

BEVEZETŐ!

Szevasztook! Remélem, a beiskolázás minden gond nélkül lezajlott, az osztály legjobb csajjai szépen leburnáltak a nyáron, Ti pedig a matekkönyv helyett ismét kedvenc magazinotokra ruháztatok be inkább ☺!

Rossz hír On: ahogy a múlt hónapban előre jeleztem, 50 Ft-tal meg kellett emelnünk a CD-s verzió árát (a tavalyi áremelés egyébként kétszerese volt a mostaninak, de hála az égnek ebben az évben nem emelkedtek olyan mértékben a nyomdai és papír árak, így megúsztuk ennyivel...). **Rossz hír Off.**

Jó hírek On: van finom friss, magyar nyelvű teljes játékunk, poszterünk, voltunk továbbá e hónapban az összes jelentősebb európai játékkiállításon, hogy minden jelentős történésről első kézből kapjatok hírt. Ugyan nem volt kiállítva sehol, mi mégis megszereztük a világ első PC-s képeit és infóit a Splinter Cell folytatásáról (persze a Ubi Soft londoni irodája kikötötte, hogy cserébe muszály címlapra tennünk Fisher bácsit, de ezt egészséges kompromisszumnak tartottuk ☺).

Lapleadás hétvégéjén kiugrottunk még a World Cyber Games 2003 magyarországi selejtezőjére is, egyrészt azért, mert az esemény kizárólagos médiapartnere a GameStar, másrészt a Samsung rendezett egy kis Quake 3-as erőfelmérést a hazai lapok között (részleteket lásd a hírrovatban!). Átfogó beszámolóinkat az eredményekkel, a háttérinfókkal, az exkluzív videóval, és a meccsek visszajátzásaisaival a következő számban találjátok!

Ja, és ahogy ígértük: az uborkaszazon végeztével jövő hónapban ismét 4 CD-vel jelentkezünk!

Addig viszont itt van ez szám, jó szórakozást hozzá! És vigyázzatok, nehogy a tanárok kiszúrják a pad alatt! Az ilyen módon elvesztett újságokat és CD-ket nem áll módunkban pótolni ☺!

Marad őszinte hívetek:
Boe / GameStar Team

UI: jut eszembe, kisorsoltuk a júniusi számban szereplő közvéleménykutatás nyerteseit, a listát a 115. oldalon találjátok! Minden visszaküldőnek köszönjük a részvételt!



TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék:	
Hard Truck: Az élet 18 keréken	8

ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
Games Convention	
– ECTS kiállítás összefoglaló	16
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	30
Királyválasztás – multis FPS-ek	36
Terminator 3: magyar világsztárok	40

FÓKUSZ

Republic: The Revolution	44
Istent játszva	50

JÁTÉKBEMUTATÓK

Europa Universalis:	
Crown of the North	52
Titans	54
Heaven and Hell	56
Age of Wonders: Shadow Magic	58
Jedi Academy	60
Tron 2.0	64
State of Emergency	68
Cold Zero	72
Lionheart	74
Street Legal	78
Madden NFL 2004	80
Pure Pinball	81
Játékmúzeum: Back in the USSR	82
Budget	84

TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tippek	86
Republic tippek	88
Jedi Academy	90
Lionheart tippek	92

MÉLYVÍZ

Hardver hírek	96
Piactér	100
HP Pocket PC-k	102
Sulinet interjú	104
TFT teszt	106
865-875-ös intel alaplapok tesztje	110
Hálózatépítés otthon	112
Processzor történelem	116
HW teszt összesítő	118

MÁSVILÁG

Starmusic	120
Starmovie	121

KÖZÖSSÉG

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



30. OLDAL

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

„George Clooney-ra erősen emlékeztető hősünk továbbra is az amerikai National Security Agency titkosszolgálat Third Echelon elnevezésű szupertitkos alosztályán dolgozik. A készítők alaposan feljavított grafikus motorral, vadonatúj kémkütyükkel és speckó mozdulatokkal spékellik meg a Pandorát, mi több, a játékmenetben is innovációkat terveznek.

44. OLDAL

REPUBLIC: THE REVOLUTION

„A főtérről az utcánézetre átkapcsolva igazi, élő környezetet láthatunk: az emberek igyekeznek haza a munkából, a kávéházakban pincérek szolgálnak fel, a futballstadion előtt a rajongók sorba állnak jegyért, a helyi börtönben a rabok tornagyakorlatoznak, és még sorolhatnám a való életből ellesett pillanatokat!”



64. OLDAL

TRON 2.0

„Félelmetes, sárgás-zöldes ragyogás és kód terjeszkedik mindenfelé, s ebből folyamatosan bukkannak elő a fertőzött programok, amelyek persze mind ránk vadásznak. Átutazunk majd mindenféle routereken, eljutunk rég elfelejtett partícókba, sőt egy alkalommal egy PDA-ba is át kell ruccannunk, valami fontos telefonszámot előbányászni. A legizgalmasabb helyszín viszont mindenképpen a versenypálya...”



GRATULÁLUNK! ISMÉT JÓL VÁLASZTOTTÁL!

A GameStar magazin megvásárlásával automatikusan tagja lettél Európa legnagyobb és legdinamikusabban fejlődő olvasótáborának: kiadványunk ugyanis testvérlapokkal bír Németországban, Hollandiában, Csehországban és Lengyelországban egyaránt. És hogy ez miért jó Neked? Mivel egy ekkora közösséget a játékipar egyetlen szereplője, fejlesztője vagy kiadója sem hagyhat figyelmen kívül, olyan ajtók mögé is belátsz, és olyan információkat is megkapsz, amelyekről mások esetenként csak jóval később szereznek tudomást. Ezért döntesz jól, amikor a GameStar magazint választod: olyan közösség részévé válsz, amely többet és hamarabb olvashat a játékipar minden jelentős eseményéről, mint bárki más. Ráadásul mindezt első kézből, a legprofibb hazai játéksajtós-csapat tollából.

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai kiadóhoz kapcsolódik. Az IDG Communications több mint 260 kiadványt jelentet meg a világ 68 országában. A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

CD-TARTALOM

CD-k a „kék GameStar“-ban található!

TELJES JÁTÉK:

HARD TRUCK: AZ ÉLET 18 KERÉKEN (MAGYAR NYELVEN)

Nem is gondolnánk, hogy a mindennapi életben hány ezer, tízezer vagy százezer kamion rója az utakat csak azért, hogy bizonyos termékeket eljuttasson hozzánk. Rengeteg vállalat foglalkozik a világon ezen nemes feladattal, és mostantól akár Te is a tagja lehetsz egynek. A játékban előrehaladva újabb, fejlettebb kamionokat is vásárolhatsz – a lényeg, hogy az árut minél kevesebb sérüléssel juttasd célba! Egy biztos, ha legalább fél órát nyomulsz vele, nem tudod majd abbahagyni ☺.

+további teljes programok: CDKatt v1.2.130, Beneath a Steel Sky
A CDKatt programhoz az aktiválási kód: „gamestar“

JÁTÉKDEMÓK



XIII (91,69 MB)

Már számtalanszor elhalasztották ennek a sikervárományosnak a megjelenését, de ezúttal úgy fest, tényleg nem kell már sokat várni rá. A XIII az Unreal grafikus motorját használja – ám nem mindennapi módon. Egy különleges effektusnak, az úgynevezett cel-shadednek köszönhetően olyan a játék, mint egy képregény. Ezt további hangfestő szavakkal színesítik, és összességében az összehatás fergeteges. Aki csak teheti, próbálja ki, remek játékműnyben lesz része!



Lionheart (158,79 MB)

A Black Isle és a Reflexive Entertainment játéka a középkorban játszódik, de mivel egy fantasy-RPG-ről van szó, ez a tény nem jelenti feltétlenül azt, hogy nem futunk össze néhány orkkal. Hősünk egyedül vág útnak, de később csatlakozhatnak hozzá társak is. A történet szerint a harmadik keresztény háború idején egy hatalmas kataklizma folytán a mágia megjelenik a Földön, alaposan megbolygatva az addigi, viszonylag nyugis életet...

+ a továbbiak: Conflict Desert Storm II, Madden NFL 2004, Midnight Club 2

MÉLYVÍZ

Videolejátszók és kodekek!

Még mindig előfordul az a probléma, hogy egyes olvasóink nem minden, a CD-re, illetve DVD-re feltett animációt tudják lejátszani. Ennek igen egyszerű a magyarázata: nem mindig telepítik az éppen aktuális lejátszó és a különféle meghajtók legfrissebb verzióit. Ezúton is kérünk mindannyiatokat: amikor csak megláttok valamilyen újabb verziót a következőkben felsorolt szoftverekből, mihamarabb telepítsétek, hogy könnyebb legyen megszemlélni az animációkat! A következő lejátszókra vonatkozik mindez: Windows Media Player (.wmv, .avi), Quicktime (.qt, .mov). Ezek pedig a driverek lennének: DivX, XviD!



+ a továbbiak: 11 korlátozott ideig használható és 8 ingyenes program + driverek és vírusfrissítések

EXTRA

50 teljes verziós minijáték!

Mindazoknak, akik úgy gondolják, hogy nincs elég játék PC-re, máris hozunk egy ellenpéldát ☺. Aktuális CD-s összeállításunkba egészen pontosan 50 teljesen új minijátékot is becsempésztünk, amelyek a legkülönfélébb stílusokat képviselik. Van ugrálás, logikai, ügyességi, miegymás. Ha esetleg unod már azokat az alkotásokat, amelyekhez az égiek gépe sem elegendő, próbáld ki ezeket ☺!

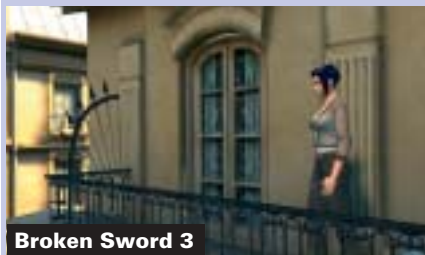


Filmelőzetesek

Mivel többen is jelezték, hogy milyen jó filmelőzetesek kerültek előző számunkra, ezért gondoltuk, megtartjuk ezt a jó szokásunkat ☺. Ezúttal három, minden bizonnyal sikervárományos alkotást válogattunk ki számotokra. Ezek nevezetesen: a *Finding Nemo* (a Pixar legújabb, nagyon aranyos rajzfilmje), a *Scary Movie 3* (a több neves filmet is kiparodizáló sorozat folytatása), valamint az *Underworld* (vámírrajongók előnyben ☺).



ANIMÁCIÓK (15 DB)



Broken Sword 3



Knightshift



Panzers



Puzzle 3D

ROVATOK (10 DB)

Ezúttal nem kevesebb mint három, teljesen új témával foglalkozó összeállítással találkozhattok mellékletünkön. Az egyik a Postal 2 rajongóinak ad szélesebb képet az alkotásról, a második pedig a Warcraft szerelmeseinek lesz kedvére. Végül, de nem utolsósorban pedig egy komolyabb, újabb programozási rovat is indult minálunk! Remélhetőleg a nyár végével rendeződnek a dolgok, és visszatérnek majd azok a rovatok is, amelyek mostanában kicsit bizonytalanul jelentkeztek... Még mindig **rovatalkotókat keresünk!** A felállítás ugyanaz, mint az előző hónapban. Vagyis amennyiben szerinted is használható ötleted van, esetleg ezt szívesen látnád viszont CD és DVD mellékleteinken, jelentkezz Madynál (mady@gamestar.hu).

FIGYELEM: Az újságban található CD- és DVD-tartalom tájékoztató jellegű. Ha technikai okok miatt (például egy demó megjelenését lapleadás után eltörljük) az itt leírtak nem egyeznek a lemez mellékletek valós tartalmával, azért felelősséget nem tudunk vállalni. Megértésüket köszönjük!

DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

EXKLUZÍV ANYAGOK

GameStar Tábor 2003 (CD-n is)

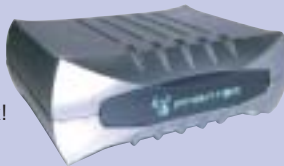
Ahogy azt az előző hónapban megígértük, el is készítettük kicsiny videóinkat a nemrégiben megrendezett GameStar-táborról. Továbbra is csak azt kell mondanunk, hogy fergeteges volt, és, ha eddig nem hittél a szavunknak, ezen képsorok megszemlélése után biztosan el akarsz jönni jövőre ☺. Mert bizony jövőre is lesz táborunk, és a terveink szerint sokkal, de sokkal fergetegesebb lesz! De nem is szaporítanánk a szót: néztek meg egy igazi bulis hét legjobb pillanatait!



PHANTOM: Az új konzol!

Időközben bemutatták a legújabb konzolmegoldást, amely érdekességképpen teljesen PC alapú.

Az előzetes infók szerint már a megjelenésekor több játék lesz rá, mint bármely más konzolra, ami igencsak fontossá teszi a készüléket számunkra is. Szerencsére kiadtak róla már egy összefoglaló animációt, amelyet most Ti is megismerhettek. Ebből részletesen megismerhettek magát a hardvert, a lehetőségeit, és még néhány játékba is bepillantást nyerhettek! Amint kicsit közelebb kerülünk a termékhez, természetesen egy részletes bemutatót is olvashattok majd róla nálunk!



Animációk

Ezúttal is sikerült összeállítani egy szépséges animációcsomagot, amelyet csak a mi kedves olvasóink élvezhetnek kis hazánkban ☺. A DVD-re ezúttal 32 videót sikerült felpasszírozni, amelyek közül hat e kategória képviselője. De miről is van szó pontosan? Lássuk csak: Broken Sword 3, Counter-Strike 1.6, EA Sports Collection, Knightshift, No Man's Land, Railroad Tycoon 3. Jó szórakozást kíván hozzájuk az egész GameStar-csapat!



DEMÓK



Aquanox 2



BF1942: Secret Weapons of WWII



Indycar Series



Midnight Club 2

+ a továbbiak:

Madden NFL 2004, Tron 2.0 FINAL Demo

ANIMÁCIÓK



Joint Operations

+ a továbbiak:

Advent Rising, Age of Wonders II: Shadow Magic, Anarchy Online: Shadowlands, Black 9, C&C Generals: Zero Hour, Codename: Panzers, Conan, Crashday, Dungeon Siege 2, Final Fantasy XI, Forever Worlds, Freedom Fighters, Gangland, Ground Control 2, Lionheart, Lords of Everquest, Madden NFL 2004, Midnight Club 2, R.C. Cars, The Hobbit, Tribes Vengeance, XIII

EXTRA

Kiegészítések 8 játékhoz!

Végre visszaállt az élet megszokott rendje! Ismét bőszes választékkal jelentkezik teljesen egyedi játékkiegészítés-gyűjteményünk. Ezúttal a következő játékok kedvelői dúskálhatnak a javakban: Baldur's Gate 2, Battlefield 1942, GTA: Vice City, Half-Life, Jedi Knight 2, Max Payne, Quake 3, Unreal Tournament 2003. A több nagyjágyú közül is kiemelnénk az UT2003-hoz készített Troopers modot, amely a Star Wars szíriáinak lehet a legnagyobb kedvence! Ezúttal is felhívjuk a figyelmeteket: amennyiben bármilyen, általunk készített kiegészítést el szeretnétek küldeni nekünk, ne habozzatok írni Madynak (mady@gamestar.hu)!



TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

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

Játéktér: 80 csalás/trainer 71 játékhoz, 14 háttérkép 8 játékról

Rovataink: Grand Theft Auto 3, Hungarian Sim World, HTML Programozás, Játék Honosítások, Mafia, Őrültek Utcája, Postal 2, Programozás, Ti küldtétek!, Warcraft
Extra: 57 játékhiba, 21 vicces Windows-kép, 6 általunk küldött érdekesség

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

Driver (11 db), Audió (4 db), CD/DVD író (5 db), Egyéb (12 db), File Manager (4 db), Grafika (4 db), Internet (8 db), Lejátszó (4 db), Tömörítő (2 db), Videó (1 db), Víruskereső-frissítés (2 db). Ezek között található 25 korlátozott ideig használható, valamint 19 ingyenes program (a meghajtóprogramokat és a vírusadatbázisokat nem számolva).

AMIVEL A DVD-S TÖBB A CD-S VERZIÓNÁL:

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD összes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 10 játékkiegészítés, 18-cal több játékanimáció, 25 extra segédprogram, 50 egyedi teljes verziós minijáték, öt, kizárólag a DVD-n megtalálható játékdemó, és így tovább...

FIGYELEM: Mivel a DVD-technológia korunk jelen technikai fejlettségi szintjén egységes szabvánnyal nem rendelkezik, így sajnos előfordulhat, hogy némely DVD-olvasók hibákat érzékelnek egy olyan lemezen, melyet mások tökéletesen beolvasnak. Sajnos ez ellen szerkesztőségünk nem tud mit tenni, azon túl, hogy minden, a TERJESZTÉS címére visszaküldött, és valóban problémásnak talált lemezt kicserélünk. Megértésüket köszönjük!

MAGYAR NYELVEN

TELJES JÁTÉK



MEGY A GŐZÖS, MEGY A GŐZÖS...

HARD TRUCK: AZ ÉLET 18 KERÉKEN

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

E hónapban az alig pár hónapja megjelent **Hard Truck: Élet 18 Keréken** lett a teljes játékunk, nevéből sejthetően annak is a magyar verziója... Installálás közben azért érdemes elolvasni az alábbiakat.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Sunstorm Interactive
■ KIADÓ
GameStar
■ WEBOLDAL
www.trucksims.com

Mivel két hónappal korábban már írtunk egy ismertetőt a játékról, az igazán lelkes *GameStar*-fanok számára felesleges lenne megismételni az ottaniakat. Ezért inkább egy kis segítséget szeretnénk nyújtani ahhoz, hogy rázkódás nélkül találjátok meg a felhajtót a játékelmény szupersztrádájára ☺.

ÖN DÖNT: ISZIK, VAGY VEZET?

Első dolgunk az, hogy elsajátítsuk a kamionvezetés alapvető szabályait. Senki ne

sávba, és előzzük meg a sort. Közben persze meg imádkozunk, hogy oldalról ne jöjjön belénk semmi.

Ha már kint vagyunk az autópályán, akkor ne vegyük fel a forgalom ritmusát, szlalomozunk, ahogy csak bírunk, illetve használjuk minél sűrűbben a dudát, az gyakran elriasztja a renitenskedőket. Persze ha visszadudálnak, vagy kirakják az elakadásjelzőt, akkor sajnos buktuk a boltot. A legkevésbé kézenfekvő, de mégis a legjobb megoldás, ha a 180 km/órával (120

sebességgel hajtunk le az alsóbbrendű útra, átkeresztül mindenen, majd a szemközi felhajtón vissza. Pár ósz hajszál garantált, de általában be szokott jönni...

MINDIG CSAK A MOCSKOS PÉNZ!

Nagyon fontos, hogy minél előbb adjuk a jó öreg Rustyt, és vegyünk egy jobb kamiont. Igazán nagy előrelépést a T-1000-sal érünk el... Új gépet vásárolni egyébként a kis házban álló kamionnal jelölt le-
hajtóknál lehet, és a régi verdát is beszámolják a vételárba.

Ehhez azonban minél több pénzt kell összegyűjtenünk. Mindig csak azokat a munkákat tudjuk felvenni, amelyeknek maximum annyi „csillag” a besorolásuk, mint nekünk. Pár fuvar után persze már merészebb feladatokat is ránk bízunk, ezért érdemes néhány rövidebb útra szóló fuvarral kezdenünk, azok között is akadnak jól fizetők, csak egy kicsit válogatnunk kell közöttük.

Vannak bizonyos feladatok, amelyek hibátlan teljesítése esetén az adott cég a továbbiakban sokkal jobban fog respektálni minket. Ezeket mindenképpen teljesítsük, mert később akár 40-50 ezer dolláros fuvarok is előfordulhatnak!

Ennyi segítséget az induláshoz, jó játékot, kitartást, pattanjunk is egy kamion nyergébe! **ender**

„Tehát: ha városban vagyunk, soha ne álljunk meg a piros lámpánál!”

akarjon Forma-1-et játszani, illetve ne lepődjön meg, ha már félórája nyomja a gázpedált, és még mindig csak öt mérföld/órával száguld. Mivel az egyszer már elért sebességünk ebben a játékban nagyobb kincs, mint a *Quake 3: Arena CTF*-ben a zászló, ezért jegyezzük meg: semmiképpen sem szabad fékezni! Megállás esetén körülbelül egy órát veszítünk, ezért a szoros időlimit miatt valószínűleg bukjuk a küldetéseket, nem kevés pénzt veszítve ezzel... Tehát: ha városban vagyunk, soha ne álljunk meg a piros lámpánál, hanem menjünk át a szemközti

mp) haladó 40 tonnás kamionunkkal a félsávnyi széles leállósávban haladunk. Először ugyan egy kicsit hajmeresztő, amikor tőlünk fél centire van az útpadka, illetve egy iskolabusz, de könnyen hozzá lehet (muszáj) szokni.

Ezzel a taktikával egyetlen probléma van: ha egy autópálya-felüljáróhoz érünk, akkor mindkét oldalon betonsáv van, és nem tudunk lehúzódni. Ráadásul a felhajtók okozta torlódás miatt az ilyen helyeken szinte mindig dugóval is számolhatunk. A megoldás ezúttal is nemesen egyszerű: vegyünk egy laza jobbst, teljes

MAGYAR NYELVEN

téseink

CDKATT V1.2.130

Biztos sokat bosszankodtál már azon, hogy nem találsz az egyik kedvenc CD-det. A sok 100 lemez között akkora káosz alakult ki, hogy senki sem láthatja át. Most azonban itt a lehetőség, hogy tökéletesen nyilván tudj tartani mindent. A CDKatt egy teljesen magyar nyelvezetű katalógizáló program, mely több hasznos funkcióval is rendelkezik. Kezelése nem igényel komolyabb magyarázatot, hiszen anyanyelvünkön szól hozzánk :) Használjátok egészséggel!

A telepítés alatt kér egy kódot, írd be, hogy: „gamestar”

További meglepetéseink

BENEATH A STEEL SKY

A jelek szerint a régi nagy kalandjáték sikere újra vissza-visszatérnek. Ez történt most a Revolution által elkészített, valóban nagy sikert aratott Beneath a Steel Sky-jal is. A játék gyakorlatilag egy sci-fi kaland. A történet szerint Robert Foster kalandjait követhetjük nyomon, melyek folyamán apját, és származását igyekszik

felkutatni. Mindenképpen érdemes kipróbálnotok, és nem csupán azoknak, akik élnek-halnak a kalandokért. Telepítési viszonylag egyszerű. Az itt található ScummVM nevezetű segédprogramot feltelepítetd, követted az alant látható lépéseket, és máris futhat a játék. Jó szórakozást mindenknek!

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



EI nem tudom mondani, hogy mekkora öröm és „bódottág” egy újabb nagyon kellemes hírről tudósítanom Benneteket, Kedves Olvasók!

Ugyanis, a GameStar történetében nem először (és természetesen korántsem utoljára) egy újabb világpremierről adhatok hírt, mivel a Splinter Cell: Pandora Tomorrow című noname TPS-ről nekünk van szerencsénk először előzetest közölni, megelőzve ezzel a földkerekség összes lapját. Ugyhogya ne lepődjete meg, ha a következő pár hétben szkenelt GameStar oldalak keringenek szerzte a világhálón, a GameSpy nevű jónevű angol portál kétségbeesetten keres egy magyar tolmácsot...

Na, akkor ezzel meg is volnánk, olvasgassatok és nézegessetek.

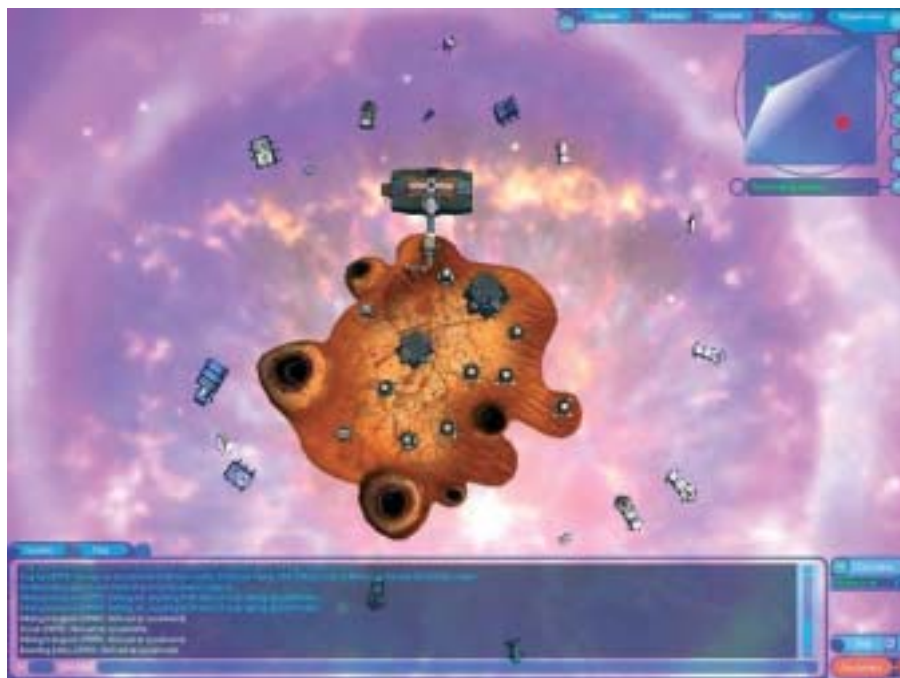
Azt már csak szerényen jegyezném meg, hogy kint voltunk Lipcsében a Games Convention nevű kiállításon, illetve Londonban az ECTS-en, így az ottani eseményekről készítettünk Nektek egy szerény 11 oldalas összefoglalót. Alkalmasint ezt is meg lehet tekinteni...

ender

Diadalmenet

Konzolon körülbelül hetente kétszer jelenik meg egy-egy újabb *Medal of Honor*-rész, persze ezek minőségéről inkább ne ejtsünk szót. Ellenben PC-n mindig alaposan megfontolják, hogy kijöjjön-e egy újabb MoH-játék, de ami megjelenik, az legalább tényleg király. Reméljük, nem lesz ez másként a **Breakthrough** című kiegészítés esetében sem, a képet mindenestre ajánlom mindenki szíves figyelmébe.

Megjelenés: mire a falevelek lehullanak...



Jihá!

Kiadtak tizenegy újabb képet a készülő online stratégiából, a **Time of Defiance**-ből. A játékot a Nicely Crafted Entertainment fejlesztí, és jelölték az idei Develop Awardsra

(fejlesztői díj). Ez mondjuk nem is csoda, hiszen elég a screenshotokra pillantanunk, hogy lássuk: grafikailag meglehetősen különleges lesz a játék.



Befon a zöldség

Épp a minap mutatták be a **The Roots** című szerepjáték cuccost, ennek ellenére a kiadó ígérete szerint még idén piacra kerül. Ennek csak örülni tudunk, mivel a megjelent képek tanúsága szerint nem lesz kifejezet-

ten rossz a gamma. A változatosság kedvéért nem Norath (*Everquest*), hanem Lorath földjén játszódik, és az adott képességek használatán alapuló képzettségrendszer lesz benne.



GC-ECTS 2003
Két kiállítás képei



Splinter Cell 2
Hmm... De jó ez a Doom 3!



Királyválasztás
Dum-dudum-du-dum

Egy régi ismerős

A nyolcvanas-kilencvenes években óriási sikert aratott az Ultima sorozat. Olyannyira, hogy a kilenc rész mellett még volt egy Ultima Underworld I–II. is, illetve az első online grafikus MMORPG, az Ultima Online is. Az utóbbi pár évben ugyan halványult a régi dicsőség,

de most a sorozatok egyesítésével újra életet akar lehelni Brittonia világába a fejlesztőcsapat. Az új rész **Ultima X: Odyssey** néven fog megjelenni. Egy újabb MMORPG-hez lesz majd szerencsénk, amelyben az *Unreal Warfare*-motor biztosítja a grafikai minőséget.



Az első Grom-klón

Tök jó kis játék volt a nem is olyan távoli múltban a *Grom*. Úgy tűnik, a *Chrome*-ot készítő Techland most ennek a játéknak a babérjaira tör, ugyanis a **Weird War** nevű akció-RPG screenshotjai akár a Gromból is készülhetnek volna. A program egyébként egy második világháborús RPG lesz, de tartalmazni fog néhány humoros, illetve fantasy elemet is. Igeeen?



Csak nem új képek?

A múltkor már írtunk előzetest a **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil** című szerepjátékról, sajnos azonban akkor még nem volt hozzá túl sok kép. A helyzet azóta szeren-

csére gyökeresen megváltozott, így már egészen konkrét fogalmaink vannak arról, milyen is lesz ez a *D&D* harmadik kiadására épülő cuccos.



Ebben a hónapban a következő játékokat jelentették meg be:

A *Postal 2*-höz multiplayer változatot fejlesztettek, amely nem is olyan sokára már a boltokba kerül.

Az Unreal 2-höz is megjelenik egy multiplayer változat, amelynek már a béta-tesztelése zajlik. A legnagyobb öröm pedig az, hogy ingyenesen lehet majd letölteni...

Örülhetnek a repülőgépszimulátor-rajongók is, ugyanis október végén piacra kerül a *WWII: The Battle of Britain* című második világháborús szimulátor, a kor szinte minden létező (vagy egykor volt) géptípusával (ebbe persze a GameCube nem tartozik bele ☺).

A Planetside-hoz, ehhez a taktikai MMOFPS-hez küldetéslemez jelenik meg, sajnos még nem lehet tudni, hogy mikor.

A Spartan az ókorhoz kötődő körökre osztott stratégia lesz, a *Chariots of War* készítőitől, 2004-ben.

Egy játékfejlesztő csapat tagjait alakíthatjuk a Game Tycoon nevű gamában, állítólag már szeptember végétől! Wowság!

Második világháborús csatahajós cuccot üdvözölhetünk a *PT Boats: Knights of the Sea*-ben, valamikor 2004 harmadik negyedében.

A Conspiracies egy detektív interaktív mozi lesz, állítólag hatalmas szabadságfokkal; ennek megfelelően DVD-n fog megjelenni év végén.

A vadnyugaton játszódik majd a *Wanted Guns* című akciójáték, sajnos csak valamikor 2004-ben...

Víz alatt, vízen és levegőben egyaránt nyomulhatunk a Dangerous Waters „vízi” stratégia-szimulátor progiban. A készítő a Jane's Fleet Commanddel már bizonyítottak, úgyhogy szeretettel várjuk a megjelenést.

Most mért nem?!

Csupán pár hónapja jelentette be a LucasArts, hogy elindítja a **Full Throttle 2** című kalandjáték fejlesztési munkálatait, ám máris közzétették, hogy lelövik az egész projektet. De vajon miért? Ez talán már soha nem derül ki...

Öcséém...

ÚJDONSAGOK

Amint megláttam a képeket a **Ford Racing Evolution**ből, egyből mosolyra görbült a szívem. Annyira hangulatosnak tűnik ugyanis ez a kizárólag Ford autókra alapozott ralis és országúti autóversenyes program, hogy megjelenésekor tutira ki fogom próbálni. Pedig utoljára igazán jól a *Test Drive 1*-gyel játszottam...



Piros mana, kék halál...

A *Magic the Gathering* a világ legnépszerűbb gyűjtögetős fantasy kártya- és egyben társasjátéka. Már nyolc éve jelent meg az első készlet, és azóta rengeteg kiegészítője látott napvilágot, több számítógépes játék is feldolgozta. Most egy újabb próbálkozás jelenik meg: a **Magic the Gathering**:

Battlegrounds grafikájára kétségkívül nem lesz panasz. A hasonló játékoknál azonban a mesterséges intelligencia szokott kihívást jelenteni; reméljük, a fejlesztők jól oldják meg a felmerülő problémákat, és így egy tényleg élvezetes progiban lehet majd részünk, méghozzá akár már novemberben.



Programozók már!

Mindig is nagy várakozással tekintettünk a **Spellforce: The Order of Dawn** című játék elé. A program egyfajta szerepjáték-RTS keverék lesz, sok irányítható (és alaposan kidolgozott) egységgel, továbbá egészen pófás kis grafikával. Ráadásul a megjelenést is idén karácsonyra tervezik!



Games Bond jelenti, avagy hisszük, ha látjuk...

Állítólag idén ősszel megjelenik PC-re a dinoszauruszvadász FPS, a *Turok: Evolution*. Pedig az eredeti tervek szerint ez a program csak konzolokra jött volna ki...

A Mace Griffin című konzolos FPS állítólag szintén állítólag, szintén már idén ősszel játszható lesz PC-n is. Sokáig úgy volt, hogy ezt a konzolon nagy sikert elért játékot nem viszik át PC-re, aztán olyan hírek kaptak szárnyra, hogy csak Európában jelenik meg – úgyhogy kíváncsian várjuk, mi lesz végül.

A már nagyon beharangozott *Quake 4*-et

mégsem mutatták be az idei QuakeConon – *Tim Willits* szerint a *Quake 4* mellett a QuakeCon 2004 hangzik igazán jól. Mindenesetre annyi kiderült, hogy a multi helyett inkább a single részt fogják erőltetni...

Hírek szerint már gőzerővel folynak a Midnight Club 3 című autóversenyes játék készítési munkálatai. A második rész még csak most jelent meg, de a madarak azt csivitelik, hogy a fejlesztők egy napot nem pihennek, és készül az újabb epizód.

Az Arxel Tribe nevű fejlesztőcsapat valószínűleg végleg lehúzta a rólót: összes projektüket törölték, így például a *Hannibal* sem jelenik meg.

Még csak nemrégiben lépett színre a Runaway című kalandjáték, de már

– állítólag – készül is a folytatása: bár a hivatalos bejelentés még várat magára, de egy kedves fejlesztő már elkotyogta magát...

Ha minden igaz, akkor a legújabb ATI Radeon 9900 Próhoz hozzá fogják csomagolni a *Half-life 2*-t... Hát, nem is lenne rossz: de egy kicsit gyanús, hogy egy ilyen sikerjátékhoz ilyesféle terjesztési megoldást választanak, amikor ezzel a módszerrel tudvalevőleg inkább a budget kategóriájú játékok esetében szoktak élni.

Reméljük, igaz a hír, hogy készül a GTA3: Vice City multiplayer verziója, amelyet akár egyszerre 32-en is játszhatnak majd. Mindenesetre a RockStar honlapján még nem erősítették meg a hírt.

Halló, Columbia, jelentkezz!

Nagyon ígéretes játék az **X2: The Threat** című űrszimulátor – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a *GameStar* előzetes rovatában is

kapott két oldalt. Az addigiakhoz csupán annyit fűznék hozzá, hogy vannak új képek, illetve hogy novemberben megjelenik. De jó!



Üzleti hírek

A csődbe ment 3DO portfóliójából a *High Heat Baseball* jogait a Microsoft vásárolta meg. Sajnos a többi nagy név (*Heroes of Might and Magic*, *Army Men* stb.) sorsa egyelőre még bizonytalan – reméljük, valaki azért folytatni fogja még ezeket a sorozatokat is. Mivel több kiadó is verseng a jogokért, ez azért eléggé valószínű.

A nem is olyan régen megjelent MMORPG-nek, a *Star Wars Galaxies* már most 275 ezer előfizetővel rendelkezik. Az öt éves, piacvezető Everquestnek 450 ezer aktív játékosa van...

A *Warcraft III: The Frozen Throne*-ból eladták az egymilliomodik példányt – nem egyedülként a Blizzard-kiadványok közül. Érdekes egyébként, hogy a hatalmas *Frozen Throne*-eladások a *Warcraft III*-at is meglendítették, ugyanis sokan a kiegészítő jó kritikáinak hatására vették meg az eredeti játékot.

Polygon 3D-Software néven új hazai fejlesztőcsapat alakult: első játékuk a *Puzzle 3D* lesz. Saját bevalásuk szerint többi programjuk is a logikai kategória határait fogja feszegetni.

A Buka Entertainment megvásárolta a LifeStudio HEAD nevű fejlesztését, amely a játékok különböző nyelvű változatainak elkészítésében segít. E segédprogram ugyanis a szereplők szájmozgását mindig az adott szöveghez igazítja, tökéletessé téve az illúziót.

Késő esti híradó

Nagyon érdekes kezdeményezés a **Kuma: War** című FPS. Elsőre hallásra (és látásra) nem tűnik többnek, mint egy szimpla taktikai FPS, azonban a csavar a dologban az, hogy ehhez az interneten játszható játékhoz a gondos készítőknél köszönhetően minden héten újabb kiegészítéseket és pályákat lehet majd letölteni, akár csak egy MMORPG-hez. És ezek a kiegészítések az adott hét aktuálpolitikai eseményeit fogják feldolgozni! Tehát ha látunk a Híradóban egy kellőképp véres túszejtest vagy egyéb nyálánságot, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a következő héten a *Kuma War*-ban már játszhatjuk a sztorit: az eredeti helyszínen, az eredeti felállásban. Mindezt pedig 2004 februárjától.



Újra NWN

Neverwinter Nights-kiegészítő, **Hordes of the Underdark** címen, új választható kasztok, fajok, új szörnyek, varázstárgyak... Blablابل. Novemberben.





Jaj de cuki!

Gondolom, mindenki imádja az aranyos grafikával készülő, kedves kis játékokkákat, amelyekben fröcsög a vér és az agyvelő. Nem lesz ez másképp az **Angels vs. Devils**-ben sem, nézzétek meg a mellékelt screenshoton ezeket az édi kis pofákat. Ja, ha minden igaz, akkor valami akció-stratégiaszerűség lesz, mi más...

Szomszédok, Barátok Közt

Nem is olyan régen teszteltük a **Neighbours from Hell** című játékot, amely egy határozottan jó alapötlet nem túl jól sikerült megvalósítása volt. A készülő második részben újra szomszédainkat kell az örületbe kerget-

nünk, ezúttal azonban nem az otthonukban, hanem egy karib-tengeri üdülőhelyen. Változatosabb ellenfeleket és pályákat vonultat majd fel, és a készítők ígérete szerint kijavítják az első rész hibáit. Úgy legyen!



Atomot nekik

A **Cold War** izgalmas, az USA—Szovjetunió hidegháborús konfliktusokat feldolgozó kaland játék lesz. Természetesen a harcot nem elsősorban fegyverekkel kell megvívni:

számtalan egyéb lehetőségünk is lesz, így például diplomáciai csatározások, katonai és ipari kémkedés, szabotázs és orgyilkos akciók. Biztosan nagyon érdekes lesz!



Rövid hírek

Mindenki számára hozzáférhetővé tették a **Chaser** pályaszerkesztőjét.

A mindenki által várva várt World of Warcraft nyilvános béta-tesztjére október–november–december folyamán kerül sor. Tehát közeleg már a megjelenés!

A nagyon sikeres koreai MMORPG-ből, a **Lineage**-ből rajzfilmsorozatot készítenek.

Megjelent az Everquest: Evolution – voltaképpen az Everquest alapjáték és öt kiegészítő lemez egyetlen dobozban, mindössze 30 dolláros áron.

A **Resident Evil** után az **Alone in the Dark** című túlélőhorrorból is egész estés film készül, **Christian Slater** főszereplésével.



Módosított megjelenések

- ☞ Silent Hill 3 2003. október
- ☞ Half-Life 2 2003. szeptember 30.
- ☞ SW: Knights of the Old Republic 2004. tél
- ☞ Lock on 2003. karácsony
- ☞ Everquest 2 2004. tél
- ☞ Curse: The Eye of Isis 2003. október
- ☞ Lords of Everquest 2003. november

☞: *előbbre hozták*

☞: *elcsúsztatták*

Összetörték a szívem

Leállított fejlesztések című rovatunk sajnos egy elég szomorú apropóval tér vissza, ugyanis ha hinni lehet a híreknek, akkor leállították az **Imperium Galactica 3** című játék fejlesztését, legalábbis jelenlegi kiadója nem akarja megjelentetni. Igazán szomorú a hír, különösen mert az első két rész világszerte hatalmas sikert aratott.

TOPLISTA

Megint toplista, és már megint a *WCIII: Frozen Throne* az első. A sok *Sims* után ez óriási felüldülés, nem is beszélve a *SW: Galaxies* szimpatikus helytállásáról...

1. **Warcraft III: Frozen Throne** – Vivendi Universal Publishing
2. **The Sims: Superstar** – Electronic Arts
3. **Star Wars Galaxies** – LucasArts
4. The Sims Deluxe – Electronic Arts
5. FS2004: Century of Flight – Microsoft
6. Neverwinter Nights: SOU – Atari
7. Warcraft III: Reign of Chaos – Vivendi
8. The Sims: Unleashed – Electronic Arts
9. Diablo 2 – Vivendi
10. Rise of Nations – Microsoft
11. Finding Nemo – THQ
12. GTA: Vice City – Take 2
13. Finding Nemo: Nemo's Underwater WOF – THQ
14. Battlefield 1942 – Electronic Arts
15. Roller Coaster Tycoon 2 – Atari
16. Neverwinter Nights – Atari
17. MS Zoo Tycoon – Microsoft
18. Command & Conquer: Generals – Electronic Arts
19. Sim City 4 – Electronic Arts
20. Diablo 2: Lord of Destruction – Vivendi

Lezajlott a WCG-EQ VI.

Nem kisebb eseményre került sor hazánkban augusztus utolsó hétvégéjén, mint a WCG-EarthQuake VI. nevű LAN-partira – erről következő számunkban egy helyre kis ismertetést olvashattok, valamint videókat találhattok majd a CD-n. Előjáróban legyen elég annyi, hogy mintegy 600 (!) versenyző vett részt a versenyen, a Sajtókupát pedig a Boe-ZeroCool-ender mesterhármassal felálló *GameStar* nyerte meg, mit ne mondjak, fölényesen ☺.



Újabb multib RTS

Jó hír a multib stratégáknak, hogy az orosz Russobit-M bejelentette: készül új-RTS-éhez, a *Homeplanet*hez komplett online verziót fejlesztenek ki. Így a *Warcraft III Battle.net*hez hasonlóan tolhatjuk majd ezt a remek kis gammát.



Kóstold meg, ha jót akarsz!

Hajts rá egy hűvös és krémes Maxi Kingre!

Micsoda izkavalkád a lágy karamellel és friss tejszóval töltött ostya, mogoró darabkákkal megszórta tejszó palástban!

Kinder
MAXI KING

hmmm..., MAXImális

EURÓPA V

GAMES CONVENTION 2003

Tavaly is ellátogattunk Lipcsébe, ebbe az igen dinamikusan fejlődő német városba. Az első GC is eléggé frenetikus sikert aratott, és az előzetes látogatások alapján úgy nézett ki, hogy az ez évi buli még jobb és még nagyobb lesz. S igaza volt a jósoknak: a GC most már a legnagyobb európai játékszo. Dicsőség Néked Lipcse!

Rengetegszer jártam már E3-n, ECTS-en és hasonló kiállításokon. Miért pont Lipcse? Miért pont a GC lesz Európa legjobb és legnagyobb kiállítása? Nos, a legeslegfontosabb dolog, hogy a lipcsei Games Convention egy nyitott kiállítás. Ez azt jelenti, hogy bárki bejöhethet, megtekintheti a játékvilág újdonságait, ha leperkálta a belépődíjegyvet (ha jól emlékszem, ez úgy 10 euró közeli - kb 2500 Ft - összeg). Erre az évre a tavalyi 80 ezer látogató után már vagy 100 ezer(!) játékrájongót vártak és szerencsére megindult a magyar látogatók özöne is, hiszen Lipcse mindössze 10 órányi autóútra van, s a világ vezető játékprogramgyártói mind itt nyüzsögnek, s mindent bemutatnak, ami csak él és mozog. Legyen az GameCube (ami kissé halovány Európában) Xbox (ami azért erősebb), PS2 (ez a piacvezető konzol a kontinensen), GBA (nem láttam sok dolgot) vagy PC (nekünk ez a legfontosabb!). Apropó PC: a kiállításon szervezték a WCG németországi selejtezőjét, hihetetlen lenyűgöző volt látni a szép poroszos rendben sorban álló teljesen egyforma gépeket. Szóval a németek tudják, mitől döglök a légy: beleadtak a szervezésbe apait-anyait.

A SZEBBNÉL- SZEBB JÖVŐ

No persze jövőre is lesz GC, és megfelelő illetékeségű személyektől egy-két finomságot már is megtudtunk a jövő évi rendezvénytől kapcsolatban. A legeslegfontosabb talán az, hogy a dinamikus növekvő kiállítási terület jövőre még nagyobb lesz: az ez évi két nagy pavilon mellé várhatóan egy harmadikat is megnyitnak majd, ezzel enyhítve a hihetetlen zsúfoltságot, amelyet főleg hétvégén lehet észlelni (szombat-vasárnap tényleg tömött sorokban özönlenek a látogatók, egy-egy nagyobb show esetén teljesen eldugaszolva a közlekedési utakat). Ez azért is fontos, mert így jobban oda lehet fénni a kiállított gépekhez és játékokhoz. Ebben az évben átlag 5-10 perc alatt szinte mindenhez oda lehetett fénni, főleg ha az ember ügyesen izgett, mozgott és próbált csúnyán nézni (ami speciel nekem elég jól megy). Szerencsére ebben az évben kevesebb volt a német nyelvű program, ez pozitív változás volt: a germán nyelv nem az erősségem. Viszont az tényleg durva, hogy minden gammát ki lehet próbálni, amelynek megjelenése a közeljövőben várható.

JÖVŐRE, VELETEK, UGYANOTT!

Úgy hiszem Európa legnagyobb játékszoja 10 órányi autóútra mindenkinek csábító célpont lehet, akit egy csöppet is érdekelnek az új stuffok, a csinos nők, a show, a buli és minden, ami játékvilágban tapasztalható és kapható. Remélem jövőre még több ismerős arcot látok majd szembejónni a GC folyosóin. Ott találkozunk!

Gyu



ISSZAVÁG

ECTS 2003

Kisebb, de tartalmasabb. Azt hiszem, ezzel a két jelzővel lehetne a leginkább jellemezni az ECTS 2003-at, amelyet – akárcsak a 2002-es kiállítást –, idén is az Earls Court impozáns épületében rendeztek meg. A show-elemek most sem voltak annyira jellemzőek, viszont a tavalyihoz képest több és jobb játékba nyerhettem betekintést...

Maga a kiállítás kisebb helyet foglalt el az épületen belül, ugyanakkor a 2002-es szigorú „business” feeling helyett idén inkább volt show jellege a rendezvénynek. A tavaly látott fehér standok helyét idén látványosabbak, kidolgozottabbak vették át, és egy-két csinos angol hostess babe végre ismét megmutatta..., hogy a közhiedelemmel ellentétben mellbőségben azért őket sem kell félteni ☺.

KONZOL VS. KONZOL VS. PC

A konzol ezúttal is tarolt, talán jobban is, mint az E3-on, de azért a PC-t most sem kell félteni. Az ECTS-en viszont már kiegyenlített volt az Xbox/PS2 arány, egyedül a Nintendo termékeit hanyagolták idén... Érdekesség, hogy a legnagyobb nevű PC-s játékokat nem maguk a cégek, hanem az ATI és még inkább az NVIDIA állította ki: utóbbinál csak úgy „szerényen” ott figyelt az *UT2004* és a *Mace Griffin: Bounty Hunter*. Ebből egy kicsit megint csak azt szűrtem le, hogy ez a két nagy hardvergyártó cég az egymás elleni kiélezett harc hevében minél jobban szeretné támogatni magát a PC-s játékipiacot is – hiszen ha az gyengélkedik, akkor azt ők is megérezhetik...

KELETEN A HELYZET VÁLTOZÓBAN

A legnagyobb és leg tartalmasabb PC-s standja az idei ECTS-en is a Ubi Softnak volt, és ott időztem a legtöbbet is, hogy minél többet toljam a *Far Cryt*, valamint a *Prince of Persia-t*. A *Splinter Cell: Pandora Tomorrow-t* nem állították ki, így mindenki más lemaradt erről, nekünk viszont sikerült megszerezni róla az első exkluzív információkat és képeket ☺.

A kelet-európai piac megint jelentősen képviseltette magát: a 1C-nél és a Cenegánál, ha nem is annyira nagynevű, mégis remek kis stuffokat láthattam. A koreaiak lelkesedése viszont PC-s platformon mintha alábbhagyott volna. Őszintén szólva nem is sajnáltam, hogy a derék távol-keleti fejlesztők inkább ilyen téren kamatoztatták tudásukat, nem pedig gyengécske *Diablo*-klónokkal például, mint amilyeneket 2001-ben láthattunk, és sohasem jelentek meg Európában...

MI LESZ VELED, ECTS?

Két gyengébb év után idén némileg jobb kiállítást tudhatnak magukénak a britek. Nagy kérdés azonban, hogy a show-jellegbe bele tudnak – és akarnak-e – erősíteni jövőre, vagy az ECTS továbbra is leginkább üzleti találkozó színhelye marad. Ha angol rendezői le akarják pipálni a német Games Conventiont, akkor még bele kell húzniuk...

Bad Sector



A HÁBORÚS FPS-EK ÚJHULLÁMA

KATONÁK, SORAKOZÓ!

2001 előtt is léteztek háborús témákat feldolgozó FPS-ek, ám a jelzett évben megjelent MoHAA új lendületet adott a stílusnak. Sikerén felbuzdulva a kiadók egyre-másra hozták ki az újabbnál újabb próbálkozásokat, s a műfaj népszerűsége is rekord méreteket öltött. Nézzük, mit tartogatnak számunkra a legújabb „bajnok-aspiránsok”!

JOINT OPERATIONS

A Novalogic legutóbbi hasonszórú játékával (Black Hawk Down) szerencsésen kimosakodta magát a Delta Force sorozat kapcsán – nem is jogtalanul – rásütött „B-kategóriás FPS-gyártó” státuszából. Így legújabb (megjegyzem, minden eddiginél ambiciózusabb) fejlesztésére már nem csak legyintettünk egyet, hanem lélekvesztve rohantunk standjukhoz, nehogy lemaradjunk valamiről. Megérte.

A helyszín természetesen a távol-keleti szigetország, Indonézia, ahol földalatti alagútrendszerekben éppúgy harcolunk majd, mint a sűrű, páras esőerdőben. Itt rögtön álljunk is meg egy szóra: a demonstráció során szó szerint az állunkat keresgéljük, mert – Doom 3 ide, Doom 3 oda – ennyire étellel teli, valóságos és magával ragadó dzsungelt még soha nem láttunk. A sűrű aljnövényzetben szinte a legutolsó lián is 3D-s, és minden mozog, lengedezik, reagál ránk: faágak recsennek talpunk alatt, madárrajok riadnak meg és röppennek föl jöttünkre – egyszóval nagyon komoly az érzés.

Persze a mesterien megkomponált és összerakott élmény mögött nagyon sok, komoly munkával, és rengeteg odafigyeléssel összerakott „alkatrész” húzódik meg, melyek megalkotásához bizony elég mélyen bele kellett nyúlni a Black Hawk Down motorjába. Ilyen például a teljesen új vízeffekt, amelynél – így belegondolva logikusan ☺ – végre nem az volt a célja a fejlesztőknek, hogy „még

jobban csillogjon, még kékebb legyen”, hanem az, hogy hitelesen ábrázolják vele a poshadt, nyálkás, zavaros pocsolókat, vagy a rohanó sáros dzsungel-folyókat.

Fejlesztettek egy szép adagot a fény-árnyékkezelésen is (jó kis effekteket láthatunk, ha véletlenül belenézünk a napba, vagy éjszaka nyitunk tüzet – utóbbi esetben a felvillanó torkolattüz bevilágítja a teljes környezetünket), de a legnagyobb újítás mégis az erre alapuló dinamikus napszakváltozás a játékban. Ha jó sokáig türelmesen bámuljuk az eget egy helyről (☺), láthatjuk a napot felkelni, keresztülballagni az égbolton, majd eltűnni a horizonton. Ezzel párhuzamosan természetesen kivilágosodik, besötétedik, illetve az árnyékok iránya és nagysága is dinamikusan változik! Innentől fogva tehát elfelejthetjük a kommersz „nappali” vagy „éjjeli” küldetéseket: ha sokáig tökörszünk, bizony ránk hajnalodhat, s akkor oda sötétség játékonny álcája...

Ezzel azonban még nincs vége! A dinamikus napszakváltozással karöltve olyan dinamikus környezeti effektek is belekerültek a játékba, mint a hajnalban a völgyekben real-time képződő köd, amely a nap erősödő sugarai hatására eloszlik fejünk fölül, szintén nehéz helyzetbe hozván a szegény játékosokat, akik épp a 10 méteres látótávolságot kihasználva lopakodtak a feladat színhelye felé. Ugyanilyen dinamikus rendszer szerint épül fel a vadon élővilága, amely egyrészt tőlünk függetle-

nül éli mindennapjait, másrészt maximálisan reagál, ha megzavarják, jelezvén ezzel, ha valaki – akár ellenfél, akár a mi csapatunk – közeleg az adott hely felé.

Akárcsak a BHD-ben, a Joint Operations-ben is jelentős szerep jut a járműveknek, akár sofőrként, akár utasként, akár lövöldözésre, akár csak mozgásra használjuk őket. Irányításuk a bevált recept szerint nagyon egyszerű, így még a tapasztalatlanabb játékosok is elboldogulnak velük, legyen szó akár a földi, akár a légi, vagy a vízi (!) járművek kontrollálásáról. Még egy fontos újítás, hogy ha utasként zötykölődünk egy járművön, akkor is „irányítjuk magunkat”, azaz lövöldözhetünk a saját fegyverünkkel is kifelé, nem csak a gép oldalához esetlegesen hozzáerősített golyószóró segítségével. (Ez utóbbi tulajdonság multiban válik majd igazán érdekessé, ahol egyébként 64 ember kergetheti majd egymást a NovaWorld szervereken.)

Megjelenés: 2003. november



CALL OF DUTY

Ugye mindenki előtt ismeretes a tény, hogy a MoHAA-t készítő 2015 tavaly januárban darabjaira esett, és a játék vezető fejlesztői megalapítottak egy teljesen új céget, Infinity Ward néven. Őket az Activision vette szárnyai alá, aki – látván a kínálózó lehetőséget – íziben ki is talált egy egész „háborús-fps-brandet” Call of Duty néven. Ennek első darabja jelen cikkünk késő ősszel megjelenő alanya.

Túl nagy meglepetésre vele kapcsolatban senkinek nem kell számítania, a MoHAA egykori fejlesztői természetesen nem mentek túl messzire az alapjától: a CoD is a II. világháborút dolgozza fel, maximális korhűségre és hitelességre törekedve, mind a haditechnika, mind a történelmi jelentőségű csaták és helyszínek ábrázolásában, erősen támaszkodva a filmszerű, scriptelt jelenetekre. Különlegessége azonban, hogy ezt mindhárom jelentős szövetséges oldal (az amerikaiak,



a britek és a szovjetek) szemszögéből megteszi. A motor még mindig az öregecske Quake 3 alapjain nyugszik, s ez bizony 4 évvel az eredeti játék után már meg is látszik a CoD grafikáján: a demonstráció során a házfalak, a kerítések, de főként a talaj megjelenítése elég puritánnak hatott, ám a látványon nagy általánosságban azért bőven sikerült javítani mondjuk a MoHAA-hoz képest a különböző tetszetős fényeffektek, és a nagyrésztelésű karakter- és járműmodellek alkalmazásával. Mint ahogy a Joint Ops, a CoD is a csapatársainkkal történő együttes játékokra épít, azaz szinte soha nem egyszemélyes hadseregként irtjuk majd a németeket. Különösen kidomborodik ez a szovjet kampány első pályáján, ahol Sztálingrád ostroma alatt seregünk átkel a Volgán, újra lejátszva gyakorlatilag a MoHAA partraszállós küldetését, csak épp sokkalta nagyobb léptékben. A felturbózott engine ugyanis 200.000 poligont tud megjeleníteni egyszerre, lehetőséget biztosítva arra, hogy az említett küldetésben több száz bajtársunkkal váltva ostromoljuk majd a német állásokat!



Az MI már a kiállításon látott verzióban is remekül funkcionált, társaink játék közben nagyszerűen végezték a dolgukat, ráadásul maguktól, nem a mi irányításunkra hagyatkozva (egyébként is csak minimális mértékű parancsokat osztogathatunk nekik). Az akció hihetetlenül pörgős, és nagyon hangulatos, hogy az emberek egyfolytában ordibálnak (németül, angolul, oroszul egyaránt), miközben robbanások, géppuskasorozatokat, légvédelmi ütegek robaja hallik mindenfelől. A CoD, ha lehet, még a MoHAA-nál is hitelesebben fogja visszaadni az őrléteket és a káoszt, ami a világháborút jellemezte...

Megjelenés: 2003 november

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Természetesen a nagy ősi eredeti kiadója, az EA sem nyugszik babérjain. Ugyan ő sem az eredeti projekt-vezetőket (Infinity Ward), sem az 2015 maradványát (ők most a Sierrának fejlesztik a Men of Valor: Vietnamot) nem „birtokolja”, de a MoHAA kiegészítőjét összerakó EALA fejlesztőtúdióval közösen belevágott a MoHAA hivatalos folytatásának, a Pacific Assaultnak a fejlesztésébe. Gyakorlatilag ugyanaz igaz erre a játékokra is, mint az előbb részletezett CoD-ra (hasonló játékmotort, történelmi hitelesség, továbbfejlesztett Q3-motort), a különbség csupán annyi, hogy a PA kizárólag az amerikai hadseregre koncentrál, annak is a csen-

des-óceáni hadszíntéren ténykedő részére. A filmszerű, scriptelt, nagyszabású jelenetekben itt sincs hiány, ám ezt a dózist nem valamilyen partraszállás formájában kapjuk meg, hanem a pearl harbour-i bombázás képében. Egy olyan újítás található benne, amely a konkurensokból hiányzik:

az ilyen típusú játékok között elsőként karakterünket az átvezetőknél „kívülről” is láthatjuk, mert így a készítő hitelesebben tudja érzékeltetni a háború hatására rajta/benne végbemenő változásokat...

Megjelenés: 2004. január

Boe



A FOCIJÁTÉKOK ÚJ NEMZEDÉKE RÚGJ!

Ha PC-s foci, akkor FIFA. Ezen kár is volt vitatkozni bármikor és bárkivel: ez tény volt. Azonban a trónkövetelők elkezdtek szivárogni. Az ISS3 után jön a Pro Evolution Soccer 3 is. Vajon lesz trónfosztás a PC-s focik világában?

FIFA 2004

Nos, eddig kétségtelen volt a FIFA uralkodása PC-s körökben, hiszen versenytársai halotthalványok voltak, s a konzolról átrándult ISS konverziója sem sikerült túl fényesre. Azonban az EA Sports emberei úgy gondolták, kár lenne elbizni magukat, így újabb fejlesztésekbe kezdtek. Először is újfajta animációs rendszert dolgoztak ki: a régi FIFA-knál, bármennyire látványos volt is a történet, egy idő után már minden mozdulatot jól ismertünk. Itt viszont intelligens módon animálódnak a játékosok, aminek köszönhetően a variá-

ciók száma szinte végtelen. A lábhoz ragasztott labdának is vége: a labda is igyekszik a valós viszonyoknak megfelelően reagálni a terelgetésre. Szerencsére az MI szintén fejlődött, a csapat tagjai végre tényleg csapatként igyekeznek viselkedni – ezt eddig nemigen kísérelték meg a régi FIFA-kban. Most gondosan ügyeltek arra, hogy ismert játékosok hasonlóan viselkedjenek, mint a valós életben (például ha valaki cselezőgépet, akkor a FIFA-ban is állandóan cselekbe bonyolódik majd). Az arcok modellezése még jobb, mint volt, most már valóban Ronaldók és Beckhamek szaladgálnak a pályán. Jópofa újdonság az Off the Ball Control: ennek segítségével egymás után fel-

váltva két játékost irányíthatunk, mégpedig oly módon, hogy amíg az egyik azt teszi, amit utoljára megadtunk neki, a másikat irányíthatjuk, és viszont. Leírva bonyolultabb, mint a játékban, ahol igen hasznos.

Végre itt a karrier mód is! Egy kis csapattal indulhatunk, és úgy hódíthatjuk meg a világot. De vigyázat! Ha nem megy jól, akkor a nézők nem jönnek ki a meccsre, esetleg félidőkor hazaindulnak, nagyon mókás. Szerencsére visszakerült végre a tréning is (ezt régóta nagyon hiányoltam), így minden egyes játékelemet jól be lehet gyakorolni, mielőtt valójában pályára lépne.

Megjelenés: 2003. október 24.



**JAMES HOULTON
(EA SPORTS,
TERMÉKMENEDZSER)**

K: Mikor lesznek végre magyar csapatok a FIFA-ban?

V: Minden évben bővítjük a beépített ligák és játékosok számát; én úgy hiszem, azért kell még 2-3 év, mert nem a magyar liga a legismertebb a világon.

K: Az új FIFA-ban is sokat fog csalni az MI?

V: Egyre többet dolgozunk azon, hogy ezt ne kelljen megtennie, így a FIFA 2004-ben jóval kevesebbet trükközik majd az MI.

K: Mintha más lenne a kommentár, nem?

V: Igen, jól hallod, ezúttal nem előre leírt frázisokat mondtak el, hanem valódi meccsreket néztek, és a spontán reakciókat vettük fel.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Itt a szenzáció, Hölgyeim és Uraim! Minden idők legjobb focija jön PC-re is. (Áldassék érte a hatalmas Konami neve!) Eddig a PC-s társadalom csak irigykedve figyelhette a PS2-es tulajokat, akik nyomták ezt a jó kis focit, de most eljött a mi időnk is! Mitől is lett ennyire sikeres ez a sorozat? Először is azért, mert szinte végtelen állítgatási le-

hetőséget tartalmaz, szinte az utolsó lábszörzetig mindent be lehet állítani a játékoson. Emellett új, SHOP mód is került a gámába: ennek segítségével lehet vásárolgatni azokkal a pontokkal, amelyeket barátságos meccseken vagy tréningeken értünk el. (Akár új stadiont is vehetünk – kúúú!). A 80%-ban továbbfejlesztett animáció, az erősen

feltuningolt MI mellett olyan kis érdekességek is megemlíthetők, mint a játékosok arckifejezése, amely a meccs állásától függ, a sérülések megjelölése (ragtapaszok, turbánok) és egyéb mókák. S akkor még nem beszéltem a FIFA-t is felülmúló játszhatóságról, és arról a feelingről, amelyet csak PS2-es tulajok élhettek át eddig. Lesz vajon új király ☺?

Megjelenés: 2003. november 28.

Gyu



TOROKVÁGÁS MESTERFOKON

LOPAKODJ!

Vitathatatlan, van abban valami katartikus, egészen lenyűgöző érzés, amikor régi jó rakétavetőnkkel a harmincadik (háromszázezredik?) zombit robbantjuk apró cafatokra. Néha azonban nem árt a pihi, a lassú tempó. Ilyenkor csak elővesszük valamelyik osonós gammát, kifenjük ké-sünköt, és már retteghetnek is a buta őrszemek!

THIEF III

A névből kitalálható: az új tolvajnak már debütált két fivére. Nem is akárhogy! A Thief új dimenziót nyitott az FPS-ek világában. És ez a dimenzió a harmadik epizóddal tovább tágul... Még akkor is, ha Garrett, a híres enyveskező ezúttal nem csatolhatja magára kardját. A tekintélyparancsoló fegyver elvesztésén nem kell bánkódní, bőségesen kárpótolva leszünk. Itt van például a kedves tőr mint potenciális gyilokcucc. A bicskához – akciósan – jár egy speciális „hátbaszúrás” mozdulat is. Aki pedig nem kedveli a közelharcot, annak ott az íj. Ezt a fegyvert az őselemek támogatják, hiszen a tüzes nyilvessző mellett a vizes megtalálható a tegezben. Mire jó ez utóbbi? Például az őrszemek kezében lévő fáklyák kioltására.

Ilyenkor ugyan lázas keresés kezdődik az orlvész után, de ahol nincs fény, ott nincs Garrett sem. Észrevenni legalábbis nem nagyon lehet. A Thief III-at viszont észre fogjátok venni. Ha mégsem, akkor majd kiabálunk ☺!
Megjelenés: 2003. november



DEUS EX: INVISIBLE WAR



A Deus Ex mondhatni „fű alatt” érkezett meg 2000-ben, hogy aztán annál nagyobb sikert arasson. A lopakodást, a kalandjátékot és az akciót jó arányban vegyítő sci-fi azóta is etalon. A Thief-fel ellentétben itt nem visszük tovább az első részben megkedvelt karaktert. Bár, ahogy vesszük... hiszen Alex D. a veterán JC Denton klónja. A keresztnév nem véletlenül lett az, ami. A Deus Ex 2-ben ugyanis nőt is alakíthatunk (hátha valakinek éppen erre támad gusztusa ☺). Akit ez nem elégítene ki tökéletesen, azt talán felvidítja a hír, hogy iszonyatosan felturbózták a látványt, a fényhatásokat. Emellett az MI-t továbbképzésre küldték, valamint beépí-

tettek egy fényerősség mérésére szolgáló cuccot (à la Thief), hogy tudjuk, jó helyen settenkedünk-e. Hála a cyberpunk stílusnak, a Deus Ex világában testünket nemcsak konditeremben acélozhatjuk, hanem a kórteremben is. A bionikus kutyák – többek között – átlátható falakat, tíz méteres ugrásokat, regenerációt és egyéb bohóságokat eredményeznek.
Megjelenés: 2004. január 31.



COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Kommandósból sosem elég. Most éppen a harmadik jön. Örülünk hát, hogyne örül-nénk, de azért egy kicsit félünk is. Lehet-e tartani az iramot? Mert ugye az egy, az nagyon jó volt, a kettő meg még annál is jobb. Mire hármát számolunk, megérkezik az új rész, amely – a várakozások szerint – szebb, jobb és (most tessék megkapaszkodni!) kisebb lesz. Ezzel sem sűrűn dicsekednek a fejlesztőcégek, de a Commandos esetében még ezt is „büntetlenül” meg lehet tenni, sőt...

A játékmenet ugyan nagyjából változatlan marad, de sokkal több akciót, új szituációkat ígérnek a készítőik. Ha csak annyit említünk, hogy a D-nap is szerepel a küldetések között (partraszállással, megahenttel együtt), akkor már érezhető, miről is van itten szó. A belső terek grafikus motorja is



vadiúj lesz, ám az igazi ínycséséget egészen biztosan a többjátékos üzemmód jelenti majd. Csak már tesztelhetnénk!
Megjelenés: 2003. október
Csont



AZ ISTENEK A FEJÜNKRÉ ESTEK

IMÁDD!

Minden egyes platformnak megvannak azon gyöngyszemei, amelyekre hosszú éveken át emlékeznek a játékosok. A PC-n több ilyen játék is van, de bizonyos sikerekkel kapcsolatban vissza-visszatér ugyanaz a név. Ő maga Peter Molyneux, aki jelenleg a Lionhead Studios vezetője.

BLACK&WHITE 2

A játéktörténelem folyamán elég sok alkotás esett a halasztások áldozatául. Manapság ezeket egy kalap alatt DNF (Duke Nukem Forever, Did Not Finished) effektussal illethetnénk. Ebbe a kellemetlen helyzetbe került Peter Molyneux, a nagy ötletkirály *Black & White* című sikerjátéka is. Azóta már megjelent egy kiegészítője, és jó ideje készül a folytatás is. Igazából az első rész továbbfejlesztett változatáról van szó, az eredeti engine kibővített verziójáról, valamint természetesen rengeteg új lehetőségről. Csak, hogy néhány "apróságot"



említsünk. A városlakók ezentúl nem lesznek teljes mértékben rád, isteni urukra utalva, ugyanis harcolni fognak egymás ellen, területeket akarnak majd elfoglalni, vagy éppen megvédeni, vagyis jóval emberibben fognak viselkedni. Lényeink is jóval kreatívabbak lesznek. Egyik legfontosabb érdekesség, hogy ezernyi apró trükkre is megtaníthatjuk őket. Ha nem gondoljuk át jól a dolgokat, sok-sok érdekes jelenégről lemaradhatunk. Kezdetben újfent viszonylag kevés állat lesz benne, de Peter megnyugtatta a jó népet, hogy akárcsak az első epizód

 A DICSŐ MÚLT

Íme néhány nagyobb név, amelyekhez a nagy játégyárosnak is köze volt:

Populous – 1989
 Syndicate – 1993
 Magic Carpet – 1994
 Theme Park – 1994
 Dungeon Keeper – 1997
 Dungeon Keeper 2 – 1999
 Black & White – 2001
 Black & White: CI – 2002
 Black & White 2 – 2004

esetében, ehhez is ingyenesek lesznek az extraátlakák.

Megjelenés: még nincs

FABLE

Akár a világ legjobb szerepjátéka is lehet ez az alkotás: egyetlen szépséghibája, hogy egyelőre csak konzolra készül. Az utóbbi időkben azonban egyre több apró infó érkezik arról, hogy nem kizárt, sőt esetleg már készülő is a PC-s változat. Ezért bátorkodtunk ezt is bevenni a show-összefoglalóba. De miről is van szó valójában? Peter Molyneux-nek és zseniális csapatának agyában új szikra pattant ki. Olyan akció-szerepjátékon munkálkodnak, melynek játékmenete akár teljesen egyedi is lehet. A játék elején Te magad alakíthatod ki karakteredet, a legkisebb részletre kiterjedően. A történet aszerint változik, hogy Te mit vitted véghez, jó- vagy rossz tettel sújtottad-e a népet, és így tovább. A játékvilágban a karakterek teljes mértékben odafigyelnek rád. Ha gonosz vagy, híre megy, és a legtöbben félni fognak tőled. Ha jót cselekedtél, akkor rajonganak majd érte, és akár a hajviseletüket is olyanra alakítják, mint

a tied. A lehetőségek száma végtelen, és mivel teljesen rád van bízva minden, valószínűleg még akkor sem lehet kétszer ugyanúgy végigvinni, ha ismerősöddel egy szobában tolod ☺. Hősöd még különféle kifejezéseket is szállóigévé tehet, melyek kapcsán akár ódákat is zenghetnek rólad. A játék grafikája egyébként hihetetlenül mesés, majdhogyanem teljesen élethű...

Megjelenés: még nincs

Zerocool



ISTENSZIMULÁTOROK JELENE ÉS JÖVŐJE

Peter Molyneux-vel beszélgettünk

GS: Mennyivel lesz fejlettebb az MI a Black & White 2-ben?

PM: Egyszerűen valóságosabb lesz. Sokkal emberibb vonásokat ismerhetünk majd meg, és a szereplők egymásra is jobban odafigyelnek majd. A játékosok leginkább azt nehezményezték, hogy az MI nagyon az istenükre hagyatkozott. Most már jóval önállóbbak lesznek, viszont

– mint minden emberi lény – kellő odafigyelés nélkül elkanászodhatnak.

GS: Mikorra várható a játék megjelenése?

PM: Terveink már vannak, de az első rész dátumával adódó folyamatos problémák miatt ezt most inkább nem árulnám el. Amint biztos a dátum, mindenki megtudja majd.

GS: Mennyire fontosak a személyes kapcsolatok a Fable-ben?

PM: Alapvetően meghatározza a játékmenetet, hogy kikkel beszélgetünk, és kiket nézünk

levegőnek. Ha nem társalgunk senkivel, azért még természetesen végigvihetjük a játékot, de a népek egyáltalán nem ismernek majd. Sokkal érdekesebben alakul az egész, ha minél több emberkével megismerkedünk.

GS: Esetleg várhatjuk, hogy elkészül a Fable PC-s változata is?

PM: Igazából nem túl sok akadályát látom. Ugyan elég sok mindent át kell majd alakítani a PC-s változathoz, de végül is kivitelezhető. De ezt még ne vegyétek hivatalos bejelentésnek, mivel a végső döntést a játék kiadója hozza majd meg.

HÁRMAN PÁRBAN

VEZESS!

Szegény kis autóversenyzős játékok bizony fényesebb korokat is megélték már. Az utóbbi néhány évben, ha volt is egy-két ígéretes program ebben a műfajban, egyik sem maradt igazán a köztudatban. Az idei Games Convention (GC) keretein belül azonban felnyitották a szemünket, és mindjárt három, kategóriájában teljesen egyedi játékot mutogattak.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

A Need for Speed játékok világszerte igen sikeresek. Bár az utóbbi rész kicsit visszafogott eladásokat produkált, az Electronic Arts érdekesnek látta egy újabb változat kiadását. Amit eddig láttunk belőle, az maga volt a csoda. Nem csak azért mondom ezt, mert mindig is kedveltem az NFS sorozatot. Egyszerűen végre sikerült valami egészen új szint vinni a sorozatba. Alapvetően az illegális, éjszakai versenyek állnak a játék középpontjában. Azok, akik esetleg ismerik a *Fast and Furious*-ot, vagy annak a második részét, netán az nagyon is tetszett nekik, nos, azok az *Undergrounds*-ot egyenesen imádni fogják! Végy egy alapautót, tuningold, cseréld ki rajta mindent, és légy Te az utcák legjobb sofőrje. Ez dióhéjban

a Need for Speed: Undergrounds. De lássuk csak, milyen finomságokkal is áldották meg! A végleges játékban, amely egyébként már idén novemberben meg is érkezik, 20 teljesen valóságos autó lesz. Ezeket többezerféleképpen módosíthatjuk majd, kezdve a fényezésstől, egészen a karosszéria minden kis részletéig. Mivel rengeteg alkatrészünk lesz (szintén valóságos gyártóktól), a lehetőségek száma gyakorlatilag végtelen. A legmegkapóbb mégis a grafika, valamint a tökéletesen pergős zene, illetve játékmenet. Hihetetlen jól sikerült eltalálniuk az egészet, végre ismét egy tökéletes játék kerekedett belőle, és valóban hű lesz a fényes Need for Speed névhez! *Megjelenés: 2003. november 28.*



MI FÁN TEREM AZ UNDERGROUND?

Trevor Uzice dióhéjban mesél a készülő alkotásról.

Milyen jellegű pályák lesznek?

A korábbi részek alapján úgy tapasztaltuk, hogy a játékosok egyaránt szeretik a körpályákat, illetőleg azokat, amelyek egyik pontból a másikba vezetnek. Ezért úgy döntöttünk, hogy mindkettőtől teszünk a végleges verzióba.

Van bármilyen kapcsolata a játéknak a *Fast and Furious* filmekkel?

Nem is kevés ☺. A film forgatócsoportjának több tagja is részt vett a fejlesztésben. Főként az autók kialakításában és a tuning alkatrészek pontos összeállításában segédkeztek. Sőt, még a játék zenéjét is a filmben is hallható alkotók adták. Vagyis, ha szeretted a filmet, biztosan a játék is nagyon bejön majd ☺.

Mennyire lesz valóságos a játék?

Mondhatnánk, hogy szinte teljesen. Túl a csodálatos grafikán, a játékban szereplő 20 alapautó, valamint a hozzájuk rendelhető több ezer alkatrész mind-mind a való életből származik! Ha netán valaki saját autóját is tuningolhatja, nem kizárt, hogy találkozik majd ismerős alkatrészekkel.



CRASHDAY

Már említettem, hogy volt szerencsénk egy igazi különlegességet is próbálgatni az idei GC-n. A *Crashday* nevezetű autós játékról van szó, amelyben – ahogy a neve is mutatja – gyakori esemény lesz a járgányok zúzása. Ha ismerted a 90-es évek elején tomboló, *Stunts* nevű, akkoriban igen szeniálisnak tartott játékot, tuti, hogy ez lesz a kedvenced. A *Stunts*nak egykor az volt a specifikuma (túl azon, hogy kiváló játékélményben részesített), hogy saját magad alkothattad meg a terepeket, kezdve a legkisebb ugratótól egészen a félcsövekig, mindent. A *Crashday* alapötlete ugyanez, csak éppen egy manapság elfogadhatóbb köntösbe bújtatták a készítői. Ez persze távolról sem lenne elég az általában elégedetlen játékosok számára, vagyis nekünk ☺. Éppen ezért további lehetőségek egész garmadája





tárul élénk. Az alapjáték összesen 12 autót kínál, de ha valaki elég erőt érez magában, akár újabbakat is készíthet. A pályák megalkotásához rengeteg alkotórész áll majd rendelkezésünkre, de ismét... ha valaki elég kreativitást érez magában, bármilyen pluszt előállíthat majd: az utcai lámpáktól kezdve az épületeken és ugratókon át valóban mindent. Egy különleges kis szerkesztőprogramot írnak hozzá, amely remek tömörítési eljárással dolgozik. Segítségével viszonylag kis méretűvé alakíthatjuk majd a magunk alkotta különlegességeket, vagyis teljesen egyszerűen csereberélhetünk egymás között. A Crashday alkotói jelen pillanatban is keresik azt a céget, amely méltónak bizonyulna sikervárományosuk terjesztésére.

Megjelenés: 2004. tavasz



STUNTS UTÁN SZABADON

Robert Clemenst, a projekt vezetőjét is elkaptuk pár szóra...

Miféle kapcsolata van játékoknak az egykori Stuntsszal?

Játékosokként minket is rendkívül megfogott az egykori sikerjáték. Akkor még csak reménykedtünk, hogy lesz valaki, aki sokkal jobb grafikával is elkészíti, de az idők folyamán senki sem figyelt fel rá. Így aztán elérkezettnek láttuk az időt arra, hogy mi magunk lépjünk.

Milyen online lehetőségeink lesznek?

Rengeteg olyan érdekesség lesz majd a végleges változatban, amelyet most még egyelőre nem árulhatok el. Azt viszont megmondhatom, hogy a jelenlegi tervek szerint 8-12 autós nyomulhat majd egy terepen, a pálya méretétől függően.

Miért nem kezdtétek el előbb a fejlesztést?

Igazából ez egy igen mókás dolog, mert már több éve készülget, csak mindig hangyányi lépéseket haladtunk előre. Nem olyan régen, egy ismerősünk indíttatására döntöttünk úgy, hogy bemutatjuk a publikumnak, és meglátjuk, milyen lesz a fogadtatása. Úgy vélem, bőven elégedettek lehetünk ☺.

DRIVER 3

Személyit, jogosítványt, forgalmi engedélyt! A Driver etalon volt a maga idejében, gyakorlatilag az első olyan teljesen 3D-s autós játék, amelyben a város valóban élte a maga nyüzsgő életét, mindenki végezte a dolgát, és a forgalom is remekül működött. Rengeteg küldetést kellett teljesítenünk, és ezek során meggyőződhattünk arról, milyen jó virtuális sofőrök vagyunk. Az idők folyamán megjelent a második része is, ám azt – számomra és sokak számára teljesen érthetetlen okokból – nem jelentették meg PC-re. Emiatt igen komoly nézeteltérés alakult ki a kiadó és a játékosok között, több petíció is indult miatta. Hogy, hogy nem, de a harmadik rész

változatai közé újfent bekerült a PC-s kiadás is, amely a jelek szerint sokkal jobb lesz, mint azt vártuk. A városok és autók kidolgozása valóban kiemelkedő, a fejlesztők elmondása szerint pedig nem ez lesz az igazán ütős benne. A játékelményt az első részhez hasonlóan alakítják majd ki, az pedig zseniális volt. Hadakozhatunk majd ellenséges bandákkal, a világ három városában tombolhatjuk majd ki magunkat (Miami, Nizza, Isztambul), és a rendőrség ezúttal sem lesz kegyes hozzánk ☺. Hogy mikor kerül mindegyikre? Sajnos, az még kicsit odébb van...

Megjelenés: még nincs
ZeroCool



RÖVID, DE VELŐS ☺

Végül hallgassuk meg *Heiko Kasperst*, aki eléggé visszafogottan szónokolt ☺.

Hogyhogy a harmadik rész már PC-re is megjelenik?

Nem gondoltuk volna, hogy ekkora felháborodást okoz a második rész kizárólag konzolos kiadása. Ezért aztán jobbnak láttuk a PC-s verziót is elkészíteni.

Összességében hány órás játékidőt ígér a D3?

Ez nagyon sok mindentől függ. A legjobb játékosok egyszer végig tudják majd vinni 20-30 óra alatt, viszont másodszer játszva akár teljesen más élményt is nyújthat, különböző küldetésekkel például.



NEM CSAK ANARCHY A VILÁG! MMO-ZZ!

Nincs mese, terjednek az MMORPG-k. Legalább is ezt láttuk az E3-n. Azonban Lipcsében kicsit szerényebb volt a felhozatal. Úgy látszik, a fő MMO piac Amerikában található, de remélem, hogy mi, európaiak sem leszünk elhanyagolva. Erre példa ez a három kiváló stufa, amelyeket nagyon várunk!

EVERQUEST 2



Everquest: 420 ezer előfizető, 45 szerver, 3 ki-terjesztés (negyedik is készül) és számtalan esemény... S szinte mindegy, hogy imádtátok, vagy utáltátok-e, nemsokára itt az Everquest 2. Miben lesz ez új a régihez képest? Egyrészt az alapjátékban csak a 3 kontinensen nyomulhatunk. A játék változatlanul zónákból áll, még akkor is, ha ezek nagyobbak, mint az elődái voltak, s jó hír, hogy a jövőben játszódó második részben gyorsabban fognak tölteni az emlegetett zónák. Újdonság, hogy néhány monszta a zónán át is követni fog minket, míg mások hamar feladják az üldözést. Sokkal több opciót kapunk karakterünk kialakítására, illetve kinézetére – ez pozitív dolog –, és 15-ös szinten neki lehet állni specializálódni. Az

EQ 60-as szintlimitje itt 100 lesz, amit gyorsabban el is lehet majd érni. Sajnos ezentúl tárgyaink tönkremehetnek, de sok esetben jól is járunk, ha magunk tesszük tönkre ezeket.
Megjelenés: 2004. január 31.



URU: AGES BEYOND MYST

Volt egyszer, hol nem volt, egy Myst nevű legenda. Ez minden idők legnagyobb példányszámában eladott kalandjátéka, csodaszép, előrendelt képei felejthetetlenek. De hogy is kerül ide ez a történet? Egyszerű: a legújabb Myst ugyan is egyrészt csodás grafikus motorral, másrészt MMO opciókkal is rendelkezik. Ennek az a lényege, hogy több ezer más játékkal játszhat ugyanazon városokban, sőt akár meghívásos terepeket is létrehozhat. Ezek az úgynevezett szomszédságok – amelyeket magad teremthetsz meg –, akár jelszóval is védhetőek, hogy illetéktelenek ne hatoljanak be.

Vízont mielőtt bárki azt hinné, ez is egy MMORPG, gyorsan eloszlatom a félreértést: a Myst online változatában nem lehet szinteket lépni (mert nem is kell), hanem a közös felfedezés az igazi lényeg. Kis csoportok kalandjaira, az együtt átélt játéklélményre alapoz ez a komponens, ahol több emberre van szükség egy-egy fejtető időben történő végrehajtására. Egyelőre ez nehezen elképzelhető, hiszen a Myst elég statikus volt, el kell azonban hinni: az Uru valószínűleg forradalmasítja a kalandjátékok világát.

Megjelenés: 2003. november 7.



HORIZONS

No kérem szépen, eljött a pillanat, amelyeto kérem szépen, eljött a pillanat, amelyet annyira vártam. Egy igazi fantasy MMORPG, amelyben sárkány is lehet az ember fia. Ez a nem semmi! Persze mindezek mellett a Horizons rengeteg mindent ígér: egyrészt ha nem sárkány akarsz lenni (ami ugye elég hosszú és nehézkes folyamat lesz), akkor több klasszikus faj közül választhatsz, s most jön a lényeg! Akár tradeskillezésből (magyarán tárgyak létrehozásából, eladásából) is meg lehet élni, fenntartani magad, kicsinosítani a városkát, ahol élsz, netán védelmi fegyvereket készíthetsz. Ez azért is jó, mert erős szocializációs vonal van a játékban. No persze ezenfelül be lehet lépni egy jó kis Guildbe, és együtt hantelni az ellent, mert azok a piszok undeadek mindig, mindenütt támadni fognak, és megpróbálják

sárkány is lehet az ember fia. Ez a nem semmi! Persze mindezek mellett a Horizons rengeteg mindent ígér: egyrészt ha nem sárkány akarsz lenni (ami ugye elég hosszú és nehézkes folyamat lesz), akkor több klasszikus faj közül választhatsz, s most jön a lényeg! Akár tradeskillezésből (magyarán tárgyak létrehozásából, eladásából) is meg lehet élni, fenntartani magad, kicsinosítani a városkát, ahol élsz, netán védelmi fegyvereket készíthetsz. Ez azért is jó, mert erős szocializációs vonal van a játékban. No persze ezenfelül be lehet lépni egy jó kis Guildbe, és együtt hantelni az ellent, mert azok a piszok undeadek mindig, mindenütt támadni fognak, és megpróbálják



visszaszorítani a humánokat. S persze ahogy erősödünk, egyre jobb cuccokat szerezhetünk a dinamikusan változó világban. Szóval jónak tűnik nagyon.

Megjelenés: 2003. október 31.

Gy



**MARCO GÖBEL
(SALES MANAGER)**

K: Ha sárkány vagyok, leköphetek mindenkit tűzzel?

V: Igen, azonban a sárkányoknak sokkal nehezebb dolguk van, mint a többi fajnak. Mire igazán nagy és hatalmas sárkányokká válnak, igen sok energia elfogy majd.

K: Meg lehet élni csak tradeskillezésből?

V: Nos, aki a békét kedveli, és a barátaival a közösségépítésre helyezi a hangsúlyt, az megtalálja majd a számítását.

K: Mennyire lesz gyors?

V: Nagyon látványos az engine, és ötezer karaktert simán kiszolgál szerverenként. Nem lesz lag.

AZ RTS FELHOZATAL...

ROHAMOZZATOK!

Az elmúlt évek RTS örülete után kicsit csillapodni látszik a divathullám, így viszont csak minőségi stratégiákat kapunk legalább, és nem kell az „ilyet láttam már minek kellett ezt kiadni” kategóriával foglalkozni. Ezt támasztotta alá a GC-n látott felhozatal is, ami minden RTS fan örömeire fog szolgálni.

COSSACKS II

Nemrég egy hatalmas interjúval és rengeteg információval szolgáltunk az RTS-ek legújabb királyjelöltjéről, így igazán sok szót nem akarok pazarolni erre. A lényeg: látványos 3D-s grafika, 64 ezer katonával egyidejű megjelenítése, 150 különböző egység és 180 épület, újfajta küldetések, multi módok, mint a Deathmatch, a Historical Battle és a Conquest of Europe. Szerecsére továbbfejlesztették az MI-t (remélem, nem lesznek csoportosulások és elakadások), új

a gazdasági rendszer és egyéb. A legjobb mégis a sok-sok történelmi csata lesz (remélem, azért a Győr melletti ütközet is bekerül, bár egyrészt ebben minket jó szokás szerint rípiyára vertek, másrészt pedig a tíz játszható nemzeti között nem lesznek magyarok, sajnos).
Megjelenés: 2003. ősz



CODENAME PANZERS

Mi viccesen csak „tanks screensaver”-nek szoktuk hívni, ugyanis igen jó a viszonyunk a fejlesztőkkel, s egyszer, amikor bent jártak nálunk

MOGYORÓSI GÁBOR
(VEZETŐ GRAFIKUS)

K: A végső változatban is átlónek egymáson a lángszórósok?

V: Nem, de hogy, még van finomítanivaló, sok ilyen apró részletet kell még javítani.

K: Mennyire dinamikus a világ?

V: Ahogy látod, a harckocsik kidöntik a fákat, ledöntik a romok falait, tehát eléggé.

K: Mi lesz a következő Screensaver, amelyet fejleszteni fogtok?

V: Ezt nem árulhatom el, de nem sportjáték lesz, az tuti ☺.

a szerkesztőségben, pont azzal ugrattuk egymást, milyen jó ez a képernyővédő, amelyet fejlesztenek. Lényeg, ami lényeg: igencsak ígéretes magyar stratégiai játékról van szó, amely a II. világháború idején játszódik. Nem nagy tömegek mozgatása jellemzi, inkább kis csoportok interakciója. Például el lehet benne foglalni harckocsikat, majd ha az megsérül, akkor akár motorbiciklire pattanhatunk stb. Mindehhez igen részletes grafika is csatlakozik, gyors és mindenfelé forgatható és zoomolható 3D-s motorral. Egységünk tagjai egyébként RPG-szerűen léphetnek szinteket tapasztalataik alapján. A különböző lineáris küldetések között találunk meglepetéseket is, sőt a legnagyobb térkép mérete akár egy négyzetkilométer is lehet, ami azért nem rossz. Természetesen a missziók történelmi eseményeken alapulnak, s így több német, szovjet és angloamerikai küldetést is végre tudunk hajtani.
Megjelenés: 2003. november 28.



GROUND CONTROL 2

Egy távoli planéta mocsaraiban játszódik a Ground Control 2. része, amely a kritikusok által méltatott, de szerény sikereket aratott RTS



méltó folytatása. A Starcraft-szerű világban 300 évet léptünk előre: az első rész egymással küzdő gigacégei már elvesztek a múlt kódében. Egyikük kolonizálta a játék helyszínét, amely független bolygóként él: most a Földi Birodalom vissza akarja ezt foglalni.

A GC2 taktikai RTS. Egy dropship (amolyan szállítóhajószerszűség) segítségével juttatjuk a megfelelő helyre csapatainkat. Újdonság, hogy ez a hajó most már továbbfejleszthető mindenféle fegyverzettel és kutyákkal, de mivel csak néhány slot található rajta, igencsak meg kell gondolnunk, melyik irányba fejlesztjük.

A grafikai motor is átesett egy kellemes kis kozmetikázáson: a GC óta sokkal szebb lett (ahogy ez ma napra illik); most már vásárolhatunk utánpótlást (a megfelelő zónában meg is jelenik, miután a dropship leteszi oda), mi több, gyalogságunk, ha

HENRIK SEBRING
(GAME DESIGN
IGAZGATÓ)

K: Hova tűntek a repülő?

V: Ebben a részben inkább helikopterszerű légi erőt alkalmazunk, ez sokkal rugalmasabban használható.

K: Csak két szembenálló fél lesz.

V: Nem, egy harmadikat is tervezünk, de ez még titok, kicsodák lesznek ők.

K: Fejlődött az MI?

V: Rengeteget, ezentúl nem szkriptekre támaszkodik, hanem önállóan dönt majd, szituációtól függően.

fedezékbe tud vonulni, akár sokkal nagyobb tűzerő egységekkel is képes leszámolni. Ígéretes darab, az szent!

Megjelenés: még nincs

Gyu

MINDEGY, HOGY ZÖLD VAGY PIROS, CSAK FRÖCCSENJEN A VÉR!

ÜSS, VÁGJ, AMPUTÁLJ!

Ha valaki esetleg szereti azokat a játékokat, amiben fegyverrel kell támadnunk faj- (és nem faj-) társainkra, az igazán érdekes felhozatalra lett a kiállításokon. E legjobbakból nyújtunk át egy csokorral...

LOTR: RETURN OF THE KING

Egyértelműen a kiállítás egyik legnagyobb favoritja volt a harmadik *Gyűrűk Ura*-film alapján készülő játék. Ami első látásra feltűnik, az az, hogy a program nem pusztán egyszerű filmadaptáció: a készítőik igazán rajongói lehetnek Tolkien világának, és igyekeznek a lehető legtöbbet kihozni a programból. Ez a grafikára is jellemző volt: NAGYON elcsodálkoztunk, amikor megláttuk, mi hogyan és milyen részletességgel mozog a képernyőn. Mindez természetesen a lehető legváltozatosabb helyszíneken, hiszen a készítőik saját bevétele alapján a film tizenkét különböző helyszínét dolgozták fel digitális formában. Ezek közé tartozik Minas Tirith, a Pelennor síkság, illetve a Végzet Kapuja is.

Ugyan a játék elsősorban akcióalapokon nyugszik, kidolgozott kalandelemeket is tartalmaz (ezt Tolkien direkt megköszöni a túlvilágról). Ez azt jelenti, hogy nemcsak csépelni kell az ellent, mint a répát, hanem az interaktív környezetet is felhasználhatjuk feladatunk teljesítéséhez (a bemutatón például egy katapulttal vágtak rendet a Minas Tirithet rohamozó orkhordák között). Noha a kiállításon még nem tekinthettük meg, a játékban főellenségek is lesznek, sőt a kaland végén magával Sauronnal is meg kell küzdenünk. Ez kicsit ugyan furcsának hat, ellentmond a film és a könyv szellemiségének, de reméljük, azért sikerül



oilyan színvonalasan megoldani, mint a program többi részét.

Ja igen, és a legnagyobb feeling az volt, hogy megtekinthettünk néhány, általunk még soha nem látott jelenetet a filmből – mivel átvezető moziként fog szerepelni a játékban –, mi több, egy-két olyan rész-

letet is, amely a filmben nem szerepel, csupán a program kedvéért forgatták le: az eredeti szereplőkkel, az eredeti helyszíneken. Ilyet eddig még csak a *Mátrixban* láthattunk, de nekem nagyon szimpatikus megoldás, isten tartsa meg a jó szokásukat!
Megjelenés: 2003. november 7.

VAMPIRE THE MASQUERADE – BLOODLINES

A *Vampire the Masquerade – Bloodlines* azal az aprósággal hívta fel magára a kiállításlátogató úri közönség figyelmét, hogy a még meg sem jelent *Half-Life 2* engine-jét használja. Így aztán a grafikára nem is lehet panasz, ajánlom mindenki szíves figyelmébe az itt terjesztő screenshotokat.

Maga a játék nem igazán szakad el az akció-szerepjátékok jól bevált kliséitől, de ennek nem is éreztük szükségét, mivel a White Wolf által kidolgozott

World of Darknesst, ahol a program játszódik, szinte tökéletesen ültették át számítógépre. Így aztán olyan hangulat veszi körül az embert, amely igazán ritkán jellemző játékokra. Abba már bele sem mertünk gondolni, milyen lehet az, amikor ezt az alapvetően horrorisztikus alapvetésű game-et nem úgy játszunk, hogy közben három hosztesz kelletti magát fél méterre tölünk, illetve harminc másik újságíró vár arra, hogy végre ő is sorra kerülhessen.

A történet egyébként egy alternatív Los Angeles-

ben játszódik, napjainkban (vagy inkább éjjeleinkben). Itt kell a hét lehetséges vámpírklánból kiválasztanunk főhősünket, hogy aztán teljesítsük küldetésünket. Engem leginkább a harc megvalósítása fogott meg. Bár nincs túl sok köze a klasszikus Vampire the Masquerade-rendszerhez, mégis nagyon tetszett, ahogy shotgunokkal, lángszórókkal, géppágyúkkal és egyéb kedves szerkezetekkel irthattuk az éjszaka bűzös teremtményeit.

Megjelenés: még nincs



XIII

A XIII című alkotást olyan sokszor elcsúsztat-ták már, hogy nem is igazán hittünk abban: valamikor tényleg megjelenik. Ezért is csodálkoz-tunk nagyon, amikor egy hatalmas standon állíto-ták ki, ráadásul egy csaknem teljesen kész játékkal szembesülhettünk. Szinte teljesen biztos vagyok abban, hogy a mostani megjelenési időpontot már tartani tudják.

Biztosan emlékeztek rá: ez az a francia FPS, amelynek egészen különleges, rajzfilmszerű a grafikája, és szinte minden tereptárgy fegyver-ként használható benne... Persze ezeken kívül szerepel majd benne a szokásos shotgun és tár-

sai is (rakétavető stb.), összesen 15 különféle gyi-lokeszköz.

A játék folyamán kellemes meglepetésként ért minket az is, hogy nemcsak örülten gyilkolászós, hanem lopakodós küldetéseket is tartalmaz a XIII. A legrelevánsabb különbség egyébként az, hogy az első esetben „Kaboom, Bawanggg”, míg az utóbbiban „Tap,tap,tap”, illetve „Thiiick” feliratok jelennek meg a képernyőn ☺.

Mivel a taktikai játékok reneszánszukat élik, ezért azt is szimpatikus megoldásnak találtuk, hogy nem feltétlenül egyedül kell végiggrámbóznunk a pályá-
kat, hanem sok esetben segítőkre támaszkodha-tunk, ami mindig nagyon hangulatos tud lenni egy single player játékban (lásd még a témában: *Call of Duty*).

Megjelenés: 2003. október 31.



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

Ugyan elhintettünk már egy-két infót a S.T.A.L.K.E.R.-ről a *GameStarban*, de Oleg, mindenki kedvenc GSC-s piárosa azért a negyedik vodka után még tudott új morzsákkal szolgálni... Például a tárgykezelés, noha FPS-ről van szó, legin-kább a *Diablóéra* fog hajazni, tehát adott helyekre pakolhatunk be dolgokat (például övtáskába töl-tényt, hátizsákba a shotgun), és ha minden hely betelik, akkor sajnos csak akkor vehetünk fel új tár-

gyat, ha előbb lerakunk valamit. Így nem fogunk egyszerre akár 8-10 különböző fegyverrel szaladgál-ni, mint például a *Quake*-ben.

A sebzésrendszer szintén egészen egyedi lesz: nemcsak egyetlen általános életerőt számol a prog-ram, hanem tényleg bizonyos testrészeink sérülhet-nek, és ez természetesen a játékményt is befolyá-solja. Azt már csak felve teszem hozzá, hogy több-féle sebződési rendszer lesz, tehát másképp reagá-lunk arra, ha az indák lehorzsolják a bőrünket, illetve ha nagy dózísú radioaktív sugárzást kapunk.

Megjelenés: 2004. május 28.



CONTRACT J.A.C.K.

Csak nemrég jelentették be (az előző *GameStar* hírovtában írtunk róla), és már be is mutatták a kiállításon a működő verziót. Példás ez a munka-morál, bárcsak mindenki így állna hozzá! Egyéb-ként a *No One Lives Forever*-témakörben játszódó játékról van szó, csak most nem a szépséges Cate Archert, hanem egy újabb – ezúttal férfi – szerep-lőt irányítunk.

A mostani darkos trendeknek megfelelően itt nem lesz semmiféle finomkodás, illetve virággyermek-hangulat, mint az előző részekben, hanem kőke-

mény akció, továbbá ármány és cselszövés.

A H.A.R.M. egyik friss bérnyilkosaként kell majd missziókat teljesítenünk, olyan fegyverekkel, mint például a az első rész Bacalov Correctora, illetve egy lézerfegyver-prototípus...

Az akció felpörgetése céljából egyébként az egész fejlődési és gadget rendszert kivették a játékból, de ez tényleg csak előnyére vált a programnak... Jó kis stufa lesz, de azért majd legyen ám N.O.L.F.3!

Megjelenés: 2003. november 21.

ender



MEGFELELŐ EMBER, KÉNYES FELADATRA

SPLINTER

PANDORA TOMORROW



Jöhetnek ám mindenféle besurranó egyedek, kopasz bérgyilkosok vagy félszemű tolvajok – ha olyan életbevágóan fontos dolgokról van szó, mint a nemzetbiztonság vagy a lopakodós játékok rajongóinak megfelelő szórakoztatása, akkor csak egyetlen ember igazán megbízható: Sam Fisher. Reszkessetek, terroristák: az NSA szupertitkos és übercool ügynöke ismét visszatér...

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Ubi Soft

■ **KIADÓ**
Ubi Soft

■ **WEBOLDAL**
www.ubisoft.com

■ **MEGJELENÉS**
2004. március

GYORSLINK
532

Bizony, 2002 novemberéig a számítógépes titkos ügynök munkája egyet jelentett James Bond és Cate Archer kalandjaival. Martini-vodka koktélok, autós üldözések, gyönyörű nők, az orosz hadsereg felének kirtása egyetlen Kalasnyikovval: ezek jellemezték az addig megjelent kémes FPS-eket. Ugyan, e romantikus klisék helyett kit érdekel a realitás, a valós helyzetek?

„LISTEN ALL, YOU MOTHER’...”

Aztán jött egy program Xboxra, amely nemcsak hogy a feje tetejére állította ezt az elméletet, de a lopakodós akciójátékok királyaként teljesen meghódította a nagy fekete doboz tulajait. A PC-s verzióra 2003

februárjáig kellett várni, de ha lehet, még jobb lett elődjénél, hiszen az irányítás kifinomultabb volt egérrel és billentyűvel, mint gamepaddal.

A Ubi Soft hatalmasat kaszált mind az Xboxos, mind a PC-s verzióval, ezért a korábbi egyezményekkel ellentétben az összes többi konzolra (PS2, GameCube, Gameboy Advance) sőt még a létező jobb mobiltelefonokra is elkészítették (még a fekete-fehér Nokia 3310-esre is!). A *Splinter Cell* döbbenetes sikert aratott mindenhol: az eltelt fél év alatt elmondhatjuk, hogy Sam Fisher népszerűsége Lara Croftéval vetekszik, így nem csoda, ha a fejlesztők gőzerővel dolgoznak a folytatásokon...

„THE NAME OF THE GAME”

A Pandora Tomorrow a játék munkacíme, a korábbi Shadow Strike elnevezést végül is ejtették, ami nem véletlen, ugyanis az SS csak pár új missziót jelentett volna. A dolog pikantériája, hogy még ez a cím is kétséges („working title”), továbbá a hivatalos kommunikáción túl még sokan azt is rebesgetik, hogy nem is a Pandora Tomorrow a „hivatalos” második rész, hanem azt csak jóval később jelentik majd be. Ezek alapján a PT egyfajta standalone folytatásnak tűnhet, olyasvalaminek, mint a *GTA* sorozatban a *Vice City* – akárhogy legyen is, tény, hogy a Ubi Soft-osok még a Rockstarnál is több újdonságot préselnek a folytatásba. Ami biztos: a játék fő-

VILÁGPREMIER

CELL



szereplője ismét

Sam Fisher, és *George Clooney*-ra erősen emlékeztető hősünk továbbra is az amerikai National Security Agency titkosszolgálat Third Echelon elnevezésű szupertitkos alosztályán dolgozik. A készítők azonban nem elégednek meg pusztán csak újabb küldetésekkel és sztorival: alaposan feljavított grafikus motorral, vadonatúj

Pandora Tomorrow-ban az amerikai fejesek kicsit átszervezik a részleget, és az újfajta kihívásoknak megfelelően „árnyékháló” fedőnevű kisebb csapatokat küldenek ki a problémás helyszínekre. Azt még nem döntötték el, hogy Sam Fisher a bevetési ponto-

„Multiban alattunk oszon egy másik játékos, nem látja szegény, hogy terpeszben állunk a feje felett, és mindjárt a nyakába ugrunk.”

kémkütyükkel és speckó mozdulatokkal spékkelik meg a Pandorát, mi több, a játékmenetben is innovációkat terveznek. A legfontosabb újítás pedig, hogy az ilyen típusú lopakodós játékokba a világon először (nagyobb gépeken) multiplayer módot is raknak!

ÁRNYÉKHADSEREG

Mielőtt azonban a multiplayer rejtelseibe belemélyednék, először is nézzük meg, deres hajú ügynökünket ezúttal a világ mely pontján vetik be. Míg az eredeti sztoriban a Third Echelon legelső bevetésében vehettünk részt, a később játszódó

kon ugyanúgy mindig egyedül dolgozik-e, vagy egyes küldetések során másokkal is együttműködik, de a fejlesztők egy szexi női ügynöktársról is puszognak... A sztorinál ezúttal is hasonló minőséggel számolhatunk, hiszen most is az első rész kiagyalójának, *J. T. Pettynek* a tollából származik.

Fisher ugyanolyan egzotikus helyszínekre kerül, mint eddig, de nehezedni is fog a játék, mert gyakran nyílt terepen, verőfényes napfényben (!) kell megközelítenünk az ellenséget. Hogy még valóságosabb világokba csöppenjünk, ugyanakkor még több kihívás elé állítsák a játé-



Miért nem motion capture?

A GÉP ÉLETHŰBB

A készítők az animációkhoz már az első Splinter Cellhez sem használtak motion capture-t, és ez a folytatásban sem lesz más-képp. Akkor még nem nagyon indokolták döntésüket, csak büszkén hangoztatták, hogy ők jobbat tudnak nála... Most végre kiszivárgott, hogy először megcsinálták a motion capture-ös verziókat is, ám azt tapasztalták, hogy a bedigitalizált emberek túlságosan is rájátszanak a mozdulatokra, úgyhogy újraprogramozták az egészet, és így sokkal életszerűbb hatást értek el...



kosokat, a városokban, falvakban ezúttal civil polgárok is fel-alá mászkálnak, akik mindennapi teendőiket intézik majd, nekünk pedig nem szabad megzavarnunk őket, különben hisztérikusan a legközelebbi rendőrhöz vagy katonához rohannak, hogy befűjják hősünket. Természetesen nem mészárolhatjuk le őket, ez nem a *Vice City* ☺...

Ezúttal dzsungelben, mélyen a vegetációban is kúszunk-mászunk kell,

tokon végighaladva, kötött feladatokat kellett végrehajtanunk, itt sokkal nagyobb lesz a szabadságérzetünk, többféle irányba indulhatunk el.

„HI. I'M GONNA KILL YOU.”

Persze Sam Fisher mit sem érne terepen, ha nem használhatná szupereszközeit. Az első rész nagy kedvencei mind visszatérnek, ám találkozni fogunk újakkal is.

A Splinter Cell 1 PS2-es verziójában pél-

„A civil polgárok mindennapi teendőiket intézik, de ha meglátnak, hisztérikusan a rendőrhöz rohannak: sajna nem mészárolhatjuk le őket, ez nem a *Vice City* ☺...”

a *Commandos II* és a *Medal of Honor* rajongóinak arcára pedig biztosan széles mosoly terül, mert az egyik pályán egy tengeralattjárós szárazdokkban is kommandózhathatunk.

A pályák szerkezete szintén változik: míg a Splinter Cell 1 rendkívül lineáris volt, hiszen helyszínről helyszínre kerültünk, és a továbbhaladáshoz a legtöbbször fix pon-

dául már távcsövet is kaptunk: ez a második részben végre minden platformon megtalálható lesz.

Az éjjellátó és a hőérzékelő mellett egy újabb infraszeműveget is használhatunk, csak még azt nem tudni, pontosan milyen lesz. (Bár egyes pletykák szerint egyfajta röntgen szeművegre számíthatunk...) Mindenesetre azt leszögezték: mivel nem





sci-fi akciójátékról, hanem egy ultrarealistikus, katonai kommandós stuffról van szó, ezért továbbra is szeretnék a valóság talaján maradni, és kizárólag olyan eszközöket tesznek a játékba, amelyeket az amerikai hadsereg már kutat, legfeljebb még nem alkalmaztak.

ASTALA VISTA, RONGYBABY!

A Splinter Cell első része az *Unreal II* motorjának köszönhetően nagyon dögös effektusokkal veszélyeztette álkapcsunkat, de a készítő nem ülnek a babérjaikon, hanem ezt a grafikát is alaposan felturbózzák. A leglényegesebb újítás a „rongyba-ba” (ragdoll) effektus alkalmazása lesz: a részletekről a *dobozban* olvashattok. Sam animációján is hegesztettek a fejlesztők: ha lehet, még hajlékonyabban, még életszerűbben fog mozogni, mint az első részben. Emellett már eddig is széles repertoárját újabb speckó lopakodó és támadó mozdulatokkal fogja gazdagítani. A készítő ezen a téren is mindenképpen életszerűek szeretnének maradni, ezért most sem használnak motion capture-t, hanem saját maguk animálják Samet. (Hogy pontosan milyen logika áll e furcsa

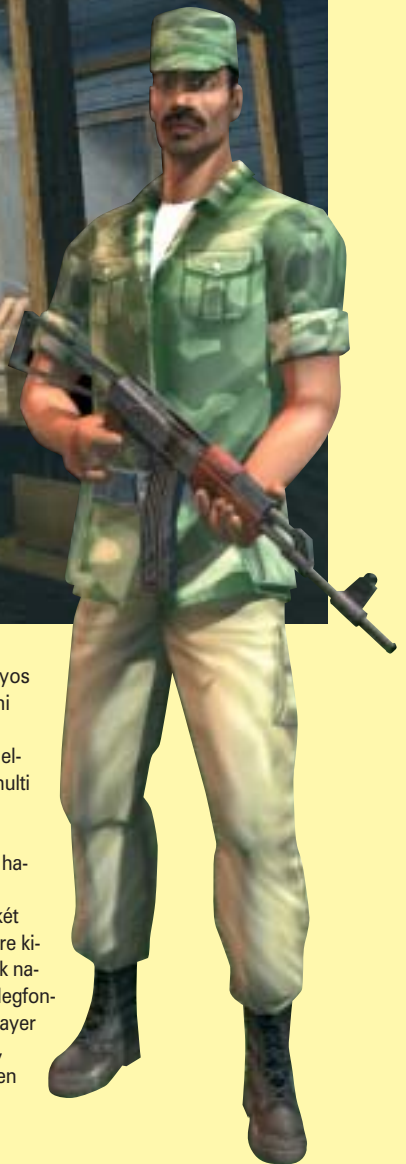
hozzáállás mögött, azt lásd a *dobozban*!) Mivel a PS2-es verzió később készült el a többi nagyobb konzolhoz és a PC-hez képest, ezért ahhoz volt idejük jobban dolgozni az átvezető animációkat, amelyek sokkal mozszerűbbek voltak a többiekénél. Most viszont a készítő hallgattak a PC-sek és az Xboxosok panaszaira, és még a PS2-es SC1-nél is több figyelmet fordítanak arra, hogy a bevezető intro és az átvezető során úgy érezzük magunkat, mintha egy kommandós thrillert néznénk. Emellett már felvették a kapcsolatot néhány nevesebb együttesel, hogy zenéiket felhasználhassák a játékhoz.

SOK-SOK SAM FISHER?

Neeem. Sam Fisher csak egy van ☺. A multiplayer módban a single rész macsó főszereplője nem lesz játszható karakter, hiszen tipikus magányos farkasról van szó, és a készítő nem szeretnék Fisher image-ét aláásni: így a játékosok különféle Third Echelon-kémetek alakíthatnak. A single sztori egyébként nagyon ügyesen alátámasztja a multit, hiszen az „árnyékháló” bevezetése épp arról szól, hogy egy helyett több ügynököt küldenek

a terepre, amikor egy magányos hős már nem tud megbirkózni a feladattal.

Mivel nem valamilyen *Quake* jellegű akciójátékról van szó, a multi legérdekesebb része nem a „deathmatch”-ben vagy a „capture the flag”-ben rejlik, hanem a kooperatív többjátékos módban, ahol például a csak két személy által megoldható, időre kiosztott puzzle feladatok kapnak nagyon fontos szerepet. A játék legfontosabb single elemei a multiplayer módban is jellemzőek lesznek, mert a fejlesztők mindenképpen hűek akartak maradni az első Splinter Cell szellemiségéhez.



Hatalmas kacska (poén) a weben!

GEORGE CLOONEY MINT SAM FISHER ☺...

A Google-ön akadtam rá egy állítólagos George Clooney-interjúra. Megkérdezték tőle, van-e kedve játszani a Splinter Cell 3-ban (!) is. Azt válaszolta, hogy persze, boldogan, imád *James Cameronnal* együtt dolgozni. Amikor rákerestem magára a filmre, akkor az adatok alapján kiderült, hogy persze kacska az egész, de



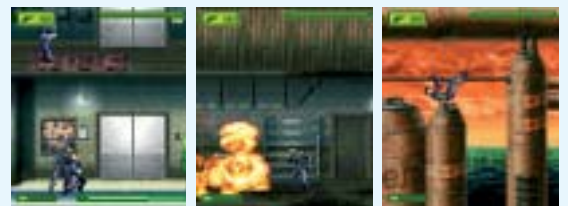
mégis érdemes volt megtekinteni, mert az értelmes mozhonlap-készítők még igazi adatlapot, kritikákat és plakátot is gyártottak a filmekhez ☺! Csak néhány példát a „főszerepekből”: George Clooney: Sam Fisher, Gene Hackman: Irving Lambert, Kurt Russel: Tomasz Grinko, Sandra Bullock: Anna Grimsdottir, Halle Berry: Frances Coen. LOL ☺. De azért nem lenne rossz ☺... A cím: <http://www.film-mogul.com/matrix/titles/splintercell.html>

Először multiban

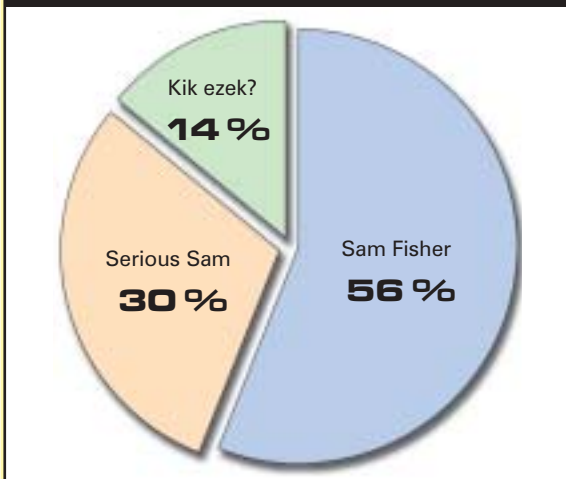
NOKIA N-GAGE ALAPÚ VERZIÓ

Az idei ECTS-en mutatták be először egy sajtótájékoztató keretében a Splinter Cell első részének Nokia N-Gage-es változatát. A Gameloft által fejlesztett játék leginkább a Gameboy Advance-es, akcióplatform és oldalnézetből lopakodós verziójára hasonlít – bár a grafikája szebb annál. Fisher csöveken, ereseken tud felmászni, lecsúszni, *Prince of Persia* stílusban ugrálni, és túlsó oldalakon megkapaszkodni. Itt is képes használni éjjellátó és hőérzékelő szemüvegét, és persze nála lesz hűsége SC 20 K-s pisztolya is.

A legnagyobb poén azonban a kétjátékos mód, amelynél speciális szinteken, csak kooperatív módban megoldható taktikai feladatokkal szembesülünk. A Splinter Cell így Nokia N-Gage-en lesz először multiplayeres...



KI LENNÉL INKÁBB?



„A mély bariton forrása”

SAM FISHER HANGJA: MICHAEL IRONSIDE

A zseniális, mély bariton hangú *Michael Ironside* lesz másodszorra is Sam Fisher hangja! Az 53 éves kanadai színész először 27 éves korában, 1977-ben kapott filmszerepet, de a *David Cronenberg*-féle '81-es *Scanners* című horrorfilmig kellett várnia, hogy igazán befusszon. Ott egy elmét befolyásoló és agyakat felrobbantató megalomániás tudóst alakított nagy meggyőző erővel, úgy-hogy ezután többször is hasonló szerepkörbe került. Igazából sohasem sikerült az élvonalba jutnia, de azért aránylag jó szerepeket kapott így is. Legutóbbi emlékezetes alakítását a *Csillagközi invázióban* láthattuk, az őrült Jean Rasczak őrnagy szerepében. Hitvallása: „Imádkok rossziúkat játszani, mert a jókat többször is megverik a film során, de a főgonoszt csak egyszer gyepálják el, és csak a film legvégén...”



ÉRTÉKELÉS

- multiplayer először lopakodós játékban
- felturbózott grafikus motor
- új mozdulatok, fegyverek, extrák, stb...
- a sztorit majd még meglátjuk...

„TÚL VAGYOK, TÚL, MINDENEN TÚL, TE ALATTAM SÉTÁLSZ, GYANÚTLAN...” (KONTROLL CSOPORT)

A fény-árnyék effektusoknak például óriási jelentőségük lesz multiban is, és a játékosok vígan alkalmazhatják egymáson a Van Damme-féle terpeszúgrást, valamint az összes többi, jól ismert speckó mozdulatot. Képzeljétek el, mekkora flash, ahogy

Zombie-breakdance

„RONGYBABA”EFFEKTUS

Nagyon király, hogy a Splinter Cellben lesz rongybaba effektus, de pontosan miről is van szó? A *Gary Kwan* által kifejlesztett technológia segítségével az eltrafált ellenségek végre nem a program motorja által, gyakran idétlenül megjelenített haláltusával esnek össze és halnak meg, hanem testük élethűen görnyed, és követi a talaj formáját. Bár a Pandora nem az első olyan játék lesz, amely ezt a feature-t alkalmazza, még nem sokan

használták előtte: a nagyközül az *Unreal Tournament 2003*-at, a *Rainbow Six 3*-at és a *Tomb Raider: Angel of Darkness* tudnánk megemlíteni.



alattatok oszon egy másik játékos, a sötétben minden oldalra sasolva, csak azt nem látja szegény, hogy terpeszben álltok a feje felett és mindjárt a nyakába ugrotok – nem igazán felebaráti szeretetből ☺.

filmek most már nemcsak PS2-n lesznek látványosak, mozszerűek, hanem minden egyes komolyabb géptípuson. Konzolok körül egyébként még lehetnek titkos megállapodások arról, hogy csak

„A készítőik állítólag egy szexi női ügynöktársról is puszognak...”

A különféle gadgetek is mindenki rendelkezésére állnak majd, de hogy milyen típusúak, és mennyi lehet nálunk, azt még pontosan nem tudni.

Természetesen mindenféle módon lehet majd multizni: akár helyi hálózaton, akár a Ubi Soft saját internetes rendszerén. Mivel az Xboxos verziót tartják elsődleges fontosságúnak, az Xbox Live-támogatottság már most benne van a pakliban, a PC-s Gamespy-támogatottság viszont még nem biztos.

KI MIT TUD?

Ezzel el is érkezünk a különféle verziók körüli problémakörhöz. Minket nyilván a PC-s érdekel a legjobban, de a Ubi Soft továbbra is az Xboxos verziót pártfogolja a leginkább, úgyhogy elképzelhető, hogy a 2004. márciusi megjelenés csak a Microsoft konzoljára vonatkozik, és a PC-s kiadás ugyanúgy csúszik, mint a Splinter Cell első része. Az viszont szerencsére biztosak tűnik, hogy tartalmilag nem lesznek különbségek: például az intro, az átvezető

egy adott platformra készüljön-e el a stuff, vagy valaki mást hagyjanak ki, mert amikor megkérdeztük a játék producerét, akkor nagyon óvatosan csak annyit mondott: „*Jelen pillanatban* még minden platformra várható a Pandora, még nincsenek exkluzív megállapodások”... Nekünk, PC-seknek azért nincs sok félnivalónk, hiszen a konzolok általában egymás és nem a kisebb piacreszesedésű PC legyilkolásával vannak elfoglalva.

FISHER KING

A Splinter Cell: Pandora Tomorrow a lopakodós játékok új királya lehet, a multiplayer mód miatt eddig nyerőbbnek tűnik még a *Thief III*-nál is. Hogy végül mennyire sikerül a rengeteg ígéretet betartani, az persze nagy kérdés, mindenesetre a fejlesztők nagy előnyére szolgál, hogy a motoron már csak apró finomításokat, szövegesítéseket kell végezni, így jobban tudnak koncentrálni a részletekre. Egy biztos: én már tükön ülve várom ☺...

Bad Sector



KIRÁLYVÁ

A MULTIS FPS-EK LEENDŐ URALKODÓI

Bár ma még egyértelműen a CS és a Quake III az internetes játékra kihegyezett multis FPS-ek királya, a nem is oly távoli jövőben komoly trónkövetelőkkel kell számolniuk. A következő oldalakon a négy legismertebbet vesszük górcső alá, a hentelős és a csapat-FPS-ek leendő királyait.



CS: CONDITION ZERO

A KIRÁLY FIA

Lassan már a CS: CZ is beszálhatott volna a *Duke Nukem Forever* indította „Soha nem fogok megjelenni” nevű versenybe, hiszen évek óta csak ígértették, különböző fejlesztőcsapatok adták át egymásnak. Most azonban úgy tűnik, a megpróbáltatásoknak rövidesen vége – hamarosan a kezünkbe vehetjük a hivatalos CS-folytatást. Bár a játéknak jelentős része lesz az egyszemélyes mód is, küldetésekkel, meg egymással, ezúttal csak a program multiplayer oldalával foglalkozunk. Mindenekelőtt vonatkoztassunk el a fantáziadús címtől: nevezük inkább egyszerűen CS 1.6-nak a kicsikét. Miért is? Nos, számos újítás kerül ugyan a játékba, de a grafikát – némi leporolgtatás után – továbbra is a jó öreg *Half-Life* motor fogja hajtani. Ebből a szempontból tehát nem beszélhetünk komoly előrelépésről. Ugyanakkor lesznek új karakterek: hét új terroristacsapat, két új terroristafrakció, a kommandósok oldalán pedig többek között Kidotai, amely a lázadások elleni japán egység elnevezése. Új grafikus modellek is készülnek, részletesebb kidolgozottsággal, nagyobb poligonszámmal. A játékmenet és a koncepció változatlan marad: ismét a két oldal

– a terroristák és a kommandósok – csapat össze, csapatársaikat segítve. A küldetések sem változnak, továbbra is bombákat kell majd elhelyeznünk, vagy hatástalanítanunk, túszoikat kiszabadítanunk, fontos személyeket kísérgetnünk, vagy épp kivégeznünk.

„MEGVÉD MINDEN BAJTÓL!” (PAJZSREKLÁM)

A fegyverkezés tekintetében sincs módosulás: pisztollyal, lőszerezellel és egy védőruhával kezdünk, a további felszerelést pedig a győzelmek után kapott pénzből kell megvásárolnunk. Ellenben új fegyvereket kap mind a két oldal, s az arsenálban igazi érdekességet is felfedezhetünk. A „szokásos” lőfegyverek mellett a kommandósok birtokba vehetik a védőpajzsot is, amelynek használatával alternatív harci taktikákat eszelhetünk majd ki. Mivel a pajzs közel ember nagyságú, remekül megvédi az ellenség lövéseitől. Ráadásul bajtársaink mögénk állva szintén védelmet élvezhetnek, így akár a rómaiak híres teknősbéka formációját is felvehetjük, modernebb változatban ©. Összesen 28 térképet ígérnek a fejlesztők, ami tekintélyes számnak tűnik, de ezek jelentős

része azért nem fog az újdonság kategóriába tartozni, csak kicsit átdolgozzák, feljavítják őket. A frissek között viszont változatos helyszínekkel szembesülhetünk: metróállomás (metróval együtt!), vidéki táj, illetve egy kelet-európai város is előkerül a pályákon. A legnagyobb újítás azonban valószínűleg a botok bevezetése lesz – maximum 17 gépi játékosal küzdhetünk egy térképen (azaz 9-9 ellen). Az MI irányította játékosokat négy nehézségi fokozatban állíthatjuk. Szerencsére a különbség nem abban fog megmutatkozni, hogy minél alacsonyabba tesszük a mércét, annál ostobábban viselkednek: mindössze a célzási képességük gyengül, de ugyanúgy képesek lesznek bombát hatástalanítani, vagy a túsra vigyázni. S bár a pudring próbája az evés, és az ósdi grafika okán nem árt az elővigyázatosság, azért a fenti újítások jó eséllyel továbbra is a vezető helyen tarthatják a Counter-Strike-ot – még akkor is, ha már más néven fog futni.

- FEJLESZTŐ: Ritual
- KIADÓ: Vivendi
- GYORSLINK: 178
- MEGJELENÉS: 2003. november 26.

ALASZTÁS



A méltán népszerű *Battlefield 1942* készítői, befejezve a kiegészítők gyártogatását, szakítottak a második világháborúval, és 25 évvel későbbre tolvá az idő ke- rekét, a vietnámi háborúba csöppentik a játé- kost. A koncepció ugyanaz, a helyszín más – sze-

zett specialistát. Az egyik Green Beret, a másik pedig Vietcong névre hallgat, de a fejlesztők egyelőre csak az utóbbiról regéltek. A ferde szemű dzsungelhős szinte láthatatlanná tud válni az aljnövényzetben, nehézfegyverzettel a vállán is szökell, mint egy gazella, ráadásul kedves kis

terén is hozott változást: az amerikaiak M-1 karabélyok helyett M-16-os gépkarabélyokkal harcolnak, míg a vietnamiak a szovjetektől exportált, kiváló minőségű AK-47-essel veszik fel ellenük a harcot. A járműparkot is korszerűsítették: míg korábban a harckocsik jelentették a fő erőt,

BATTLEFIELD VIETNAM BÚZAMEZŐ HELYETT RIZSFÖLD

rencsére azonban ennél sokkal több újdonság kerül a programba, mire megjelenik. Ismét csapat alapú hálózati küzdelmekben kell helytáll- nunk, ahol a két oldal egymást igyekszik legyőz- ni. Ezúttal is a zászlók elfoglalásáért és az általuk kapható „újjaélesztő” pontokért harcolunk. (Azoknak, akik nem játszottak az előző résszel: ez utóbbi segítségével hozhattuk vissza a csatame-

csapdákat is cipelhet magával, amelyekkel az el- lenségnek igen rossz élményeket tud szerezni.

ÉGBŐL JÖN AZ ÁLDÁS

A fejlesztők azonban nem érték be ennyivel: a já- tékmenetet is a vietnámi háború jellemzőihez iga- zították. Így például az ázsiai mérnök egy mobil beléptetőponttal rendelkezik, aminek köszönhe-

most már a légierő uralja a harcmezőt. Amerikai repülőgépeket irányítva napalmmal szórhatjuk meg a kijelölt területet, ahol emiatt pár percig ko- moly tűz fog pusztítani. A másik, szintén gyakorta használt eszköz a szállítóhelikopter lesz: ösze- sen öt katonát juttathatunk el vele a kijelölt hely- re, ráadásul még dzsipet is akaszthatunk az aljá- ral! Kizárólag az jelenthet nehézséget, hogy minél több mindent szállítunk magunkkal, annál nehe- zebb irányítani a gépet. A látványt ugyanazzal a grafikus motorral készítik, de némileg azért fel- turbózták. A katonák és járművek részletesebben kidolgozottak, és a dzsungel is dúsabb vegetációjú. A cseh fejlesztők nem ülnek babérjaikon, és a jelek szerint nemcsak egy más nevű „kiegészít- ő-rókaórt” akarnak kiadni, hanem valódi újítá- sokkal felvértezett, egzotikus környezetben ját- szódó multiplayer FPS-t.

„A BV-ben nem mindegy, hány fővel foglaljuk el a kije- lölt helyet: minél több katonát tudunk a térségbe vezé- nyelni, annál hamarabb kerül a mi tulajdonunkba.”

zőre elesett bajtársainkat.) Ugyanakkor a *BV*-ben már nem mindegy, hány fővel foglaljuk el a kije- lölt helyet: minél több katonát tudunk a térségbe vezényelni, annál hamarabb kerül a mi tulajdo- nunkba a lobogó. A *Bf1942* jól bevált receptje szerint a kiegyensúlyozott erősségű katonatípu- soknál néhány új szereplőt találhatunk: mind a két oldal kap egy-egy, a dzsungelharca kiképe-

tően meghalt bajtársaik akár az ellenfél csapata mögött is újjaéledhetnek – vagyis barátságos partizántámadásokat indíthatunk általuk a mit sem sejtő ellenség hátába. Mindezt ellensúlyo- zandó amerikai kollégája bárhová homokzsákokat telepíthet, ily módon megerősítheti a stratégiai- lag fontos pontokat. A világháború óta eltelt 25 év természetesen a fegyverek és harcjárművek

- FEJLESZTŐ: Digital Illusions
- KIADÓ: Electronic Arts
- GYORSLINK: 462
- MEGJELENÉS: 2004. január 30.



UT 2004

ÚJ ÉVJÁRAT, VAGY CSAK PATCH?

Az Electronic Arts számos sportjátékát minden évben megjelenteti, az adott évszámmal jelölve az újabb verziót. Szó se róla, általában ezek valóban előrelépést – új játékok – jelentenek, mégis igen erős visszatekintést keltett az ötletük, hogy ugyanezt fogják tenni az UT sorozattal is. Hiszen egy FPS elkészítése nagyon nagy feladat: sokkal nagyobbak tűnik, mint egy sportjátéknál, ahol elsősorban „csak” a grafikát és az irányítást szokták csiszolgatni. Túlságosan is pénzharcos szaga volt a dolognak: egy kevéske pálya itt, egy kevéske karaktermodell ott, megszórva egy csipetnyi egyéb újítással, és máris kész az idei süti...akarom mondani: program. Szerencsére azonban mégsem eszik ennyire forrón a kását (ha már a kajáknál tartunk ☺) – úgy tűnik, az *UT 2004*-ben több található abból, amitől már rámondhatjuk egy játékra, hogy valóban „új”. Természetesen lesznek frissített karaktermodellek is – ilyen például a közkedvelt skaarj harcos –, de ennél fontosabb, hogy számos járművet is vezethetünk. Rögtön megemlítendő a kétfajta dzsip: az első, klasszikus modellben egy személy ülhet, aki

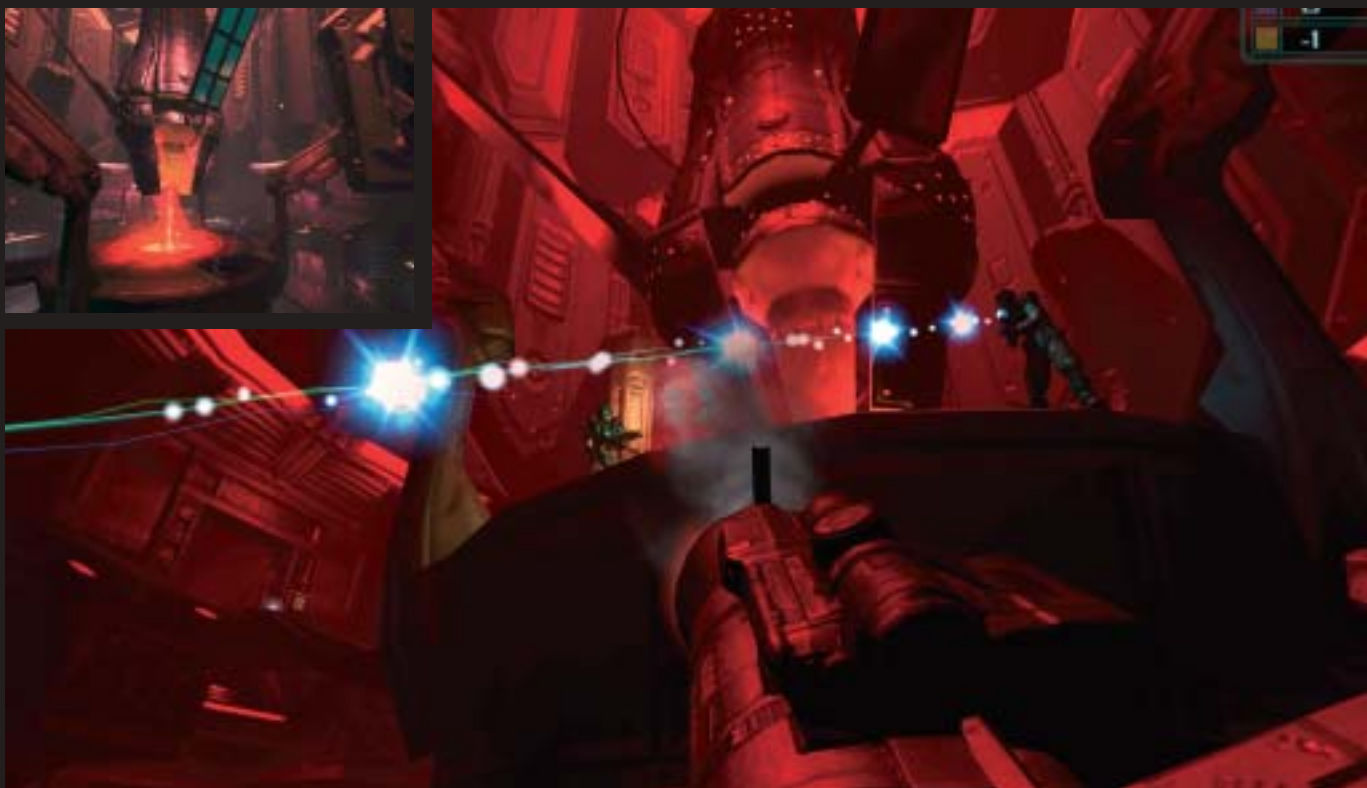
vezetés közben, előre felé tud lövöldözni. A másik gépjármű igazi harckocsi: a vezetőn kívül ülhet benne egy lövész, aki szabadon szórhatja az áldást mindenfelé, a harmadik pedig egy, a jármű hátuljára erősített géppuskával tartja vissza az üldözőket. A földi gépek közül nem hagyhatjuk ki a felsorolásból a tankot sem: kitűnő védelmet biztosít szinte minden fegyverrel szemben, és egyetlen lövéssel szétszedi a többi járművet. Hátánya, hogy mivel nagyon lassan közlekedik, ezért a rakétások számára könnyű célpontot nyújt. Három különböző légi bizgentyűvel is nyomulhatunk, ha úgy tartja kedvünk. Az első Skimmer névre hallgat, egy motorra hasonlít, pedig valójában egy légpárnás jármű, mert a föld fölött lebeg. A második egy katonai helikopterre hajazó cucc, amellyel remek támogatást adhatunk a földi egységeknek. A harmadikkal elsősorban az űrpályákon harcolhatunk – egy kisebbfajta vadászról van szó.

TÁMADUNK, VAGY INKÁBB TÁMADUNK

A másik fő újdonság az *UT 2004*-ben az Assault játékmód visszatérése, illetve az Onslaught mód

bevezetése. Előbbi igencsak hiányolta a közönség a 2003-as verzióból, ezért szinte törvényszerű volt a megjelenése. S, ha már így történt, egyszerűen tovább is fejlesztették: a feladatok kicsit összetettebbek, és sokkal változatosabbak lettek. Az egyik űrbéli pályán például először a vadással repkedve le kell szedni az anyahajó pajzsát, hogy ezt követően csapatunk be tudjon hatolni a belsejébe. Ott találkozhatunk egy gravitációt kikapcsoló eszközzel is, amellyel igen vicces szituációt teremthet mind a két fél – elég csak arra gondolnunk, mi van, ha valaki a gravitáció visszakapcsolásakor épp 10 méteres magasságban lebeg ☺. Az Onslaught mód ismerős lehet a *battlefield*-eseknek: az ellenfél bázisát kell járművekkel elfoglalnunk, miközben védelemmezzük a sajátunkat. Amíg azonban eljutunk az ellenséges HQ-ig, számos közbenső pontot is meg kell szerezniük.

- **FEJLESZTŐ:** Digital Extremes
- **KIADÓ:** Atari
- **GYORSLINK:** 371
- **MEGJELENÉS:** 2003. november 21.



Eddig még semmit sem lehetett tudni a *Doom 3* multiplayer részéről. Bár mindenki biztos volt abban, hogy lesz, némi bizonytalanságot szült a fejlesztők azon korábbi bejelentése, miszerint alapvetően az egyjátékos módra fognak koncentrálni. A rajongók azonban nem csillapodtak – mindenképpen valami kézzelfoghatót akartak látni, hallani, aminek meg is lett az eredménye: az idei Quakeconon végre betekintést nyerhettünk a készülő hálózati mód részleteibe. Az első mellbevágó tény, hogy maximum négy fő csatlakozhat egyszerre – nincsenek botok, csak a nyers emberi erő feszül egymás ellen. Bonyolult, csapat

esetleg Bf1942-zótt ©.) A *Doom 3* azonban visszahozhatja a klasszikus mesterséget: kis helyre – a pályák nem gigantikus méretűek – összezárva amúgy is mindenkiből hamar kitör az agresszivitás ©.

HA EZT GARRET LÁTNA...

Ezen „újítás” mellett azonban számos másikat is felvonultat majd a játék, s ezek merőben eltérnek a másik három multiplayer gáma jellemzőitől. Az első magából a grafikus motorból adódik: a fények, amelyek nemcsak hogy félelmetes légkört teremtenek, és élethűvé varázsolják a környezetet, de igen hasznosak tudnak lenni a harcban is.

a kontrollt. A ragdoll effektus pedig látványos halálokat produkál: a bábuként összeeső fragkirály sem piskóta – mégis, nincs annál szebb, mint amikor rakétavetőnkkel apró darabokra szaggatjuk áldozatunkat. Szintén csak látványosság a teleportáció: a két pont között ugyanis atomi méreteken utazunk, aminek a következtében megérkezéskor apró részletekből állunk össze. Először csak a csontváz, utána a többi – biztosan le fog esni ellenfelünk álla, amikor ezt meglátja... meg a mienk is, miután, megunva a látványosságot, belénk ereszt valami szeretetsomagot ©. A fizikához kapcsolódik az is, hogy a tárgyakat ke-

DOOM 3 MULTI

NEM ÚSSZUK MEG A BÜNTIT

alapú játékmódok sincsenek: adott az 1 vs. 1 Deathmatch, a 2 vs. 2 Deathmatch és a Last man standing, ahol ugyebár az utolsó életben maradtot győz. Most, hogy eme bejelentésekkel sikerült a multiplayer játékosok kedvét lelohasztani, azért hadd mondjak néhány vigasztaló szót ©.

Pontosabban a hiányuk. A sötétben remekül elrejtőzhetünk (thiefisták előnyben!), majd azt a pár pillanatot kihasználva, míg ellenfelünk észrevesz, máris gazdagabbak lehetünk egy fraggal. Ráadásul a lámpákat le lehet oltani, vagy ki is lehet löni, ami további előnyökkel kecsegtet: ha például az

zelésbe vehetjük: kilőhetjük az üveget, vagy eltolgathatunk hordókat. Apró, de kellemes újítás a *USE* gomb megszüntetése. Helyette a tárgyhoz érve automatikusan leeresztjük fegyverünket, és a *FIRE*-t megnyomva hozzuk azt működésbe. Természetesen lesznek ismét sebésznövelők: az egyik neve Berserker – ez dupla sebést és sebességet ad egy időre, ráadásul amíg hat, hangosan üvöltünk, így az ellenfél jobban tudja, mikor kell venni a nyúlcpót. Azt hiszem, a fentiekből kiderült, hogy a *Doom 3* hálózati része is nagyot fog durranni megjelenésekor, és remélhetőleg némi változatosságot hoz az univerzálódó multiplayer játékmódok világába.

Uhu

- **FEJLESZTŐ:** id software
- **KIADÓ:** Activision
- **GYORSLINK:** 8
- **MEGJELENÉS:** 2004. március

„Nincs annál szebb, mint amikor rakétavetőnkkel apró darabokra szaggatjuk áldozatunkat.”

Az, hogy nem taktikázó, csapat alapú a küzdelem, talán nem is baj, hiszen arra ott vannak sokkal profibb programok. Szerintem számos, korábban egymás elleni küzdelmet folytató FPS-játékos hiányolja a jó kis agyatlan gyilkolászást, ami sajnos ma már teljesen visszaszorult az „intelligens” öldöklés miatt. (Hiába szerettem volna a GS-táborban én is egy remek kis pusztítást egymás ellen – mindenki csak CS-ezett,

óvatlan ellenfél zseblámpával akarna tájékozódni, máris egy újabb fragot tehetünk zsebre, hiszen ennél már csak az lenne jobb, ha egy nagy „Ide löjtek!” táblával mászkálna. A reális fizikának köszönhetően pontosabban kell céloznunk is. Ha viszont minket találnak el, akkor egy pillanatra megremeg a kamera, ami lehetetlenné teszi a célzást, míg pár másodperc múlva vissza nem nyerjük

Szerinted melyikük lesz az új király? Látogass el a www.gamestar.hu oldalra és szavazz Te is!

EXKLUZÍV

ÚJDONSÁG



A Terminator 3 Digic Pictures által módosított jelenetei (felül az eredeti, alul a módosított)

RÁCSODÁLKOZTUNK

MAGYAR VILÁGSZTÁROK

Van néhány magyarországi fejlesztőcsapat, amelyet már minden magára valamit is adó hazai játékos ismer. Vannak olyanok is, amelyekről még alig hallottunk... de jön majd derült égből a villám!

Marinov Gábor nevét több szempontból is érdemes megjegyezni: egyrészt a Digic Pictures vezetőjeként a Black Hole Entertainmenttel közösen épp az *Exigo* című, egyelőre még rettentő titokban tartott fantasy-stratégiai játékon dolgozik, másrészt a számítógépes animáció szakmai köreiből szerzett elismerések után csapata lehetőséget kapott arra, hogy részt vegyen a *Terminátor 3: A gépek lázadása* digitális utómunkálataiban – az eredményt pedig már meg is tekinthették a mozikban.

K: Hogyan kapcsolódik össze az Exigo és a Terminátor 3 története?

V: „Úgy kezdődött, hogy néhány fiatal srác – a későbbi Black Hole Entertainment – elhatározta, hogy elkészíti a világ legjobb játékát. Volt közöttük olyan, aki már dolgozott játékfejlesztőként, de akadt olyan is, aki korábban programozóként vagy grafikusként fáradozott. Néhány hónap munka után már össze tudtak állítani egy anyagot, amelyről *Andy Vajna* látta, hogy van benne fantázia, így a fejlesztés háttere biztosítva lett. Én ekkor kerültem a képbe: akkor már tíz éve foglalkoztam háromdimenziós animációk készítésével, és hívtak, hogy csatlakozzam. Ugyan épp egy külföldi állásra pályáztam, de nagyon megtetszett a srácok lelkesedése, valamint az, hogy tényleg a lehető legjobbat akarják, egy igazi „szuperjátékot”. Ugyanakkor nálunk készítőik sosem kaptak még ekkora támogatást – nem csak háttértőkét, de türelmet is. Magyarországon olyan még nem fordult elő, hogy akár egy évig lehessen dolgozni egyetlen animáción. Így hát maradtam, és a későbbi Digic Pictures hozzálátott elkészíteni az *Exigo* első mozibetétjét.”

K: Ez volt az a film, amely meghozta számotokra a szakma elismerését.

V: „Igen, amikor elkészült az első háromperces film, beneveztek a Siggraph fesztiválra. Ez a hetvenes évek óta a legnagyobb nemzetközi digitális animációs konferencia, ahová magánemberektől kezdve a legnagyobb cégekig – mint például az Industrial Light & Magic vagy a Digital Domain – benevezhetik legjobb alkotásaikat. A szakmai zsűri idén, San Diegóban 635 mű közül választotta ki a huszonöt legjobbat, az úgynevezett Electronic Theater kategória tagjait, amelyek között olyan nagy nevek szerepeltek, mint *A Gyűrűk Ura – A két torony* vagy a *Mátrix – Újratöltve* animációs csapata, illetve já-

„Kint már úgy hivatkoztak ránk, hogy ‘az őrült magyarok’.”

tékfejlesztői fronton a Blizzard, egy, a Warcraft III animációból összevágott filmmel. Ebbe a kategóriába választották be a mi munkánkat is – és ez hatalmas elismerés, Magyarországról még senki sem jutott ideig. Az külön megtiszteltetésnek számít, hogy felkérték bennünket, mi is tartsunk egy előadást. Furcsa érzés volt, hogy az egyik nap beültünk, és meghallgattuk a Pixar, az egyik legrégebbi és leghíresebb animációs cég emberének előadását, másnap pedig ő jött, és hallgatott végig minket.”

MAGA AZ ANIMÁCIÓ

Ezen a ponton már nem tudtam türtöztetni kíváncsiságomat, és megkértem Gábort, mutassa meg

a szóban forgó animációt. Ugyan már valószínűleg minden pixelt ismert a háromperces filmből, mégis örömmel nézte végig velem. Noha a fejlesztést övező szigorú titoktartás miatt még semmilyen vizuális anyag nem publikálható, mesélni azért szabad róla: amikor véget ért a film, néhány másodpercig csak kapkodtam levegő után, mert ilyet én még nem láttam – de higgyétek el, Ti sem! A film mind technikailag, mind művésziileg messze túlmutatott mindazon, amit mi „átvezető animációként” ismerünk. Látszólag ellentmondás a „fotorealistikus” kifejezés alkalmazása egy olyan fantasy témájú filmre, melynek minden eleme hosszas munkával, a semmiből épült fel, de a látvány egyszerűen megdöbbentő: a csatajelenetben szereplő lovagok páncélja a legapróbb részletekig kimunkált – erről több gigabájtnyi textúra gondoskodik – a fizika hitelessége pedig elképesztő, ahogy az látható volt például egy épp a dicső halálba siető lovag repülő sisakja rostélyának tehetetlen csapkodásán. Eddig csak a legprofibb mozifilmek esetében találkozhattunk olyan színvonalú munkával, amelynek láttán el tudtunk feledkezni arról, hogy számítógépen készült az, amit látunk. Mostanáig ugyan váltig állítottuk, hogy a Blizzard a játékanimációk királya, de ezt a kérdést hamarosan újra kell gondolnunk. Arról nem is beszélve, hogy részletgazdagságában már így is csak a legnagyobb filmes cégek animációi versenghetnek az Exigóval, olyanok, amelyek szintén ilyen színvonalú munkák készítésére kialakított, professzionális szoftvereket alkalmaznak (mint a Maya vagy a Pixar Photorealistic Renderman). A Blizzard animációin egészen közelről már látszik, hogy a részletek te-



Részletek az Exigo nyitó animációjából

kintetében megköti a kezüket a 3D Max képességeinek határa.

K: Hogyan kerültetek a Terminátor 3 stábjába?

V: „Az animációs cégek nagyon pontos menetrend szerint dolgoznak, több hónapra előre le vannak kötve. A film utómunkálatai során kiderült, hogy szükség van jó néhány, előre nem látható módosításra, és épp nem volt megfelelő cég erre a célra. Mivel a Siggraph elismerés a szakmán belül nagyon sokat számít, ennek köszönhetően kaphattunk egyáltalán lehetőséget, hogy bizonyíthassunk. Nyilvánvaló, hogy Andy Vajna nem kockáztatta volna a filmet, így először két próbaszított kaptunk. *Alex Rabb* volt Los Angelesben az előretölt helyőrségünk, ő kommunikált a produkció vezetőivel – sokban segítette, hogy éveken át szintén digitális animációk készítésében segédkezett, olyan filmeknél, mint például a *Titanic* vagy a *Final Fantasy*. Egy munka általában csak hosszas egyeztetések és módosítások után kapja meg a „Final” (végleges) pecsétet, így nagyon örültünk, hogy gyorsan és zökkenőmentesen elfogadták első művünket.”

K: És ezután?

V: „Ezután még 58 snittet kaptunk... de aztán azok is elfogytak. Volt köztük néhány apró módosítás, de akadt olyan is, amelyet más cég egyszerűen nem vállalt el, mi pedig mégis megoldottuk. Volt, amikor az Industrial Light & Magic által készített trükkhöz kellett még hozzátenni valamit, és nem lehetett színvonalbeli különbség. Ez azt jelenti, hogy a lehető legmagasabb szakmai elvárásokat

támastották velünk szemben. Egy idő után viszont már teljesen megbíztak bennünk, és egyre összetettebb feladatokat kaptunk. Kint már úgy hívtak ránk, hogy ‘az örült magyarok’ – amikor baj volt, minket hívtak.”

K: Hogyan épült fel a munka, mi volt a Te szereped?

V: „Én a „visual effects supervisor” vagyok – az én feladatom az volt, hogy a munka teljes egészét átlássam és irányítsam. A kintiekkel folyamatos egyeztetés zajlott, mi küldtük a félkész anyagokat, ők pedig minden alkalommal megnézték, hogy a megfelelő irányba halad-e a munka. Én szabtam meg, hogy egy probléma megoldásakor merre induljunk el, próbáltunk minden feladatot a lehető legprofibban, de a leggyorsabban is megoldani, és ezt nagyon alaposan ki kell gondolni előre. Persze mindez nem volt „fehér kesztyűs” munka, amikor sok volt a tennivaló, én is beültem programozni.”

K: És most hogyan tovább?

V: „A készítők maximálisan elégedettek voltak munkánkkal, így már számon tartanak bennünket, úgyhogy bízunk a folytatásban. Felmerült egy következő hollywoodi filmmel kapcsolatos munka lehetősége is, de erről még semmi konkrétumot nem mondhatok. Most visszatértünk az Exigo-hoz, hogy befejezzük a hátralévő filmbetétek elkészítését. Nemsokára megtörténik a hivatalos bejelentés, és akkor már többet is elárulhatunk a játékról – hamarosan találkozunk, és immár képekkel, infókkal is szolgálhatunk a *GameStar* olvasóinak!”

mazur

Filmkritika 2 percben

AZ ÉN TERMINÁTOR 3-AM

Miután a *Terminator 3*-ról igen kedvezőtlen kritikákat hallottam, nagyon rosszra számítottam, és ahhoz képest kellemesen csalódtam. OK, a sztori nem egy *Matrix*, és a film egészében véve érezhetően gyengébb a *Terminator 2*-nél is. A T2 folyékony robotját persze nehéz lett volna überelni, és a készítőket láthatóan a lekopintásán túl mással nem is nagyon próbálkoztak: a T-X ugyan a sztori szerint a Skynet „legszofisztikáltabb” robotja, de igazán látványos, ötletes extrákra ne számítsunk vele kapcsolatban. Néhányan szidták *Kristanna Loken* színészi képességeit: szerintem a szép szőke színésznő korrekt munkát végzett: amit ebből a „pókerarcú”, érzelmentes, női formájú androidból ki lehet hozni, azt mind láthattuk tőle, arról nem is beszélve, hogy meztelen „megszületése” sokkal látványosabb a férfiszemnek, mint *Schwarzeneggeré* vagy *Robert Patrické*... © Schwarz rutinosa, mint mindig – ugyanezt a filmről is elmondhatjuk. A magyar Digic Pictures közreműködésével készült effektek pedig sirályok!

Bad Sector



Részletek Kristanna Lokenből

Kulisszatételek a Terminátor 3-ból

INTERJÚ ANDY VAJNA-VAL

K: Nem érezték úgy, hogy Schwarzenegger már kissé túl koros a Terminátor szerepére?

V: Ez a kérdés már a kezdetektől fogva gyakran elhangzott, hiszen Schwarzenegger már nem egy fiatal filmcsillag. Erre a filmre viszont olyan fantasztikusan felkészült, hogy ha egymás mellé tenném a 12 évvel korábban készült *Terminátor 2*-beli és a mostani epizódbeli képét, nem lehetne észrevenni a különbséget. Ez bizonyos szempontból a mentális állapoton múlik: nagyon sokat számít, hogy valaki *belül* milyen idős. Márpedig ezt figyelembe véve azt hiszem, Arnoldnak még sok ideje van ilyen filmeket készíteni.

K: Elképzelhetőnek tartja, hogy a szereplők digitális változatai előbb-utóbb felváltásák a színészeket?

V: Próbálták már, többször is, de ezek a karakterek mindig úgy néztek ki, mint az élőhalottak. Egyszerűen hiányzik a tekintetükből az a „spark”, az a szikra, élet és értelem, amely egy emberében megvan. Azt persze meg lehet csinálni, hogy

bizonyos apróbb mozzanatok során a színész egy digitális másolat helyettesítsen, de hogy végig is játssza a filmet, az még messze van. Úgyhogy a színészeknek egyelőre nem kell izgulniuk, az állásuk biztosítva van.

K: Ezek szerint a következő részben is őt láthatjuk majd?

V: Erről nagyon korai még nyilatkozni, egyelőre csak az ötletgyártási fázisban vagyunk. Nem tudom, de szeretnénk, és szerintem ő is szeretné.



Meglátjuk, miként alakul majd a következő rész története, és hogy az általa alakított karakternek lesz-e hely benne.

K: Lesz-e a játékban a filmre vonatkozó exkluzív tartalom?

V: A játékban lesz olyan filmrészlet, amely a moziban nem volt látható: például hogy miért néz ki úgy a terminátor, ahogy, és miért van német akcentusa. Ez a filmhez nem volt elég érdekes, de a játékban fantasztikusan működik, érdekes és fontos része a karakternek. Lesznek tehát olyan tartalmak, amelyek a film élményét egyenesen viszik tovább a játékban belül.

K: Egyre népszerűbbek az MMORPG-k; várható, hogy a Terminátor-univerzumban is találkozhatunk majd ilyen típusú játékkal?

V: Mindenképpen szeretnénk, és már el is kezdünk dolgozni a koncepción, de sajnos egy ilyen projekt akár 3-4 évet is igénybe vehet.

Bad Sector

BEMUTATÓK

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Csabee tette fel: „Repülön utaztok, a kapitány egyszer csak hátraszól, hogy egy lakatlan sziget mellett a tengerbe fogtok zuhanni. Egy CD kiírására van időtök. Melyik játékot vennétek?” (Persze itt a biztonsági másolatra gondolsz, ugye ☺? – Boe)

SZERKESZTŐI JEGYZET



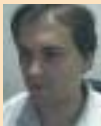
Ismét sikerült megdöntenem a saját magamnak felállított, „Hogyan írjunk cikket extrém helyzetben?” rekordot ☺... Míg E3-as beszámolómat Los Angelesből hazafelé jövet, a repülőtéren, egy laptopon fejeztem be, a lionheartos cikkem már az ECTS 2003 felé tartva, a londoni metróban álldogálva írogattam Pocket PC-men, miközben mindenhol angol könyvök böktek oldalba, és angol lábak tapostak a cipőmre. Eh, az elhivatottság, ugye ☺... Remélem, könnyeztek. Persze, mielőtt még kirepültem volna Londonba, hogy belevessem magam az ECTS 2003 forgatagába, a *Lionhearton* kívül két másik kiválóságot teszteltem ezzel (ebben a hónapban tényleg nem panaszkodhattam). A *Republic* ugyan elsőre iszonyúan nyakatekertnek tűnt, és normális oktató rész hiányában majdnem feladtam, de amikor jobban belemerültem, rájöttem, hogy az előzetes infók nagyobb részben igaznak bizonyultak, és valóban gyöngyszemet kaptak a kezük közé a PC-s stratégiák. A részleteket a Fókuszban találjátok. A *Jedi Academytől* nem vártam túl sokat, így annál kellemesebben csalódtam, hogy még a *Jedi Outcastot* is sikerült felülmúlni. Remélem, a Star Wars-fanokat kárpótolja azért, hogy a LucasArts ismét eltolta a *Knights of the Old Republic* megjelenését: a legutolsó dátum 2004. január. Én addig is Xboxon tolom a stuffot – mit mondjak, a PC-s szerepjátékok toplistája meg fog változni, amikor elkészül rá ez a remekmű.

A hónap igazi meglepetése azonban a *Tron 2.0*, amelyet csak azok nem értékelnek igazán, akiknek nem jön be ez a furcsa vizuális világ... Igazán kiváló hónapot zárhattunk, úgyhogy ha legközelebb valaki azt állítja, augusztusban a PC-s játékoknak mindig uborkaszezonjuk van, csak gúnyos kacajjal legyintünk rá ☺...

Bad Sector

Bad Sector

Én valószínűleg megkérném a pilótát, hogy ugyan várjon még egy kicsit a földbeeséssel, hogy a Baldur's Gate 2 és a Throne of Bhaal küldetéslemezét CD-jét kiírhassem ☺. Azért remélem néhány csinos légitisztító is túlélné az ügyet, hogy mindig másikkal... „multiplayerezhessenek” ☺... (Ja, és azért a Pocket PC-men ott figyelne az Age of Empires ☺...)



Boe

Mindenképp a Flight Simulator-t írnám ki, és a szigeten megtanulnék repülőzt vezetni. Ha ezzel megvolnék, lemerülnék a tengerbe, összeszedném az alkatrészeket, összeraknám a gépet, átalakítanám hidropilánná, hazafelé beugranék Hawaii-ra rajózni a 747-es magángéppel, itthon pedig eladnám a Malévnak. Az árból vennék egy Aston Martint, meg egy DVD-írót Uhunak.



Csonti

Lakatlan sziget? Gép? Áram? Ilyesmiféle? Vagy azt is velem dobják? Akkor már CD-író is lehetne ezen a fullos szigeten. Na mindegy, ha egy CD-vel kéne leélni hátralévő napjaim, akkor az a Combat Mission: Barbarossa to Berlin lenne. Addig, amíg a harmadik rész nem jön ki...



ender

Én a Windows XP telepítőlemezét vinném el, mert kb. hetente kell újraprakni a rendszert, valami mindig elromlik benne... csak azt nem tudom, hogy ott hogyan aktiválnám...



SzJVC

A legkedvesebb játékszerem nem írható ki CD-re, de melettem ül (Andi lányom) a gépen és ő is tud (ha meg nem, majd megtanítom) játszani az USAF-fal, tehát azt ☺!



Sam

Civilization éppen kéznél lévő részét. Bár az első rész egy lemezre is ráfér ☺... Ja, amúgy mi garantálja, hogy ha a tengerbe zuhanok egy repülőn, azt túléljem? (Akkor majd Aquanoxozol, vazz. ☺ – Bad Sector)



Del

Kyodai Mahjong – az egyetlen progiféle, amit sohasem tudok megenni és amivel szinte mindig sikerül felidegesíteni magamat ☺...



Gyu

Ha van GPS és műholdas modem a notebookomban, akkor mindegy ☺. Ha nincs, akkor lehetőleg a „Ship Building Tycoon” nevűt. Ha van ilyen ☺. Egyébként mit is mondott a kapitány, lesz áram a szigeten ☺? Mert ha nem, akkor is mindegy ☺.



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékeli 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 köritése, az eredetiség és a bugmentesség – ezeket azonban jellegüknek fogva pontokkal nem értékeljük.
3. Százalékos értékelésünk minden esetben azonos elveken alapul, így a tesztelt játékot a szerző az esetek nagy többségében össze is veti a műfaj korábbi sikeres vagy sikertelen darabjaival, melyeket a GameStar régebben már letesztelt (Chart).
4. Tesztelőink rutinos, öreg rókák, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékokat, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

KÜLÖNDÍJAK ÉS IKONOK



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



Citromdíj:
No comment.

CD

DVD

A játékhoz kapcsolódó anyagot találasz a lemez mellékleten.

WEB

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

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találasz a tipprovatban.



Republic

A Moszkva térnél balra



EU: CotN

A kompatibilis gumi



Heaven and Hell

Ördög és pokol

Mazur

Mivel a Morrowind megjelenése óta fent van a gépemen, nem is kellene kiírni, csak átkopiznám a laptopomba, aztán majd a szigeten elkezdzeném előlről. Ami pedig a CD-t illeti, legyen inkább audió: Nine Inch Nails – The Downward Spiral.



Mady

Azt hiszem én kivételesen nem játékokat vinnék a szigetre. Azzal tölteném a zuhanás előtti utolsó pillanatokat, hogy megpróbálnék minél több McGyver részt kiírni DivX-ben. Erre talán nagyobb szükségem lenne a túlélés szempontjából. Na jó, talán ráérne még arra a CD-re néhány lenge öltözött hölgyemény képe is ☺.



Berrr

Mivel ember és nő hiányban fogok szenvedni, ezért ha nem lenne a gépemen valamiféle szexjáték, akkor valamilyen tömegnyomor érzetét keltő stratégiai játékokat írnék ki a CD-re, pl a Sim City 4-et, ahol egyetlen céloom egy mindent elszóró demográfiai robbanás előidézése lenne. A katasztrófaig talán elkészülne egy tömeg és nőiszonyt ötvöző játék, mondjuk a *Nők városa* című Fellini filmből...



Kecske

Feltételezve hogy mind jómagam, mind az infrastruktúra túléli, valamint lesz áram és nem lesz net a segélykéréshez, C64 emulátort és sok SSI féle RPG-t tolnék fel rá. Ha más túlélők is várhatóak akkor viszont üzleti szoftvereket, jól jönnek majd a hely felvirágoztatásához ☺...



Szittyó

Gyorsan felhívnam a Panzer egyik készítőjét „Mogyit” és megadnam a koordinátákat, hogy hová szállítsák a bétát és a fűszoknyás lányokat.



Lethal Gene

Ez attól függ, hogy meddig kell a szigeten maradni... Mert ha csak pár évig, akkor Battle Field 1942, de csak azzal a feltétellel, hogy palackpostán rendszeresen kapom majd a patcheket. Ha örökre ott kell maradni, akkor Age Of Mythology ☺.



Uhu

Miért nincs DVD-író a repülőn??? Na mind1, mivel a szigeten amúgy is ki kell építeni az emberi civilizációt, ezért ez még egy plusz indokot szolgáltat arra, hogy a Civilization 3-at, vagy egy későbbi részét pakoljam be a túlélőkészlet mellé. Azért remélem valami bennszülött nép lányai néha meglátogatják a szigetet ☺.



ZeroCool

Mérlegelve az adott helyzetet, semmiféleképpen nem netes játékokat vinnék. Hiszen egy lakatlan szigeten nem lenne kiépítve az internet sem, ergő felesleges lenne mondjuk Quake 3-at írni. Viszont annak érdekében, hogy az utasok közötti kapcsolat fennmaradjék, mindenképpen olyan kell, amivel egy gépen többen is játszhatnak. Az én választásom a C64-es Wizard of War – és egy emulátor.



60

Jedi Academy

„Ketten jönnek, az a gáz”



64

Tron 2.0

001110001101100



72

Cold Zero

Cool



74

Lionheart

Ricsi és az arabok



78

Street Legal: Redline

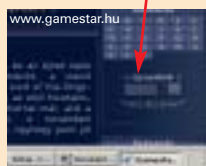
Látod hogy füstöl?

GYORSLINK!

GYORSLINK

74

A Gyorslink olyan, minden bemutatott, illetve letesztelt játék mellett megtalálható számok, melyeket a GameStar Online-on található célirányú boxba beírva (a honlap jobb felső részében található – lásd a mellékelt ábrát) minden létező információt és kapcsolódó anyagot megkaphatnak a játékról, beleértve az összes eddigi róla megjelent hírt, illetve minden lehetséges letöltést (képeket, videókat, demót, javításokat stb.), a kiadó/fejlesztő oldalára mutató, és az egyéb vonatkozó weblinkek kíséretében. Ha egy játék felkeltette érdeklődésedet, a Gyorslink használata a legjobb módszer, hogy mindent megtudj róla, amit csak akarsz!



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 betegségekről van szó.

50% (59%–50%)

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

40% (49%–40%)

Ezeket egy hajszál mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas 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.

REPUBLIC THE REVOLUTION

TÁVÁRISI: KÁNYEC!

AHOGY AZ FPS-RAJONGÓKBAN A
VÉRSZOMJ, AZ IGAZI STRATÉGÁKBAN
OTT BUJKÁL A MEGALOMÁNIA TÖBBÉ-
KEVÉSBÉ VISSZAFOJTOTT HAJLAMA.
ENNEK KIÉLÉSÉRE PEDIG MI MÁS
LENNE ALKALMASABB, MINT EGY
LEENDŐ OROSZORSZÁGI DIKTÁTOR
BŐRÉBE BÚJNI, AKINEK A HATALOM-
HOZ VEZETŐ RÖGÖS ÚTJÁN GYAKRAN
POLITIKUSOKAT VAGY ÁRTATLAN
POLGÁROKAT KELL MEGVESZTEGET-
NIE, MEGFÉLEMLÍTENIE, BECSAPNIA,
SŐT - VÉGSZÜKSÉG ESETÉN -
ELKÜLDENI ÉRTÜK AZT A BIZONYOS
NAGY, FEKETE KOCSIT...



Mielőtt még az előző rendszert átélt szülőkhöz felháborított levelekkel bombáznának minket, sietünk leszögezni: a Republic: The Revolutionben fiatal, a hatalomra ácsingózó politikusalántánk céljai – legalábbis eleinte ☺ – nemesekek, hiszen egy olyan exkommunista államfő hatalmát kell megdöntenie, aki a Szovjetunió összeomlása után egy kis (fiktív) ex-szovjet tagállamban ismét az állam élére kerül. Hősünk szüleit is ez az akkor még politikai tisztként dolgozó férfi ragadta el, amikor az még gyerek volt; felnőttként aztán megesküdött, hogy letaszítja posztjáról a diktátort, új államformával ajándékozva meg Jekatyerinát.

Az idealisták számára csak egy szépség-hibája van e becses szándéknak: mint ahogy az a bevezetőből kiderül: a hatalomhoz vezető út enyhén szólva rögös, ugyanis az általunk irányított forradalmá-

rok gyakran arra kényszerülnek, hogy piszkos eszközökhöz nyúljanak ☹...

**„NINCS HANGOD? HASZNÁLD AZ ENYÉMET!”
(„SZAVAZZ RÁM!” – URH)**

Oly sokat lehetett hallani erről a különlegesnek ígérkező programról, de igazából az nem derült ki, hogy egész pontosan mit is kell csinálni benne. Nos, a Republic

lékos körcikkelyből mérhetünk le. Minél többen szeretnek és hisznek bennünk (vagy félnek tőlünk...), annál nagyobb hatalomra teszünk szert: ez a játék nyelvére lefordítva az **erő**, **befolyás** és **pénz** összetevőinek összességét jelenti. Mivel hősünknek és elvtársainak minden akcióhoz ezekből van szüksége bizonyos mennyiségre, ezért ha bármelyikből is komoly hiányt szenvedünk, azt hatékony-

„Házról házra járva ‘ártatlan’ kérdésekkel finom ‘irányítást nyújthatunk’ a ‘tanácstalan’ polgároknak.”

gyökereiben egy táblás stratégiai játék, amelyben a legfontosabb „nyersanyag” az emberek irántunk érzett bizalma és hite, amelyet az induló városka, Jekatyerina főtérképén megjelenő száza-

ságunk fogja megsínyleni, és hosszú távon kiszorulunk a politikai palettáról, vagyis veszítünk. Politikai „manáinkat” tehát alaposan be kell osztanunk, és ezeket felhasználva fogunk a város különféle kerü-

REPUBLIC

- **KATEGÓRIA**
Istenjáték
- **KÖRNYEZET**
Oroszország a Szovjetunió összeomlása után
- **NEHÉZSÉG**
Nehéz
- **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**
Igen

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Elixir Studios
- **KIADÓ**
Eidos Interactive
- **WEBOLDAL**
www.eidos.com
- **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.
- **MEGJELENÉS**
már kapható

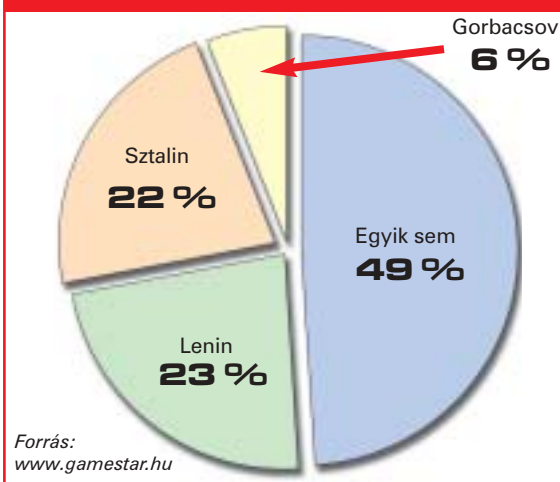
EXTRÁK

- **CD/DVD**
wallpaper

GYORSLINK 20



MELYIK SZOVJET NÉPVEZÉR/DIKTÁTOR
VÁLNA BE SZERINTED NOVISTRANÁBAN?



leteiben gyűléseket, beszédeket tartani, szórólapokat osztogatni, vagy egyéb – látszólag a közjó érdekében tett – politikai célzatú akciókkal „lelkesíteni” (vakítani) az embereket.

Nagyjából ez a lényege tehát a Republicnek, ám ez bármennyire egyszerűnek hangzik is elsősre, tudnunk kell: minden idők egyik legösszetettebb és legbonyolultabb stratégiájáról van szó...



A MI SZÉP, DOLGOS, MUNKÁS KIS VÁROSUNK...

Mielőtt azonban a Republic: The Revolution mélységeit kielemezném, először is feltétlen ki kell hangsúlyoznom... (na tessék, a játék hatására kezdek úgy fogalmazni, mint egy politikus ☺!)...

ban pincérek szolgálnak fel, a futballstadion előtt a rajongók sorba állnak jegyért, a helyi börtönben a rabok tornagyakorlatoznak, és még sorolhatnám a való életből elesett pillanatokot! Valami ilyesmivel ugyan már találkoztunk a GTA 3-ban vagy a Vice City-ben, ám ott mindössze

„Az oktondi, befolyásolható emberek nem mindig hallgatnak bölcs szavunkra, hanem képesek bedőlni az ellenséges pártok aljas propagandáinak.”

a Republic legfőbb vonzerejét, amellyel maximálisan kiemelkedik hasonszórú riválisai (*Tropico*, *Gangsters 2*, *Pizza Syndicate*) közül. A játékban szereplő városokat (szám szerint három van belőlük) megdöbbentően részletesen és realisztikusan ábrázolták: amiről 2001-ben, egy előzetesben írtam, azt ugyan teljes egészében nem tudták betartani a készítőik, ám a végeredmény még így is fantasztikus! A főtékről az utcánétre átkapcsolva igazi, élő környezetet láthatunk:

az emberek igyekeznek haza a munkából, a kávéházak-

7-8 modell volt a jó polgárok megjelenítéséhez, itt viszont a több ezer lakosból szinte mindenki teljesen máshogy néz ki! (Legfeljebb néha igen erős hasonlóságokkal szembesülünk...) Minden esemény valós időben zajlik, legyen szó akár egy egyszerű járókelő hazasétálásáról, akár egy általunk beindított fontos eseményről. Míg más hasonló stratégiai/menedzser játékokban az utóbbiakat a legtöbbször átvezető mozok segítségével láthatjuk, itt, ha kilépünk az események (például egy nagygyűlés vagy egy találkozó) forgatagából, akkor felülnézetből továbbra is követhetjük a történéseket.



Az eddigi legrészletesebb városábrázolás

A NAGYTÉRKÉPRŐL A CIPŐSARKIG

Bár a *Sim City 4*-ben több ezer apró ügyek hangyát (embereket és autókat) láthattunk távolról, és a város messziről látható részletessége talán felülmúlja a *Republic*-ét is, ám az utcai szintre való ráközelítést ott sem tudták megoldani. Érdekesség, hogy még a *Sim City 3000*-ben szeretnék volna megvalósítani ezt a látványos megoldást a kilencvenes évek végén. El is készült a játék alapmotorja, az internetre kitett képekkel csábították a játékosokat, végül azonban lelőtték az egész projektet, és a *Sim City 3000* teljesen hagyományos, a 3D-t alig-alig hasz-

náló izometrikus motorral készült. Úgy látszik, a *Sim City 4*-ben sem merték megtenni ezt a technikai lépést...



A „duma” bojkottja!

RÁBESZÉLŐGÉP

Nem, ezúttal nem a történelmkönyvekből ismerős történelmi eseményt szeretném leírni, hanem a játék egyik érdekes kis aljátékára szeretnék utalni. Amikor ugyanis egy-egy fontosabb NPC-t kell valamilyen többé-kevésbé törvényes cselekedetre rávenni, vagy akár saját embereinket boldoggá tenni, akkor minden esetben részt vehetünk egy kártyapartiban. A szabályok szerint mindkét fél kap valamennyi pontszámot, amelyet aztán bizonyos értékű lapokra kell elosztanunk. A parti során kiteszik lapjaikat, és amelyik üti a másikat, az megint csak (körönként növekvő) pontszámot kap, amellyel a saját „limitjét” növelheti. Aki hamarabb eléri a megadott limitet, az nyer. Huh, tudom, hogy ez így leírva kicsit bonyolult, de rá fogtok jönni!



CHART

- Black and White 92%
- Tropico 91%
- The Sims 89%
- Republic: The Revolution 86%
- Sim City 4 85%

A gyönyörű grafika mellé fantasztikusan hangulatos, igazi zenészek, fuvolások sőt, még egy kórus által is előadott muzsika szolgálhatja az aláfestést. Bár a város zajai egy kicsit lehetnének változatosabbak (a járművek hangjain túl nem sok mindent hallunk), az igazi orosz szavakat is felhasználó halandzsákon jókat röhögtem – végre kamatoztathattam a gimiben tanult hézagos orosz tudásomat ☺.

HORDÓSZÓKOK

Hab a tortán, hogy bizonyos akcióinkat befolyásolhatjuk is. A gyűlések során például pátosszal fűtött beszédünk megfelelő pillanatában egy jobbra-balra húzható csúszka segítségével eldönthetjük, hogy inkább az emberek „eszére”, vagy „szívére” szeretnénk-e hatni (hmm... milyen ismerős дума ☺...), illetve azt is, hogy az ellenséget lejárató szórólapok osztogatáskor kommunista, nacionalista vagy kormányellenes eszméket képviseljünk-e. A legkidolgozottabb ilyen típusú „személyes ráhatás” egy külön kis kártyajáték, amellyel a „rábeszélőgép”-féle találkozókon személyesen próbálhatjuk a magunk oldalára állítani, vagy másféle módon meggyőzni beszélgetőpartnerünket. (A működési elvet lásd a dobozban!)

Személyes akcióink egyébként nemcsak nagyon fontosak, de rendkívül mulatságosak, és a játék savát-borsát adják. A készítőik minden olyan módszert megjelenítettek, amit valaha is alkalmaztak a történelem során a kommunista, anarchista, nacionalista vagy akár mérsékelt pártok. Így például a finomabb manőverek közé tartoznak – a már említett gyűléseken kívül – a jótékonysági rendezvények, amelyek során ingyenételt osztogathatunk hajléktaloknak, vagy házról házra járva „ártatlan” kérdésekkel finom „irányítást nyújthatunk” a „tanácstalan” polgároknak. Persze sajnálatos módon ezek az oktondi, befolyásolható emberek nem mindig hallgatnak bölcs szavunkra, hanem képesek bedőlni az ellenséges pártok aljas propagandáinak: ilyenkor kell – fájó szívvel, ugye ☺... – bevetnünk ellenségeink ellen a hmm... kevésbé finom megoldásokat...

A LEGFŐBB ÉRTÉK AZ (ENGEDELMES) EMBER

A legalapvetőbb ellenséges akció az említett röplapozás, de később egyéb piszkos kis trükköket is megtanulhatunk: a játék során például felvehetünk sorainkba egy újságíró, akinek az „ellenséges sajtó” nevű akciójával sajtós kollégái feldühödött, a kiszemelt párt ellen handabandázó jó polgárokat szólatatnak meg napilapjaik hasábjain. A hatás garantált: én például Jekatyerinában egymás után pucoltam ki a különböző kerületeket ezzel a módszerrel.



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Republic: The Revolution	Black and White
	
Sztori (küldetések) 9/10	6/10
A Republic készítőinek egyik leg tudatosabb fejlesztői döntése, hogy igazából megadott küldetéseken át, és nem a műfajra jellemző szabad játékmennel érvényesülhetünk. Ennek tükrében a sztori és a missziók kiválóak – kivéve néhány frusztrálót.	A Black&White ezen a téren hullámzó teljesítményt mutat: találunk pár érdekes, vicces feladattal, de sajnos nagyon nyögve nyelőségekkel és frusztrálókkal is. A legidegesítőbb az volt, amikor elvették tőlünk lényünk irányítását.
Grafika 9/10	8/10
A Republic 3D-s grafikája elképesztően részletes: a több ezer polgár mind-mind máshogy néz ki, a városok gyönyörűek, még a 2D-s térkép is aránylag izélesen kidolgozott. Az egyedüli gondot az jelenti, hogy a játék zöme inkább utóbbin zajlik...	Bár nagyon sokáig fejlesztették, még ma is elismerést érdemel a B&W 3D-s motorja. Leginkább a változó külsejű Lény kidolgozása a legidőtállóbban gyönyörű, de a fejlődő falvak, változó környezet is fantasztikus. 100%-osan zoomolható, forgatható kamera.
Oktató rész 4/10	9/10
Sajnos ez a Republic Achilles-sarka: az oktató részt krinálisan összecapták, pedig ez egy ilyen összetett stratégiában alap. A szó szoros értelmében vett tutorialról nem is beszélhetünk: 2D-s ikonmagyarázat mellett van néhány gyenge tipp, aztán szia!	A B&W-nál hatalmas energiát fordítottak a játékot bevezető oktató rész minőségére és hatékonyságára: ügyesen vezet bele a játék sodrába, és kizárt, hogy valamit ne értsünk meg elsőre. Csak az a gáz, hogy a tutorial mindegyik játék elején kötelezően ott van...
MI 8/10	10/10
A Republicben magas nehézségi szinten az ellenséges pártok okosan támadnak, kihasználva módszereiket és területi előnyüket. Sajnos saját embereinknek „mi” vagyunk az MI-je, így maguktól nem fejlődnek, csak RPG-s eszközökkel fejlesztethetők.	A B&W-ban az ellenséges istenek okosan agresszívak, de oly sok szkriptelt eseménnyel találkozunk, hogy ezt gyakran észre sem vesszük. A MI-show igazi sztárja lényünk, aki még ma is a játéktörténelem legkidolgozottabb mesterséges intelligenciájával dicsekedhet.
Összesen 30/40	33/40

HARDVER

■ **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
GeForce2 GTS

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

■ **Tapasztalatunk**
„Időnként nagyon durván beszagattott. A memóriareizidens programok kiszédése sokat segített.”



Persze az ellenséges tömörülések képviselői sem nézik ölbe tett kézzel, ahogy kitolunk velük: ők is hasonló ármánykodásokkal keserítik meg életünket.

Így, ha már egy ellenséges párt mozgalmi embere nagyon elszemtelenedett, be kell vetni a személye ellen hatékony megmozdulásokat: rágalmakat terjeszthetünk a kiszemelt áldozatról, megkeseríthetjük az életét azzal, hogy kitiltatjuk kedvenc szórakozóhelyeiről, mi több, később egész egyszerűen akár meg is verhetjük, és ha még így sem ért a szóból,

akkor egy bérnyilkossal örökre el is hallgattathatjuk... Akcióink révén az ellenzéki pártok tagjainak „határozottság”-szintje csökken egy húszszal, és ha szerencsénk van, akkor karizmájuk és más mellék-

A jekatyerinai pártok

ELLENSÉG VAGY ELLENZÉK?

Már az első városban tapasztalni fogjuk, hogy hiába vagyunk mi magunk is gátlástalan politikusok, az ellenség sem válogat a módszerekben. Íme az első városban, Jekatyerinában található pártok jellemzése.

Novistrana Egyház

A keresztény eszméket valló, ám nem kicsit álszent Novistrana Egyház pártként funkcionál, és igazában a kék színű **befolyással** bíró kerületekben érvényesül. A főterkép bal felső szélén található templomukat féltve őrzik, és vezetőjük innen vezényli ellenünk a sajtóban indított rágalomhadjáratát.

Konstantino Kartel

Legfőképp másodsorra fog meggyűlni a bajunk ezzel a jobboldali, a pénz mindennél fontosabbnak tartó, enyhén maffiabeállított sárga színű **pénzes** kerületeket védi foggal-körömmel, és

ahogy itt próbálkozunk, azonnal meg is fenyegetnek minket. Az egyik küldetésben őket kell kiebrudalnunk egy fontos főépület, a helyi kaszinó mellől, úgyhogy az összecsapás velük is elkerülhetetlen.

Szocialista Munkások Pártja

Ez a kommunista nézeteket valló tömörülés leginkább az **erőt** képviselő vörös negyedekben nyomul, ám előbb-utóbb terjeszkedni is akar, így a tagjai rendkívül agresszívan belénk fognak kötni. A játék végén érdemes eltaposni, mint egy férget, már csak azért is, hogy megmutassuk, ki az úr Jekatyerinában ☺...



lajdonságaik is visszaesnek. (Már ha nem öljük meg őket, ugye ☺...)

„EGYSZER MÉG KÉRÜNK MAGÁTÓL EGY NAGY SZÍVESSÉGET, PELIKÁN ELVTÁRS...” (A TANÚ)

A játék egyes szakaszaiban arra is lehetőségünk nyílik, hogy különféle semleges, de annál fontosabb hivatalos személyeket (például egy polgármestert) megvesztegessünk. Ilyenkor következik a szokásos kis „meggyőzős” kártyajáték, amelyben általában nagyobb eséllyel győzhetünk, mint például a saját embereink hangulatát javító ajándékozások során...

Ja igen, még nem is beszéltem elvtársaink kedélyhullámzásairól... Bármilyen furcsán hangzik is, ez a játék legnehezebb része, ugyanis hiába osztotnak velünk jobban és rosszban, a továrisok lelkiállapota mégis folyamatosan romlik, akárhogyan álljanak is a dolgok. Ez szerintem már eleve elég nagy baromság (egy kicsit jobb, az eseményekhez inkább kötődő MI nem ártott volna), az pedig még nagyobb, hogy a jóembereket (legalábbis az első pályán) szinte lehetetlen felvidítani. Hiába tanulunk meg néhány „boldogító” kezdeményezést (mint például hősünk a játék elején az „easy life”-ot: ez egy orosz már-

kájú kocsiját ajándékozását jelenti), amellyel egymás arcára is örömteli mosolyt csalhatnának, embereink másodsorra általában már nem örülnek az ajándékoknak vagy szívessegeknek. Egy-egy ilyen sikertelen akció során nem elég, hogy az ő határozottságintjük sem emelkedik, de ráadásul az ajándékozó, segítőkész elvtársunké is *csökken* egy húszszal! Ez azért piszokság... És természetesen hol máshol találkozhatunk volna ezzel a küldetésfeladattal, mint a jekatyerinai pálya legvégén, ahol mindegyik emberem határozottságát 70%-osra kellett növelnem! A szó szoros értelmében véve „mission impossible” volt! (De azért a megoldást lásd a *Tippetrükkökben* ☺!)

EMBERI SORS

Apropó küldetések! Még nem is említettem a játék másik legfontosabb elemét, amely az eredeti alapötlet és az elképesztően kidolgozott városábrázolás mellett kiemeli ezt a játékot a stratégiai és menedzserprogramok tömegéből. A Republic ugyanis egészen jól kidolgozott, lineáris történettel és küldetésrendszerrel bír, ami a játékmenet szempontjából azt jelenti, hogy igazából csak akkor haladunk előre, ha a hozzá kötődő feladatokat teljesítjük.

Szerepjátékrendszer

HÁRMAS SZINTŰ RÁGALMAZÓK,
NÉGYES VERŐLEGÉNYEK

A játék során embereink tapasztalatot gyűjtenek, amelyet aztán szintlépéskor tíz pont felhasználásával kamatoztathatnak. Ezeket a pontokat a **státus, irányítás, karizma és jelenlét** tulajdonságaik fejlesztésére használhatjuk, és egy csillagot rárakhatunk a megtanult képességeiket (gyűlés, rágalmazás stb.) egyikére is. Utóbbiakból rendszeresen újabbakat kapnak szintlépéskor



Ahogy avatarunk előrehalad a hatalomhoz vezető úton, úgy kell különféle, többé-kevésbé rázós vagy illegális ügyletekben részt vennünk. Más stratégiákkal elmentésben tehát hiába hever a lábunk előtt az egész város, ha valamilyen oknál fogva nem tudjuk megoldani a kitűzött célokat, akkor egész egyszerűen nem tudunk nyerni. Egy kicsit hasonlít ez a szemlélet a *Black and White*-ra, ami nem csoda, hiszen *Demis Hassabis* vezető designer anno *Peter Molyneux*-vel dolgozott együtt a híres istenjáték első

szakában *kötelező* tutorial szinte teljes egészében hiányzik belőle: fix, hevenyészett stílusban magyarázó állóképes képernyőkről kell kislabilizálnunk, hogy mi mi-csoda, ki kivel van, és a program a leg-halványabb segítséget sem adja a kezdő lépésekhez! Emiatt a Republic-kal való ismerkedésem első két napja igazi kínszenvedés volt: mire rájöttem végre, hogy mit hogyan szükséges, vagy érdemes használni, addig kezdetem előlrol a játékot. Később aztán belejöttem, és teljesen összeállt a kép, de azért az a fránya

„Ha egy politikus nem ért a szóból, akkor később, a játék során egy bérgyilkossal örökre elhallgattathatjuk...”

részen. A B&W-hez képest azonban a fősztori egy fokkal kimunkáltabb, és a küldetések is összeszedettebbek: szerencsére Hassabis tanult a régi hibákból.

„TANULNI, TANULNI, TANULNI!”
(V. I. LENIN)

Amit viszont valahogy mégsem sulykolt elég jól Molyneux a fiatal Hassabis fejébe, az az oktató rész fontossága... Amellett, hogy iszonyúan összetett, a Republic szokatlan megoldásokat és kissé kaotikus menürendszerrel vonultat fel, az ilyen játé-

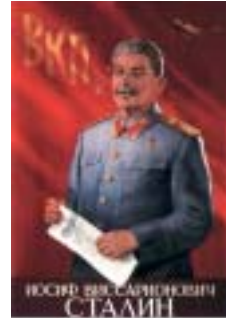
tutorial ezúttal bizony tényleg nagyon hiányzott.

Egy kicsit elkésérített az is, hogy bár a fentebb taglalt városábrázolás tényleg elképesztő grafikai és részletességű, a játék zömét egy idő után úgyis a 2D-s főtérképen fogjuk töltöni. Ezzel a furcsa hibával egyébként nem először találkozom: 1998-ban a *Gangsters* ugyanebbe futott bele, úgyhogy ezt akkor el is neveztem „Gangsters-paradoxon”-nak ☹️. Nagy szerencse azért, hogy a Republic főtérképe nem annyira kaotikus és rút, mint az

Sztálin módszerei

EGY IGAZI DIKTÁTOR

Minden idők egyik leghíresebb diktátora, Sztálin nem szűkölködött azokban a piszkos módszerekben, amelyeknek egy részét még a rendkívül cinikus Republicben sem mertek a játékos kezébe adni a készítők... Sztálin igazi paranoiás volt, és az ellene felszólaló elvtársaitól félt a legjobban, mindenhol belső ellenséget keresett. Állítólag eleve úgy kezdte hatalomra lépését, hogy Lenint szép lassan megmérgeztette, aztán feleségét is elterette láb alól. Módszereiben később egyre kevésbé válogatott: egyeseket koncepciós perekbe fogatott, majd munkatáborokba, gulagokba vitette, kivégeztette őket. Persze néhányan menekülni próbáltak: Trockij például Mexikóban bujkált, ám a Nagy Testvér keze ott is megtalálta. Egy Sztálin által küldött bérgyilkos először Trockij titkárjének bizalmába és ágyába férkőzött be, majd a megfelelő pillanatban jégcsákányt ragadva szétverte vele az (ex-)szovjet politikus fejét.



Eidos bukta-stratégiája, de szerintem az Elixir csapata hamar rá fog jönni, hogy jobban járnak, ha a második részben minden funkciójuk az élő 3D-s világba kerül.

„...ÉS A FÖÖÖÖÖLD FOG
SARKÁÁÁÁBÓÓÓÓL KIDŐÓÓÓLN...”
(INTERNACIONÁLÉ)

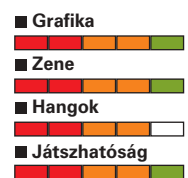
Hogy „kitört-e”? Sajnos nem. A Republic az a tipikusan „nagyon jó játék”, amely igazi klasszikussá is válhatott volna, amelyet évek múltán is etalonként emlegetnénk, ha a fent taglalt hibák és hiányosságok, illetve egyéb apró bosszúságok nem rontják le az összképet. Engem például egy kicsit az is zavart, hogy a készítő a *Black&White*-tal ellentétben nem engedték, hogy kedvem szerint forgathassam a kamerát, s távolítsak-közelítsek vele, hanem egy-egy mozdulattal csak fix, kissé görcsös pörgetéseket, azonnali nagyközelítet láthatunk.

No de nem folytatom tovább a szapulást, mert azért semmi esetre sem szeretném elvenni a kedveteket ettől a rendkívül eredeti ötleten alapuló, alapvetően érdekes, izgalmas és szellemes, bár helyenként pokolian nehéz játéktól. Az elhangzottakhoz azért még annyit hozzá kell tennem, hogy blablablablablabla... elnézést, de muszáj beszédet tartanom az én kis népemnek Pugacsevből ☺️!

Bad Sector

ÉRTÉKELÉS

- végre egy igazán eredeti, egyszerűsmind jól kidolgozott alapötlet
- fantasztikusan részletes városábrázolás
- jól kidolgozott, bár eleinte bonyolult szabályok
- jópofa politikai manőverek, kezdeményezések
- eleinte nagyon nehéz beletanulni – nincs tutorial
- aránylag keveset nézed a várost, többet a 2D-s térképet
- néhány gizda szabály...



86
százalék



BIRODALOMMENEDEZSEREK

ISTENT JÁTSZVA

Népek feletti korlátlan hatalom. Milliók jóléte, nyomora, élete vagy halála felett dönthetsz. Persze ekkora befolyásod csak akkor lehet, ha isten vagy...

A megalománia komoly lelki betegség, amely uralkodókat, politikusokat, diktátorokat kerített hatalmába a történelem során. A hatalom ereje csábító, ellenállhatatlan drog: hatására bölcs és szerény emberek véres kezű diktátorrá válhatnak. Nem véletlen, hogy a megalománia évtizedek óta a legnépszerűbb életérzések közé tartozik a PC-s stratégiai játékok körében is...

POLITIKAI NEVELÉS

Érdekes, hogy míg az erőszakos játékok kapcsán állandóan polémiák folynak, mennyire ártalmasak a befolyásolhatóbb fiatalokra, addig a sokkal finomabban, ám annál termékenyebben ható, egyfajta politikai szemlélettel bíró birodalommenedzserekkel szemben nincsenek ilyen fenntartások. Pedig ezek a programok időnként a fejlesztők politikai látásmódját képviselik.

Minden idők leghíresebb városmenedzser játéka, a *Sim City* például annak idején közismerten "nevelő" céllal készült. A játék – elvileg – szociális érzékenységünkre apellált, hiszen eleinte óvnunk kell a lakosságot, és megteremteni a kényelmét, megoldani a munkalehetőségeket, a víz- és áramellátást, a közlekedést. Később azonban azt tapasztalhatjuk, hogy az örökké elégedetlen emberek állandóan csak tüntetnek, mert valamilyen mégis hiányt szenvednek, egyébként sem fizetnek elég adót, sőt még emiatt is folyton sírnak. Ha pedig túlságosan elégedetlenek velünk, akkor elvándorolnak.

Az élelmes polgármester azonban szép lassan kitapasztalja: a lakosságot valahogy csak be lehet csapni azzal, hogy ha nem költünk a rendőrség, a tűzoltóság, a mentő és az oktatás fenntartására, és még épp eléggé kiszigereljük a jó polgárokat, akkor nem fognak elvándorolni. Hasonlóképpen tudjuk "kizsákmányolni" a lakosságot adózásilag; a játék titka: pontosan akkora adóval kell sújtanunk őket, hogy még épp ne vándoroljanak el, de azért fizessenek, mint a katonatiszt. A *Sim City*-n felnőtt rajongókból inkább lesz igazi polgármester, mint tömeggyilkos, pedig egy ilyen városban élni sem túl boldogító perspektíva ☺...

Ráadásul a *Sim City* folytatásgossága sohasem tört meg, hiszen az Impressions történelmi stratégiáiban (*Caesar III*, *Pharaoh*, *Zeus* stb.) ugyanezt a receptet használják, és a műfaj a negyedik résznek köszönhetően addiktívabb, mint valaha...

TÉT A VÖRÖSRE

A legtöbb jelentősebb birodalommenedzselő játék azonban nem békés körülmények között játszódik, hanem egész népeket kell kegyetlen háborúba vezetni. Mind az olyan körökre osztott klasszikusban, mint a *Civilization III*, mind az RTS-ekben, mint az Age sorozat (*Empires*, *King*, *Mythology*) vagy a *Rise of Nations* tömeges pusztítókkal találkozhatunk, csak másféle technikai megoldással. (A *CivIII*-ban csupán "utalások" vannak rá, a végeredményt csak számokban látjuk.) Igaz, a *Civ*-ben egészen másfajta módszerekkel is próbálkozhatunk,

hiszen a program fejlett diplomáciai és gazdasági rendszerrel bír, ám aki könnyebben akar sikereket elérni, az előbb-utóbb a fegyverekhez nyúl, vagy épp az agresszívabb elenség fog rátámadni, így az összecsapás elkerülhetetlen. Úgyszintén érdekes a *Civilization* örökös "középútjának" választása is: a különböző részekben többfajta kormányt is kipróbáltam, de mindig ugyanarra az eredményre jutottam: ha a játékot a lehető legkönnyebb úton akarjuk végigvinni, akkor leginkább a kommunizmus mellett érdemes letenni voksunkat...

VÁLASZTÁSOK

Érdekes konklúzió. Mindenesetre az Elixir Studios *Republic*-jében azt tapasztalhatjuk, hogy milyen is egy exszocialista országban egy fiatal, kezdő politikussal minden hájjal megkent és gyakran agresszív konkurensek ellen küzdeni. A módszerekben természetesen mi sem fogunk változtatni, és a fejlesztők óriási szakértelemmel sürítették bele a játékba az összes piszkos megoldást, amelyet a történelmi pártok valaha is alkalmaztak egymás ellen. Persze a hagyományos lelkesítő beszédek, szervezett tüntetések, célzott közvélemény-kutatások itt sem hiányoznak, de ezek mellett sok egyéb eszköz kínálkozik: lefizetés, rágalmohadjárat, mocskolódó szórólapok osztogatása – mi több, az ellenséges pártok politikusait magasabb szinten akár meg is verethetjük egy "erős emberrel", vagy megölelhetjük egy kopasz bérgyilkossal. Ráadásul a játék egyfajta lineáris pályán vezet végig, úgyhogy előbb-utóbb





akkor is alkalmaznunk kell a kevésbé katolikus módszereket, ha galamblelkűek lennénk, és ezt amúgy nem szeretnénk... Persze, óriási feeling ilyen eszközökkel élni, de a Sims kapcsán kifejtett érveimet itt hatványozottabban erősebbnek érzem... Nyilván a Republic nem az agyatlan öldöklős akciójátékok kizárólagos rajongóinak szól, az intelligensebb játékos pedig hamar rá fog jönni a játék hangulata alapján, hogy

koztunk ezen a téren. A második részek általában elismerést érdemelnek, mert többször alaposan feljavították, sőt fel is újították az eredeti receptet, viszont az utánzatok zöme e tekintetben általában csúfos kudarcot vallott: ezek a programok a hosszú fejlesztési idejük dacára megérdemelten kerültek a süllyesztőbe. Ki emlékszik már a *Galactic Civilizationre* vagy a *Rise and Rule of the Ancient Empire*-ra (Civ copy

tosan ugyanazt a 2D-s grafikus motort használták, mint a korábbi Civekben. Az istenjátékok igazi úttörője azonban kétségkívül *Peter Molyneux*, aki egyszerre próbál forradalmi, addig nem alkalmazott játékelemeket, pofonegyszerű kezelhetőséget és gyönyörű grafikát hegeszteni műveibe. Bár most már több játéknak is producere, és ezek közül nem mindegyik tartozik ebbe a kategóriába, azért mindig van köztük egy-egy olyan, amelyet mindenki úgy vár évekig, mint a Messiást: ilyen volt a *Dungeon Keeper*, aztán a *Black and White*, most pedig a *Fable*, amelynél az egész PC-s játéktársadalom lélegzetét visszafojtva reménykedik, hogy nem csak Xboxra fog elkészülni ☺... (...én nem, én nem! – ender) Bár e havi Fókuszunk témáját, a *Republic* című alkotást nem Molyneux, hanem exkollégája, *Demis Hassabis* jegyezte, mégis pontosan ezt a stílust viszi tovább. Az Elixir Studios nagyon sokat ígért a Republickal – és noha ezekből sajnos nem sikerült mindent száz százalékban megvalósítani, továbbá technikai gyengeségek miatt sem válhatott klasszikussá, azért zseniális ötleteivel ez a mű mégis rendkívül fontos lépcsőfoka az istenjátékoknak. A tömérdék ócska, egy kaptafára készülő és technikailag is minden szempontból igénytelen manager-stuff után végre egy olyan program, ahol a "forradalom" szó nem csak a címben szerepel... Akár bejött Nektek a Republic, akár nem, azt be kell látni: ha nem lennének a Republichoz hasonló, egyszerre gyönyörű és eredeti alkotások, akkor ez a műfaj unalomba fulladna...

Bad Sector

„A Sim City-n felnőtt rajongókból inkább lesz igazi polgármester, mint tömeggyilkos; pedig egy agyonadóztatott városban élni sem túl boldogító perspektíva... ☺”

nagyon finom iróniáról, egyfajta görbe tükörbe állításról van szó. Viszont ha derék pszichológusok a vérgőzös stuffoknál *állandóan* a cselekedetek és képek tudatalattira való hatását feszegetik, akkor nem értem, hogy a diktatórikus hatalmat szimuláló és az agresszívabb politikai hozzáállást díjazó stratégiai játékokat miért nem boncolgatják? (Igaz, ha olyan színvonalon teszik, mint eddig, akkor talán jobb is, ha nem foglalkoznak az egészszel...)

GYENGE KLÓNOK NÉVTELEN, KÖZÖS SÍRJA...

Egy kicsit más vizekre evezve vizsgáljuk meg, mennyit fejlődtek a birodalommenedzserek a klasszikusok (például a *Civilization* vagy a *Sim City 1*) óta... Nos, a kilencvenes évek második felétől és 2000 óta is leginkább a folytatások és utánérzések tömegével és csak igen kevés eredeti ötlettel talál-

paste), esetleg a LucasArts *Afterlife*-jára? Félre ne értetek, nem nosztalgizom, hiszen e száználmas kópiák emlékét méltán fedti jótékony homály, mindössze arra szeretnék utalni, mennyire kevés az igazán eredeti alkotás ebben a műfajban.

KITÖRÉSI LEHETŐSÉGEK

Persze nagyon nehéz egy ilyen játékot úgy fejleszteni, hogy egyfelől a nagyközönség számára is vonzó legyen, és megfelelő példányban keljen el, másfelől a magas szintű összetettséget se érje panasz. Azt csak a már *elve* nagy nevet szerzett játéksorozatok engedhetik meg maguknak, hogy fírcsnyit se törődjenek a grafikával, és csupán a stratégiai elemekre összpontosítsanak: ilyen a *Civilization*, amely pusztán a neve alapján el tud adni hosszú távon is több millió példányt. A harmadik részénél is szép kényelmesen, szinte pon-





A LEGKISEBB KIRÁLYFI

EUROPA UNIVERSALIS: CROWN OF THE NORTH

■ KATEGÓRIA: birodalomépítő stratégia ■ KÖRNYEZET: középkori Skandinávia ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: multiban

Lelkiismeretes dán farmerek, szorgos norvég halászok, precíz svéd mérnökök. Így ismerjük a mostani Skandinávia lakóit. A XIII. században azonban merőben más volt a helyzet. Az északiak csak azért nem vágták fejcséjükkel valami grandiózus hódításba, mert előbb egymás hátában szertették volna elhelyezni tradicionális fegyverüket.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Paradox
Entertainment
- KIADÓ
Strategy First (USA),
GMX Media (EU)
- WEBOLDAL
www.strategyfirst.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

EXTRÁK

- CD/DVD
trainer

GYORSLINK

517

Hát igen, 1275-ben Észak-Európa nem (sem) volt a nyugalom vidéke. Gyengülő hatalmú öreg uralkodók, acsarkodó nemeség, ki- és/vagy letagadott oldalági leszármazottak mind-mind egyetlen dolgot akartak: Skandinávia egyeduralgódójává válni. Szerencsére mi sem maradunk ki ebből a buliból, hiszen az Europa Universalis elkészítésével egy csapásra híressé vált Paradox Entertainment is látott fantáziát a korban, és előrukkolt a Crown of the North-szal.

LEBUTÍTOTT TOVÁBBFEJLESZTÉS

Új játékok a nagy sikerű előd alapjaira épült, de aki úgy véli, a CotN sima kiegészítő, az kilométerekre jár a helyes megoldástól. A hűvös vidéken játszódó rész kedvéért teljesen átszabták a jól ismert – s meglepően sok ember által megkedvelt – EU rendszert. Jó hírekkel szolgál-

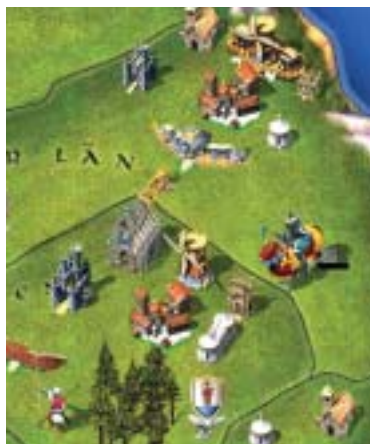
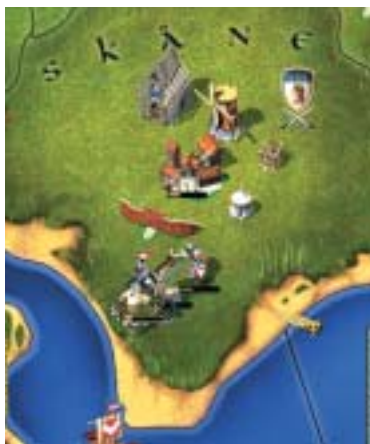
hatok azok számára, akiknek az EU két epizódja túlságosan mélyenszántó volt. A CotN egyfelől sokkal szebb lett (bár ez a szépség sem képes vetekezni egy átlagos akcióprograméval), másfelől viszont nagyságrendekkel egyszerűbbé, kezelhetőbbé vált. Hiába keressük, nem találunk számos, az EU-ban megismert funkciót, lehetőséget. Többek között nem kell kereskedelmi központokkal bajlódunk, hirtérítőket küldünk a pogányok településeire, utánpótlást biztosítunk a fővárostól messze harcoló katonáinknak – a sor, ha nem is reggelig, de hajnali 3-ig valószínűleg folytatható lenne. Felmerülhet a kérdés: mi értelme van ennek a szokatlan „hülyítésnek”? Az okok sokrétűek. A két legfontosabb: a játékok léptékének különbsége, illetőleg a népszerűsége törekvés igénye. Előbbi ugyebár azt jelenti, hogy míg az EU-ban az egész világ „bejátszható” volt, addig

a CotN-ban a terület néhány zord provinciára szűkül. Ilyen kis földdarabon nincs sok hasznuk a telepéseknek, értelmetlen az apró államocskák és az összes világvallás kapcsolatát feszegetni, az idő rövidsége pedig a fejlesztési részt teszi feleslegessé.

Ami a népszerűséget illeti: a játéktér lecsúszítása s ezzel párhuzamos felcíomázása, illetve a rendszer áramvonalasabbá gyúrása azzal a mellékhatással jár, hogy a komolyabb stratégiai játékoktól idegenkedők is bátran kipróbálhatják a programot. Tulajdonképpen a félszáz rövidke tipp elolvasásával tökéletesen képbe kerülhet bárki, s innen már csak egy apró lépés eldönteni, szeretnénk-e mi is ringbe szállni azért a bizonyos koronáért.

PARASZTSÁG

Nem, nem. A szokatlan közcím – minden látszat ellenére – nem káromkodás, ha-



nem a játék egyik legfontosabb elemét kívánja kihangsúlyozni. Bővebben azt, hogy uralkodóként nem csupán és kizárólag a külső ellenség megrendszabályozására érdemes ügyelni, hanem országunk tartóoszlopaira, a különböző társadalmi csoportokra is. A klasszikus hármashoz (nemesség, papság, jobbagyság) Európa ezen felén már „fel-nőtt” egy újabb pillér, a polgárság. A négy társaság általában gyökeresen eltérő nézeteket vallott a világ dolgairól. Ami jó volt az egyiknek, attól a másik hátán felállt a szőr, és viszont. Ugyanakkor a király számára mindegyik csoport

a kapcsolatunkat. Minimum közepes szinten illik mindenkivel jóban lenni, mert az elégedetlen csoportok akár lázadást is szíthatnak kedvenc országunk kellős közepén.

„MINDENT MEGTESZEK, HOGY ÉN LEGYEK AZ ELSŐ”

A végső győzelmet kétféleképpen lehet bezsebelni a kampányban. A hagyományos út abból áll, hogy módszeresen beadaráljuk a nem megfelelő zászlót felvonó provinciákat. Kellő homogenitást elérve – azaz minden területet megszerezve – már nem lehet kétségbe a skandináv

Nagy csomag a kis dobozban

EUII INGYÉR!

Noha nincs túlreklámozva, a Crown of the North korongjára nem csupán a dán–norvég–svéd öldöklés került fel. A CD egy teljes EUII-verziót is tartalmaz, természetesen a legfrissebb patch minden előnyével felvértezve. Sőt három, lelkes rajongók tervezte kampány is beleért a csomagba! Egy átdolgozott teljes kampány, egy városállamok rivalizálására felépített húsdaráló, valamint egy roppant érdekesnek tűnő viking hadjárat egészíti ki az EUII amúgy sem szellős étlapját. A Vinland névre keresztelt mod abból a kitalált alaphelyzetből indul ki, hogy az északi hajósok sikeresen ruccantak át az amerikai kontinensre, s ott éltépes településeket alapítottak. Hm... ha ez így lett volna, akkor lehet, hogy az USA elnökét ma nem *George W. Bushnak*, hanem XII. Rótszakállú Eriknek hívják ©.

egy adag győzelmi pontot, mert a nép szemében csökken a népszerűségünk. Ugyanezt eljátszhatjuk fordítva is: nagy csinnadratta közepette személyesen hajózzunk ki, és „végzünk” a fenevaddal. Ekkor a köznép eksztázisba esik, a papokhoz viszont egy ideig maximum győnni mehetünk.

Mint azt már említettem, pontosan ebben rejlik a CotN szépsége. Minden mindennel összefügg, és szinte sosem dönthetünk úgy, hogy annak mindenki örüljön. Kényes libikókajáték ez, de egyben nagyon izgalmas is. Az élvezeti értéket pedig csak tovább növelheti, ha az – egyébként néha egészen jó húzásokkal operáló – MI helyett Bélát, a szomszédot büntetjük egy elsőpró lovasrohammal.

JÖJJÖN, AMINEK JÖNNIE KELL

Mindjárt beleütközünk a lap aljába, és még komoly negatívumot nem is említettem. Pedig – sajnos – nem úszhatjuk meg. A grafika ugyebár sokkal fogyasztathatóbbá vált, de még ez sem elég ahhoz, hogy egyértelműen pozitívan nyilatkozzunk a látványról. A finoman megrajzolt 3D-s katonák ugyan sokat érnek, de a lapos térkép egy idő után kezd unalmassá válni. Jót tett volna, ha néhány esemény mellé egy rövidke animáció is társul, s ez nyilván a hangulat megteremtése szempontjából sem lett volna utolsó. A másik gond a zene, illetőleg annak teljes hiánya. A muzsika elmaradása azért sem érthető, mert pontosan ez a rész volt az EU egyik fő erőssége. Csak annyit tudok mondani, mint a pórul járt holló: kár. Ugyan a végére kicsit beborult a Crown of the North horizontja, de mindenkit megnyugtathatok: ha ellátogat északra, azért túlnyomórészt kellemes idő(töltés)re számíthat.

-csonti-

CHART

- **Medieval:**
Total War
92%
- **EU II**
91%
- **EU: Crown of the North**
83%
- **Hearts of Iron**
73%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PII 266 MHz,
32 MB RAM
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 MHz,
(kb. 1150-re húzva)
256 MB RAM,
GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„Tulajdonképpen ez a rész is a pozitívum rovathoz tartozik, hiszen a program dicséretesen szerény körülmények között is tökéletesen fut.”

ÉRTÉKELÉS

- stratégiához képest szép környezet
- egyszerűen elsajátítható rendszer
- fejlesztí a történetünk
- egyetlen hadjárat
- esély sincs komoly taktikázásra
- nincs zene

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

83
százalék

„Ekkor a köznép eksztázisba esik, a papokhoz viszont egy ideig maximum győnni mehetünk”

szimpátiája, támogatása fontos volt. A játék remekül ragadja meg ezt a kényes helyzetet. Fontos cselekedeteink többsége kihatással van az egyik – vagy akár az összes – „kasztal” fenntartott viszonyunkra. Ha például pénzsűkületben vagyunk, akkor ezüstben szegény értéket veretve pluszbevételhez jutunk, de a romló fizetőeszköz miatt morcosak lesznek a városi népek. Az időről időre bekövetkező események szintén lehetőséget adnak arra, hogy kicsit módosítsunk a kialakult kapcsolatrendszeren. Mondjuk, híre jön, hogy ügyes jobbágyaink lecsapoltak egy mocsarat, s ezzel jelentős területek kerülhetnek művelés alá. Uralkodói jogunkban áll ezt a területet a munkában részt vevő parasztok között szétosztani, az egyháznak is adományozhatjuk, de az sem kizárt, hogy egy-két hűséges nemesnek juttatjuk a kincset érő földet. A döntést attól érdemes függővé tenni, hogy melyik réteggel szeretnénk javítani

uralkodó kiléte. Létezik azonban egy „finomabb” megoldás is. Amennyiben a hadjárat végén (1340-ben) nálunk csücsül a legtöbb jó pont, akkor éljen, éljen, megnyertük a játékot. Ezek a pontok a korabeli uralkodóktól elvárt magatartásért járnak. Tehát nőni fog az érték, ha sikeres hadjáratokat vezetünk, ha folyamatosan építjük, szépítjük országunkat, és akkor is, ha hosszú, békés éveket garantál diplomáciai munkásságunk. A középkori Észak-Európában azonban hiába volt már egyeduralgó a katolikus vallás, a régi hiedelemvilág, a legendák továbbra is elevenen éltek a nép soraiban. Ennek megfelelően komoly büntíre számíthat az a koronás fő, aki semmibe veszi az ősi szokásokat. Tegyük fel, óriás vízikigyót látnak a hajósok. Ha ezt a riadalmat úgy csillapítjuk, hogy felvilágosítjuk beparázott alattvalóinkat, miszerint mesebeli szörnyetek márpedig nincsenek, nos, ennek az egyház nagyon fog örülni, de mi veszünk





KÉT LÁBON JÁRÓ RONDASÁGOK

TITANS OF STEEL: WARRING SUNS

■ KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia ■ KÖRNYEZET: futurisztikus ■ NEHÉZSÉG: izasztó ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: aha

Aki a gyors élvezetek híve, akinek nem számít más, csak hogy másodpercenként kétszáz, egész képernyőt betöltő robbanást lásson, az jobban teszi, ha arrébb lapoz. Aki viszont marad, arra egy izgalmas világ, megfontolt fejlesztőmérnöki munka és sok-sok óra vérbeli taktikázás vár.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Vicious Byte
- KIADÓ
Matrix Games
- WEBOLDAL
www.titansofsteel.com
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELENÉS
N/A

GYORSLINK

519

HARDVER

- Minimumkonfig.
PII 450 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

- jól átgondolt rendszer
- kiváló irányítás
- titánok tervezése
- éppen hogy csak elviselhető grafika
- hosszú tanulási idő

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékozhatóság



83
százalék

Magyarországon kevésbé harpózott el, de az egykor volt vasfüggöny túoldalán, és pláne az Óperencián túl, nagy keletje volt (van) a BattleTech társasjátéknak. A táblán futók és gyalogok helyett tíz méteres gépmonstrumok küzdenek, egy kisebb mai állam fegyverezését tudva a vállukon. A játék nem kerülhette el sorsát, és számítógépes átiratok sora próbálta megkedveltetni a fémtitánok világát. Nem is eredménytelenül – elég talán annyit mondani: MechCommander és MechWarrior. A Matrix Games főmuftijai nyilván heve-

minden elismerést megérdemel. Arról az irányításról beszéltek, amelyet félórányi játék után – másfél évtizedes tapasztalattal a hátam mögött – a pokolba kívántam. Nem érttem, hogy mernek egy ennyire nyakatekert, körülményes és bonyolult szisztémával előhozakodni. Aztán legnagyobb szerencsémre kitarított a lendületem, átnyálaztam magam a 60-70 oldalas PDF formátumú kézikönyvön, és végigvittem a hosszadalmas, sok szöveggel tarkított tutorial küldetést is. S mire idáig eljutottam, megvilágosodtam. Helyükre kerültek a puzzle darabjai. Rájöttem, hogy ennél

tó pilóták megalkotása felér egy szerepjátékos karakter kidolgozásával: fajválasztás, tulajdonságok belövése, képességek finomhangolása. Mintha nem is egy „szimpla” stratégiai programmal lenne dolgunk. De ezzel még nincs vége az ingyencégek sorának!

A titánok bevásárlása is ránk hárul, feltéve persze, hogy kampány üzemmódban szeretnénk működni. A keretösszegeből vehetünk egypár előre elkészített konstrukciót (nem sokból lehet választani, csak úgy 150 féleből...), de az igazi profik maguk tervezte gépszörnyvel vonulnak csatába. A számtalan alkatrész, páncél, fegyver kiválasztása és optimális elrendezése bizony emberpróbáló feladat, és gyakran sokkal tovább tart, mint egy-egy csetepaté. De az a boldogság, amelyet akkor érzünk, ha elkészülünk egy valóban használható masinával, nos, az páratlan élmény.

„Rájöttem, hogy ennél okosabb, rugalmasabb, átgondoltabb rendszerrel még nem találkoztam számítógépes játékban.”

okosabb, rugalmasabb, átgondoltabb rendszerrel még nem találkoztam számítógépes játékban.

ÁLCÁZOTT SZEREJÁTÉK

Pedig mire a csaták megvívásáig eljutunk, számtalan egyéb, szintén jól sikerült részletre bukkanunk. A harci robotokat irányí-



sen tiltakoznának, de új játékuk, a Titans of Steel a bejáratott BattleTech-rendszerből merített ihletet. Sose bánjuk, az első munkájukkal debütáló Vicious Byte csapat egészen kiemelkedőt alkotott.

REMEKMŰ KÉNYSZERŰSÉGBŐL

Mivel a jogdíj fizetés nem képezte szerves részét a ToS költségvetésének, így a fejlesztők rögtön azzal kezdhették a munkát, hogy kitalálnak egy teljesen önálló világot és egy működőképes szabályrendszert. Ez sokkal, de sokkal nehezebb feladat még annál is, mint amilyenek elsőre tűnik. És lássunk csodát, a készítőik szinte tökéleteset alkottak!

A történelmi háttér ugyan kissé elnagyolt, de a harcrendszer és főleg az irányítás

A SZOKÁSOS RÁKFENE

Egyetlen, ám igen komoly hátulütője akad a proginak: a látvány. Hát igen, a képek önmagukért beszélnek. Sajnos még azzal sem tudom megvédeni a ToS-t, hogy stílusához képest megfelelő a grafikája. 2003-ban már egy csontstratégia esetében is igyekezni kell a lehető leghatékonyabb környezetet megteremteni. A ToS kúlalakjárom pedig minden elmondható, csak az nem, hogy nem lehetne rajta javítani. Ennek ellenére kérek mindenkit, aki egy icipicit is szereti a taktikázást, a tervezést, szánjon rá néhány órára a programra, mert különben lehet, hogy az év egyik legkiforrottabb stratégiáját szalasztja el.

-csonti-



ÖRDÖGÖD VAN

HEAVEN & HELL

■ KATEGÓRIA: ige hirdetés RTS ■ KÖRNYEZET: akaratgyengék lakta vidék ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Első ránézésre Settlers-klónnak tűnt. A képeken aranyos emberek látszottak, akik vicces házacskákban tengetik virtuális mindennapjaikat. Lássuk csak: kell farmer, molnár, pék, aztán bányász meg kovács, és már mehetünk is kaszabolni az ellent. Ám kiderült: a Heaven & Hell gyökerei sokkal mélyebbre nyúlnak.

ADATOK

- FEJLESZTŐ
MadCat Int. Software
- KIADÓ
CDV
- WEBOLDAL
www.heavengame.com
- FORGALMAZÓ
Automex Kft.
- MEGJELÉNÉS
már kapható

GYORSLINK 518

Nagy megkönnyebbülést jelentett, hogy nem a huszonharmadik *Settlers*-utátról kell érdekesnek ható bemutatót rittyentem. A szintén német fejlesztésű Heaven & Hell alkotói ugyanakkor kicsit messzire mentek, amikor egy interjúban azzal rázták le magukról ezt a gyanúsítást, hogy az ő programjuk nemhogy nem klón, hanem egyenesen egyedülálló csillag a játékprogramok egén.

HMM... DE ISMERŐS EZ VALAHONNAN

Mert miről is szól a H&H? A Jó és a Gonosz küzdelméről, Isten és Sátán összecsapásáról. Valamelyik nagy hatalmú székébe ülve kell meggyőznünk az alattunk elterülő világ népét, hogy ha minket választanak, az isteni (avagy pokoli) jó lesz nekik. Hatalmunkat híveink fohászából nyerjük, ezért minél többen vannak, annál erősebbek leszünk.

Fiatalabb olvasóink számára talán már a múlt század homályába vész, de biztos vagyok abban, hogy azért sokatok fejében villog most egy név: *Populous*. Bizony ám, a H&H annyira korszakalkotó RTS, hogy a műfajteremtő klasszikus is pontosan ezt a témát dolgozta fel. Ettől persze még lehetne kiváló a progí – de mire volt jó ez a parasztkiválás?

Visszakanyarodva: ott tartottunk, az lesz a feladatunk, hogy saját vallásunk hitere térítsük az embereket. A választási kampányban megnyilvánulhatunk közvetlen módon is, de a tényleges beszerzéshez szükségünk lesz közvetítőkre.

Ők a próféták, voltaképpen a játék egyedüli irányítható figurái. Másként fogalmazva: a települések lakói élnek önálló, ám véletlenül sem túlbonyolított hétköznapijait. Nekik nem adhatunk utasításokat, viszont befolyásolhatjuk a magatartásukat, és ez a célunk tökéletesen megfelel.

KETTÉOSZTOTT VILÁG

Amint azt a keretsztoriból sejteni lehet, a játékban két kampányt játszhatunk végig. Érdekes, hogy először a jó oldallal kell teljesítenünk, s csak aztán kezdhetünk neki a gonoszkodásnak. A jellemfejlődés miatt jobb lett volna felcserélni a sorrendet. Bár tulajdonképpen mindegy, hiszen a H&H nem egy drámai mű. És nem is drámaian nehéz. A két fokozatból a nehezebbet beikszelve sem lesz sok gondja az RTS-en nevelkedett profiknak. A legnagyobb problémát annak eldöntése jelenti, hogy mikor mentsünk. Kész tortúra kivárni, amíg rögzül egy-egy állás ☹. Nem ennyire rossz a helyzet a grafika területén. Az egyszerű vonásokkal, de mindenképpen ízletesen megalkotott házikók, sátrak ugyan nem rengetik meg az aktuális látványbajnok trónját, de a stílusnak és a hangulatnak tökéletesen megfelelnek. Talán az animációk lehetnének kidolgozottabbak, és az sem ártott volna, ha



zoomolni, esetleg forgatni lehet a kamerát. Ennek hiányában megcsúsznak, hogy egy fontos jelenet kikerül az irányításunk alól, mert egy lombkorona vagy egy házrész kedvesen bezavar.

HETEN, MINT A GONOSZOK

A már megemléített prófétáknak érdemes külön bekezdést szentelni, hiszen általuk valósulhatnak meg isteni elképzeléseink. Hét különböző igehirdető létezik mindkét oldalon. Mindegyikük néhány speciális feladatért felelős. Van, aki harcolni tud, van mérnöki képességekkel megáldott figura, és akad olyan is, aki az ellenfél prófétáira szakosodott. A legfontosabb azonban a hittérítő, aki csodáival és prédikációjával megszerzi a tévelygő bárányokat. Hogyan is zajlik ez a gyakorlatban? Minden városkának van egy alapjellemje. Ez attól függ, hogy milyen összetételű a lakossága, milyen épületek találhatóak benne

tásból, illetve angyal megidézéséből áll. Gonoszok inkább sáskahadban és démonokban utaznak, de ez, azt hiszem, érthető. Látna az aktuális istenség hatalmát, az arra kolbászoló népek jellege fokozatosan eltolódik a szélsőségek irányába. Ha elég jó volt a produkció, akkor jöhet egy gyors talpaló a *Hitünk előnyei* c. fejezetből, s kíváncsiak új tagokat köszönhetünk az egyház kebelén.

DEUS EX MACHINA

A fent leírt folyamat azonban még ellenségmentes környezetben is nagyon ritkán hoz teljes sikert. Ha minél fürgébben akarjuk megnyerni a helyieket bizalmát, akkor bizony személyesen is be kell vetnünk magunkat. Egyik fontos teendőnk, hogy maximalizáljuk a próféta csodás tettein ámulók számát. Ehhez szó szerint össze kell fogdosnunk a távolabb lévő városlakókat, és egyesével a hittérítő mellé ejteni.

keményfejűt. Mindezeket villámgyorsan kell tennünk, hiszen ha lejár a szentbeszéd ideje, a nép szétszéled, és jellemük lassan visszaáll a város alapértékére. Láthatjuk, nem egyszerű a hittérítő élete, pedig még az ellen ármánykodásáról nem is ejtettünk szót. Képzelték el mindezt egy olyan környezetben, ahol a lakosság fanatikusan hisz a másik vallásban, s ezt ki is mutatja azzal, hogy kövekkel dobálja meg prófétáinkat. Ehhez hozzáadhatjuk még az ellenfél szent embereit, akik párhuzamosan győzködik az embereket, miközben harcosaik hajtóvadászatot rendeznek hittérítőink után. Szóval lesz móka és kacagás a programba épített gegek, poénokon kívül is.

MANÁT VAGY ÉLETET!

Ha végre sikerül beszerveznünk néhány jóembert, akkor reménykedhetünk a felkapaszkodásban. Híveink házeit némi mana árán fejleszthetjük. Két speciális épület van: az egyik manát termel, a másik meg a város jellemét csúsztatja el egy kicsit a számunkra kedves irányba. Amíg nincs meg a megfelelő bázis, mindenképpen a mana előállítására koncentráljunk. A kampány feladatai természetesen nem merülnek ki a hittérítésben. Néha építenünk kell valamit, máskor az ellenség nézeteitől menthetjük meg a szegény tudatlan népeket. Mindezek ellenére a játékmenet viszonylag hamar hajlamos az ellaposodásra. Túl sokszor kell ugyanazokat a trükköket bevetni, túlságosan gyakran ütközünk ugyanabba a problémába. Ezen talán csodálkozni sem lehet, mivel mindössze hét különböző egységünk van. A velük előadható machinációk száma még egy hatvanas évekbeli albán zsebszámológépet sem készítené elfűstölésre. Ennek ellenére az építkezésgyárts-tüzelj típusú RTS-ek között mégis üdítő színfolt ez a – hogy is szokták mondani... – aranyos gamma.

-csonti-

„A települések lakói élnek önálló, ám véletlenül sem túlbonyolított hétköznapjaikat”

stb. Az emberek egyéni beállítottsága ehhez, a normális esetben valahol a semleges pont közelében lévő értékhez igazodik. Ebből az állapotból kell nekünk eltéríteni őket a mi oldalunk irányába. A legkézenfekvőbb megoldás, ha hittérítő prófétánkat bezavarjuk a városba, és megparancsoljuk, hogy performáljon valami látványosat. Jó oldalon ez szívárvány-előállít-

Ugyanez vonatkozik a prédikációra is – azaz a kitétel, hogy itt már a hallgatóság lelkeségét is figyelniük illik. Létezik ugyanis egy határérték (ezt a jellem sávján egy vonalka jelzi), amelyet mindenképpen el kell érni, ha téríteni szeretnénk. Amennyiben valamelyik emberkét nem hatották volna meg eléggé a csodák, egy kis isteni simogatással a jó irányba terelhetjük a kis

Humor Herold

A 007-ES HITTÉRÍTŐ

Számtalan játék épít a humorra. Az a baj, hogy sokuknál olyan görcsös ez az elhatározás, hogy szinte látványosan az izzadságcseppek a monitoron. A Heaven & Hell esetében sem nevezhető gondtalannak az „örömködés”. Mindenesetre tény, hogy vér nélkül (németeknél hogy máshogy!), játékosan dolgozták fel a két ősellenség szem-



benállását. A fejlesztők talán legjobb ötlete a kémkedésre szakosodott próféta, aki elegáns fehér öltönyben szinte ordít a színes környezetből. Ezért fürkésző üzemmódban gondosan átvált bozótjelmezre. Azt mondjuk nem tudom, hogy egy mezítelen emberi lábakon közlekedő növény miért nem szúr szemet az ellenségnek ☺.

CHART

- Settlers 4
84%
- Cultures 2
81%
- Heaven & Hell
79%

HARDVER

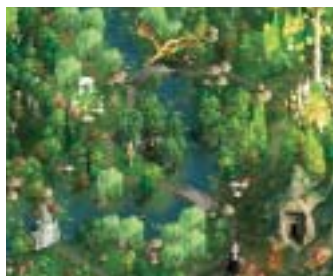
- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
8 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Celeron 850 MHz,
(kb. 1150-re húzva)
256 MB RAM,
GeForce2 Ti
- **Tapasztalatunk**
„Hát igen, a minimumkonfignál nagyságrendekkel nem izmosabb tesztgép bizony lezsibbadt a mozgalmassabb jelenetek alatt.”

ÉRTÉKELÉS

- ugyan nem eredeti, mégis jó ötlet
- egy ideig szórakoztató
- egy idő után viszont nem

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

79
százalék



KIS CSODA IS JÓ CSODA

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

■KATEGÓRIA: Körökre osztott stratégia ■KÖRNYEZET: fantasy ■NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Szerencsére megállíthatatlannak látszik a fantasy stratégiák kiegészítőinek áradata. Eddig ebben az évben meglehetősen egyszerű addonokat láttunk csak, de bíztam abban, hogy az általam egyik legjobbnak tartott Age of Wonders II-vel másképp lesz. Szerencsére a "csoda", ha nem is teljesen, de megtörtént...

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Triumph Studios

■ KIADÓ
Gathering

■ WEBOLDAL
www.ageofwonders.com

■ FORGALMAZÓ
Cenega

■ MEGJELENÉS
2003. október eleje

GYORSLINK
335

HARDVER

■ Minimumkonfig.
PII 450 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB

ÉRTÉKELÉS

■ kitűnő sztori
■ sok újdonság
■ kevés ilyen kiegészítő van ☺.

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játészathóság



90
százalék

Kicsit késtem a cikkel, de nem csak a lustaságom volt az oka – igaz, hasonló esetekben leginkább ez játssza a főszerepet – most azonban abszolút jó alibim van, mentett állásimmal tudom bizonyítani, hogy nem volt más választásom, mint az utolsó kis minipályáig is végigjátszani ezt a nagyszerű kiegészítőt.

(Aha... Jó duma... ☺ – Bad Sector)

Az első piros pontot azzal érdemelte ki a Shadow Magic, hogy az alapjáték nélkül is játszható, így az, akinek nincs meg az előző rész, nyugodtan tehet egy próbát, és csak a viszonylag olcsó kiegészítő árát kell kipengetnie a boltban.

Szerencsére a készítőik nem szenvedtek krónikus kapzsiságban, így nem kell fél-

kívül további részleteit tudjuk felfedezni e csodálatos világnak.

A tizenhat küldetés a kampányon belül egy kicsit kevésnek tűnhet, de megnyugtatók mindenkit: a hatalmas két- vagy többszintű pályákon ez is napokat fog elrabolni életünkből. Emellett természetesen nyomulhatunk interneten a barátaink ellen, vagy a gép ellen választott pályán kampányon kívül. Dolgozó embereknek azonban az e-mailes játék a legjobb móka, hiszen így szabad (ebéd)időnkben léphetünk, építhetünk, aztán egy mail a munkatársnak, és már úgy is tehetünk, mintha dolgoznánk, tehát a játék kitűnően álcázható halaszthatatlan tevékenységnek, ami meglehetősen hasznos ☺.

ma, hanem kapunk három teljesen új fajt: a nomádokat, az árnyékdémonokat és a misztikus Syronokat. Az újonnan jött lények nem lettek túlságosan erősek a régi-ekhez képest, így a játék előző részben is kitűnő egyensúlya megmaradt – aminek, gondolom, a multisok örülnek a legjobban. A lények mellett természetesen az őket pusztító vagy erősítő varázslatok száma is szépen növekedett, sajnos azonban itt nem találunk igazán hasznosat, csak maximum egy-kettőt. Igaz, ezt talán csak a megszokás mondatja velem.

Az előző részhez képest tovább erősödött a diplomácia jelentősége is. Erősebb fokozaton ennek használata nélkül esélyünk nem lesz a győzelemre. A szép szavak mellett azért a legtöbb esetben csatáznunk kell az igazunkért. Szerencsére a harcrendszerben semmi nem változott, így továbbra is remekül kiegyensúlyozott, és hatalmas területeken játszódó küzdelmekben lesz részünk. Ahol csak az új, különleges szörnyek keseríthetik meg életünket – a gép csalása nem (ez elég ritka a hasonló játékokban)!

A teljesség kedvéért a várososok fejlettebb védműveket kaptak, és az új fajok néhány új tereptípust is hoztak magukkal. Az Age of Wonders tehát a kiegészítő szintjén is hozta a tőle elvárt alaposságot, és igazi újdonságokkal lett gazdagabb az alapjáték. Ami majdnem olyan ritka manapság, mint egy igazi "csoda".

Szittyó

„A szép szavak mellett azért a legtöbb esetben csatáznunk kell az igazunkért.”

nünk attól, hogy jó *Heroes Chronicles* módra csak néhány új pályát kapunk, sirlalmas történettel összekötve. A sztori az első rész után játszódik, és a meglehetősen hangulatos videofelvezetés után fordulatok sokaságával igyekszik minket elkápráztatni. Engem messzemenőig sikerült megbabonáznia, hiszen az előző részhez hasonlóan a pályákon belül itt szintén nemcsak a főküldetés részeit, hanem elég sok mellékszálát is felgöngyölíthetünk, amelyek segítségével a rejtett jutalmakon

Aki pedig nem dolgozik, annak ugye van sok ideje, és remélem, jó néhány ilyen ember van, hiszen a játékhoz mellékelt, nagyon jól kitalált, és most már teljesen jól használható editorral remek pályákat lehet szerkeszteni, amelyeket az ilyen elfoglalt embereknek, mint én, a lelkes játékosok nyugodtan elküldhetnek, hogy legyen nekem is mivel játszani. Egyszóval biztosított a remek térképútánpótlás. Szerencsére nemcsak a javított pályaszerkesztő a küldetéslemez egyedüli pozitívu-

STAR WARS KID

STAR WARS JEDI KNIGHT:
JEDI ACADEMY

■ KATEGÓRIA: TPS/FPS ■ KÖRNYEZET: SW Episode VI. után ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Obi-Wan, Yoda, Anakin (Darth Vader) már mind az örök erőmezőkön lézerekardoznak, így Luke Skywalkerre és Kyle Katarnra hárul a feladat, hogy Luke magánsulijában jediket neveljenek az Erőtől átítatott ifjú titánokból. A felvételi követelmények közül a legfontosabbak: felejtse el az Erő sötét oldalát, és a Darth nicknév használata tilos. Meg tudod állni...?

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Ravensoft
■ KIADÓ
LucasArts
■ WEBOLDAL
www.lucasarts.com
■ FORGALMAZÓ
Automex Kft.
■ MEGJELENÉS
2003. szeptember 30

EXTRÁK

■ TIPPEK
Nagytippek
a 90. oldalon

GYORSLINK
309

Az „Academy” végű játékokat általában igen erős gyanakvással kezelem: a legtöbb ilyen cucc az „újabb rókabőr” igen silány megvalósítását jelenti a régi grafikus motorral, valamint az összekötő sztori szinte totális hiányával. Ráadásul a bevetések – „iskoláról” lévén szó – a legtöbbszor még csak nem is valóságosak, hanem csak szimulációk, pedig ki a fene szereti

általunk irányított karakter nemét és faját mi magunk választhatjuk meg. Az emberek mellett például zabrak és más, a Star Wars-univerzumból ismert lény mellett is letehetjük a voksunkat. Igazából nekem egyik faj sem volt különösen szimpatikus, legfeljebb a zabrak, Darth Maul miatt, de egy női Darth Maul jediit valahogy röhejesnek éreztem (mert a cégtől kapott bétában még (?) nem volt férfi), úgyhogy

ne lőjük le a poénokat! ☺) Szóval sunyipofával éppen egy igaz barátság (vagy szerelem, ha női karaktert irányítunk) szála szövődne, az úrhajót azonban végzetes találat éri, és a Yavin 4 bolygó erdejébe zuhan, ahol az akadémia található. Hősünk persze megússza a becsapódást, különben gyorsan vége lenne a játéknak, és sunyipofa is szerencsésen túléli az ügyet. Kettejüknek kell elvergődniük a jedisuliig, miközben valamilyen sikító borszzerű állat támad rájuk, néhány birodalmi gárdista és sötét jedi kíséretében. Miután elvergődtünk oda, azért nem ússzuk meg a szokásos oktató részt, de az első tűzkeresztségen már átesünk.

„Iszonyúan feelinges és látványos Darth Maul mozgásához hasonló trükkökkel, dupla pengéjű lézerekarddal irtani az ellent.”

oktatóküldetések tömkelegét nyomni? Ezért nem örültem túlságosan, amikor először meghallottam, hogy az esedékes *Jedi Knight III* helyett a Ravensoft a Jedi Academy című játékon dolgozik. Szerencsére a sokat bizonyított csapat most sem okozott csalódást...

maradtam a Jürgen külsejű szőke übermenschnél, akiből úgyis sötét jediit gyártottam ☺. (Kicsit Arthas-feelingje volt így a sztorinak, de valószínűleg kíváncsiságból egy női cicus jedivel is végigtolom, a végén a jó oldalra állva.)

A történet kissé bárgyún indul: az elején hősünk egy, a jediakadémia felé tartó úrhajón ücsörög, miközben büszkén szorongatja a saját maga által fabrikált lézerekardját, meglehetősen antipatikus társa irigy pillantásaitól övezve. (Na, ebből a jellemtelen figurából még gerinctelen áruló lesz, gondolja a játékos... És a játékos nem is... no, de

„MINDIG KETTEN VANNAK... EGY MESTER ÉS EGY TANITVÁNY...” (YODA)

Nem igazolódott be tehát, amitől egy kicsit tartottam, hogy nem lesz normális sztorija a játéknak, ám a Jedi Academy mégsem hagyományos játékstruktúrával bír. A küldetéseket nem egymás után kell végrehajtanunk, hanem tetszőleges sorrendben, és ezek nem is kapcsolódnak

„Ő VOLT AZ UTOLSÓ REMÉNYSÉGÜNK...” „NEM. MÉG VAN EGY.” (OBI-WAN – YODA)

A játék hőse ezúttal nem a jó öreg Kyle Katarn, hanem egy Jaden Korr nevű fiatal jeditanítvány. Egyedül a főhős neve fix, az





szorosan össze, csak a fősztorihoz kötődő igencsak laza szálakkal. A tíz küldetés közül egyet akár ki is hagyhatunk, ami jól jöhet, ha valahol vérszesen elakadtunk. Kilenc misszió után általában visszarendelnek az Akadémiára, hogy Luke Skywalker mélyenszántó gondolatait meghallgathassuk. Ilyenkor kapjuk meg az aktuális főfeladatot, amely a fősztorihoz kötődik. Ez jellemben nem sokban különbözik a „mezei” misszióktól: általában itt is egy titkos, Sith-szerű, gonosz jedikből álló szervezet valamilyen ármánykodása után kell nyomoznunk, a különbség mindössze annyi, hogy a pályavégi főellenség a konkrét sztorihoz kötődik, és a játék vége felé is találkozunk vele... Amikor a főmisszióval végeztünk, ismét visszatérünk az akadémiára, ahol hősünk meglepetésére Luke közli vele: „Jól van fiám, nagy jedi voltál, de most akkor talán folytasd az akadémia általános küldetéseit”. Ilyenkor emberünk értetlen arcot vágva néz Luke-ra, majd ránk, de persze mi is csak tanácstalanul tekintünk vissza rá, mert kissé furcsa, hogy a játék során profivá avanszáló jedi lovagot miért nem a főgonosz és tsai nyomába eresztik. Igazából ettől egy hangyányit erőltetetté válik a történet, de még így is sokkal jobb, mint amire egy ilyen

„academy” elnevezésű játéknál számítani lehet...

„HALLOD, AHOGY SUHOG?” (YODA)

Amivel azonban igazán kiemelkedik a Jedi Academy az eddigi külső nézetes Star Wars-akciójátékok közül, az egyértelműen a lézerekardozás – és egyáltalán a főszereplő mozgásának – kidolgozása. Míg a játék elején hősünk igencsak szerény képességekkel bír, mind az ugrabugrások, mind a fénykardjával való védekezés és vagdalkozás terén, ahogy fejlődik – ugyanúgy, mint a Jedi Knight II-ben – egyre fantasztikusabb módon fejlődik. Az igazi különbség a mozgás részletesebb kidolgozásában és a többféle harcmozdulatban érhető tetten. Jedink több méter magasra képes... nem, nem is ugorni, hanem szinte repülni... lézerekardjával ideoda cikázva, vagdalkozva: akár fejfelé, a levegőben is le tud sújtani ellenfeleire. Magasabb szinten az egyszerűbb lézerekarddal is igazi bravúrokra vagyunk képesek, ám amikor a játék egyik pontján lehetőségünk nyílik arra, hogy elveszített fegy-

verünk helyett egy másikat kapjunk, akkor mindenképpen érdemes a Darth Maul által használt dupla lézereset választani, mert iszonyúan feelinges és látványos a *Baljós árnyak*-ból ismerős Sith-lovag mozgásához hasonló trükkökkel irtani az ellent. Ahogy rohanás közben egyik kezünkben a kardot forgatva védekezünk, a másikkal pedig fellökjük az ellenséget egy „erőlökéssel”, vagy amikor

CHART

- Star Wars: Jedi Academy 93%
- Star Wars: Jedi Knight II 92%
- Blood Omen 2 82%

Ravensoft – Q3-motor

ŐK KEZDTÉK, ŐK IS FEJEZIK BE...

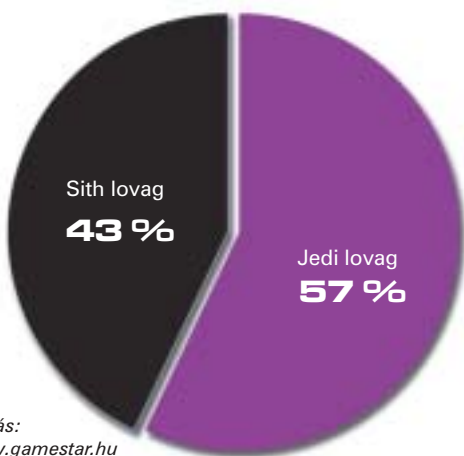
Nem tudom, ki mennyire emlékszik rá, de valamikor 2000 közepén jött ki az első Quake III: Arena motorját felhasználó játék, és ez nem volt más, mint a Star Trek-univerzumban játszódó *Elite Force*. Nem sokkal ez után elárasztották a piacot az újabb Q3-as játékok, de a Ravensoft volt az első, és nagyon úgy tűnik, hogy ők is fejezik be a Jedi Academyvel...



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Jedi Academy	Enter the Matrix
	
Grafika 9/10	6/10
A Q3-as motor hatyúdálát érzük meg, ám ebbe a – valószínűleg – utolsó felhasználásba a Ravensoft apait-anyait beleadott: a fontosabb karakterek, a főszereplőmodellek, az ellen, környezetet egyaránt szépen kivitelezett.	A Shiny sajnos nem tudta igazán alaposan kidolgozni az ETM grafikáját, amely leginkább a fókusz használatakor igazán látványos, viszont – a két főszereplőt leszámítva – a karakterek csúnyácskák. Az animálásuk is hogy némi kívánnivalót maga után...
Sztori 9/10	9/10
A kissé gyengus kezdés után a készítőik egészen belejöttek. A zöldfülű padawanból jedi lovaggá válása során hősünk igazi jellemfejlődésen megy át, és a végső, morális döntés megvalósítása is király. Egy összefüggőbb történet azért jobb lett volna...	A filmhez való kötődés legérdekesebb típusával találkozunk az ETM-ben: az akció részei a filmjéből indulnak, és ott végződnek, de ott mégsem találkozunk velünk. A Wachovski fivérek által rendezett filmbetétek fantasztikus hangulatot kölcsönöznek az akciójátékunk.
Változatosság 7/10	8/10
Változó. Egyes küldetések nagyon eredetiek, ötletesek, szórakoztatóak, máshol viszont majd szétuntam az agyam. A Tomb Raider-es ugrálásokat el kellene már felejteni, mert nemcsak unalmasak, hanem frusztrálóak is.	Ezen a téren a Shiny egész tisztességes munkát végzett: bár kissé szürke pályákon verekedhetjük magunkat végig hőseinkkel, ezek legalább változatosak. Az autós és repkedős részek beiktatása jópofa lett volna, kár, hogy ratyik.
Ekszn 10/10	8/10
Kiváló. Hősünkkel olyan elképesztően látványos mozdulatokat hajthatunk végre, hogy már csak emitt is a PC-s TPS akciójátékok egyik legújabb királyját üdvözölhetjük a JA-ban. A játék elején hősünk ugyan még zöldfülű, ám a végén Darth Mault is bealazza!	Ez az ETM egyik legerősebb része, hiszen a fókusznak köszönhetően Niobe és Ghost rendkívül impozáns trükkökkel csépel, és lövi szét atomjaira a rendőröket, kommandósokat. Nagy kár, hogy az irányítás a konzolos tesók miatt nem tökéletes...
Összesen 35/40	31/40

MI LENNÉL INKÁBB?



Forrás: www.gamestar.hu

víváskor az „extra mozdulattal” (egér jobb klikk) kirúgnak egyet, az pixel- és hajszálpontosan Darth Maul vívását idézi! Látszik, hogy a Ravensoft nemcsak megkapta a licencet, aztán csinált valamilyen Star Wars-stuffot, hanem igazi fanatikus rajongókról van szó, akik álmutyából ébresztve is betéve ismerik a filmek összes jelenetét! A játék utolsó harmada egyébként igazi lé-

Force feedbackes egértámogatás

TENYEREMBEN REZEG A LÉZERKARD

Napjainkban sajnos nagyon ritka a játékoknál a force feedbackes egértámogatás, pedig amikor például a Logitech kijött az Immersion technológiát használó rágcsálójával, akkor sikerült sok embert – köztük, bevallom, engem is – bevetni, hogy majd ez lesz a trend a jövőbeli játékoknál. Bár ez sajnos manapság már nem jellemző, a Jedi Academy mégis üdítő kivétel, és amikor a kezemben érzem, ahogy a fénykard sugara előtör, vagy a kezemben zümmög, ahogy felszeletelek valakit, akkor azért arra gondolok: mégiscsak megérte a befektetés...



zerkard és harcművészeti parádé: a birodalmi gárdistákat egyre inkább felváltják a Sötét Jedik, és mindent képességünket be kell vetnünk, hogy legyűrjük őket: itt

a „kétféle befejezés” egyikét csak a játék végén választhatjuk meg, és igazából teljesen mindegy, hogy egészen addig mit műveltünk. Már az is nagyon dicséretes,

„Sötét jediként, hőssömmel a Luke Skywalker-féle jedik és ellenségeik küzdelmébe egyfajta harmadik félként bekerülve mindenkit ott irtottam, ahol értem.”

már-már olyan érzésem volt, mintha a Tigris és Sárkány Star Wars-os verzióját látnám. A léglévezetesebb mégis az volt, amikor a sötét oldalt választva (mi mást ☺?) hőssömmel a Luke Skywalker-féle jedik és ellenségeik küzdelmébe egyfajta harmadik félként bekerülve mindenkit ott irtottam, ahol értem.

A SÖTÉT OLDAL PERSZE MINDIG ERŐSEBB ☺...

Ha már Darth Maulnál tartunk, akkor érdekes az Erő jó és rossz oldaláról, valamint varázslataik használatáról is regélnünk... Ezek alapján kétféle mágiatípust tanulhatunk meg és vethetünk be az ellenünk felvonuló „megmaradt” birodalmi gárdisták és egyéb szörnyek, csempészek, úrbanditák ellen. Elvileg annak is lenne jelentősége a sztori és a játékmenet szempontjából, hogy milyen Erő mágiáját használjuk, ám

hogy egyáltalán egy ilyen játékban kétféle befejezést kapunk (a választható karakterek külsejéről, neméről és fajáról nem is beszélve), úgyhogy nem panaszkodom – de igazából az lett volna a legnagyobb feature, ha a program *komolyan* figyel, milyen mágiát használunk, hogyan viselkedünk és ez vezet hősünk jellemének alakulásához. Igaz ugyan, hogy Kyle és Luke állandóan figyelmeztetnek: észrevették, hogy legszívesebben a sötét oldal varázslatait használom, és vigyázni kell ám vele, mert blablabla... de úgyis a nagybetűs Végső Választás dönti el, jó- vagy rosszfiúként fejezzük-e be a játékot.

A JEDITANÁCS A Q3: ARENA MELLETT DÖNTÖTT...

És nem tévedtek! A Ravensoft mindig is híres volt a különféle Quake-motorok maximális kihasználásáról, akár a *Heretic 2-re*



(Quake 1), akár a *Soldier of Fortune*-re (Quake 2) gondolunk. Nem okoztak csalódást a Q3: *Arena*-motorral sem, pedig kicsit húztam a számat, hogy még mindig ezen kérődznék: de hál'istennek a készítőnek sikerült a maximumot kipasszírozniuk belőle: a helyszínek látványosabbak, nagyobbak, több poligont használnak, és a karakterek, szörnyek is némileg kidolgozottabbak, mint a Jedi Knight 2-ben.

Ily módon egy kicsit megnőtt a gépigény: nekem a kapott verzió be-beszaggatott, bár Mazurnak és Malachitnak nem volt ilyen problémája, úgyhogy nálam talán csak a béta gyermekbetegsége volt ez. Nagyon királyul hasított a speeder is az egyik pályán, ahol hőssünkkel egy ilyen masinával kellett menekülni, pedig a Q3: *Arena* motort nem kifejezetten ilyen jellegű játékokra tervezték.

Egy hangyányit változatosabbak voltak a pályák is: a szokásos szürke űrhajó vagy futurisztikus épületbelsőket szerencsére fel-felváltotta egy-két hangulatos külső terep, bár ezeket általában jól ismerjük a filmekből: ismét kutyaagolhattunk a jó öreg Tatooine bolygó homokjában és barlangjai közt, a *Birodalom visszavág*-ból ismerős Hoth bolygó hóviharos, jeges dűnéi között pedig ugyanolyan kétlábú jószág háttára pattanhattunk, mint amilyeneken Luke pásztázta a környéket birodalmiak után. Az apró részletek iránt fogékonyak itt elismerően csetinthetnek, ahogy a főszereplő a jeges vihartól kezével védi szemét.



„IRÁNYÍTANOM... KELL... A DÜHÖMET... GRRR...”

Sajnos a Jedi Academy sem mentes a bosszantó hiányosságoktól, bakiktól... Mint a *Jedi Knight II*-ben, itt sem tudták kiküszöbölni, hogy egy-két helyen ne bolyongjon óráig az ember, miközben nem találja a kijáratot – bár szerencsére ez most ritkábban történik meg. A „logikai feladatokból” viszont – ahogy a Ravensoft ígérte – sajnos tényleg kevessebbel találkozunk, pedig a sok hentes mellett nem árt egy kis agytorna sem. Azért hál'istennek teljesen ezt sem mellőzték.

A készítőik igyekeztek hallgatni a játékosok kéréseire, és már a játék elejétől kezdve nálunk van lézerekardunk, így nagyon kevés helyen kell az uncsi FPS módot használnunk – egyszer azért elrabolják tőlünk, és itt kénytelen leszünk végigquake-ezni magunkat a kijáratig: nos, ez az egyetlen FPS-es rész pont eggyel több volt a kelleténél ☺. Nem, szó sincs róla, hogy megutáltam volna az FPS-eket, de a Jedi Knight sorozatban valahogy mindig olyan vérszegény ez a rész (a szó szoros és elvonatkoztatott értelmében is), és ez alól ez a pálya sem kivétel – amikor toltam, csak azon imádkoztam, hogy legyen már vége...

Egyébként általában véve igazán invenziós a pályaszerkesztő úriember, de a fent említetten kívül is volt egy-két olyan hely, ahol szétuntam az agyam.



Szereplők a filmsorozatból

KEDVES ISMERŐSÖK

A filmekből ismerős „guest star” egyik állandó szereplője természetesen maga **Luke Skywalker**, aki a címben szereplő jediakadémiát megalapította. Luke szokásához híven a távolba meredő szemekkel állandóan zavart keres az Erőben, de azért egész ügyesen irányítja kicsiny magánklubját.

A másik filmből beugrott sztár **Chewbacca**, aki egy küldetés erejéig mellettünk fog harcolni. Han Solo sajnos most nem juttat szóhoz, ahogy a csini Leia Organa sem...



Ilyenkor, egy kicsit magam korholva, elgondolkodtam azon, mi is az, ami igazán hiányzik – végül rájöttem: az életszerűség! OK, hogy elhagyatott helyeken, sci-fi környezetben járunk, és akciójátékról lévén szó mindenki az életünkre tör, de azért egy-két „civil” NPC szerepeltetése nem ártott volna (mint például a *No One Lives Foreverben*), akik a füstös kocsmákban üldögélnek, vagy csak fel-alá járkálnak. A tatooine-os helyszín is azért tetszett a legjobban, mert a karattyoló („utíni!”) javák ott kolbászoltak, miközben bőszen háborúztam a többiekkel. Ilyenekből nem ártott volna több...

Végül idegesítők voltak a kötelező, „tumbrederes” ugrálós részek is – mikor fogják már fel végre a TPS-ek készítői, hogy ezt felesleges annyira majmolni, mert csak egy bosszantóan frusztráló „feature”, semmi más?!

AZ ERŐ MÉG MINDIG A RAVENNEL VAN...

Apróbb hibái ellenére még mindig ez az utóbbi idők (sőt, talán az eddigi) legjobb Star Wars-os akciójátéka, beleértve a tömörkedő konzolos „próbálkozást” is. Nagyon kíváncsi vagyok, mit hoz össze a Ravensoft a másik „örökség”, a Quake 4 terén, mert a csillagok háborúinak – mindaddig, amíg meg nem érkezik PC-re a *Knights of the Old Republic* ☺... – most ők a császárai.

Bad Sector

HARDVER

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

■ **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 2100+,
512 MB RAM,
Radeon 8500
64MB

■ **Tapasztalatunk**
„Nálam a béta néha szaggatott, de lehet, hogy a final már tökéletes lesz.”

ÉRTÉKELÉS

- kitűnően kidolgozott vívások, „attakciók”
- király (új) varázslatok
- az eddig legszebb Q3-as motorfelhasználás
- lassan beinduló, de jó sztori
- egy-két „bolyongós” pálya
- egy unalmas FPS-pálya
- egy-két civil nem ártott volna

■ **Grafika**



■ **Zene**



■ **Hangok**



■ **Játszhatóság**



93
százalék

TRON

A SZÁMÍTÓGÉP ÚJRA LÁZAD

■ **KATEGÓRIA:** FPS, RPG-elemekkel ■ **KÖRNYEZET:** a számítógép belseje ■ **NEHÉZSÉG:** állítható ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen!

Ifjúkorunk egyik kedvenc filmje volt a Tron, ezért érthető, hogy izgatottan vártuk a játékfeldolgozást. Bár a film- és játékipar találkozása sajnos meglehetősen ritkán szül jót, végre itt az ellenpélda!

ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**
Monolith

■ **KIADÓ**
Disney Interactive

■ **WEBOLDAL**
www.tron20.com

■ **FORGALMAZÓ**
Automex Kft.

■ **MEGJELENÉS**
már kapható

EXTRÁK

■ **DVD**
demó

GYORSLINK
77

Húsz év telt el a film eseményei óta. (Aki esetleg nincs képben, annak javaslom, hogy fussa át az erre vonatkozó keretes részt – nem probléma, megvárjuk ☺.) Az ENCOM Flynn irányítása alatt hatalmas és sikeres vállalatná nőtte ki magát, Alan Bradley, a TRON program egykori tervezője pedig hozzátartott, hogy továbbfejlessze alkotását arra az esetre, ha egy rossz szándékú felhasználó kerülne digitalizálás útján a rendszerbe. Egy digitalizált jüzer ugyanis százszor hatékonyabban tud navigálni az áramkörök labirintusában, ha pedig szándékai netán nem tisztességesek – például a világhálón szabadon utazgatva törne be ide-oda, lopna el néhány PIN kódot és bankszámlaszámot, vagy vihogva indítaná kétpercenként újra a mit sem sejtők gépeit –, akkor százszor kártékonyabb is lehet. A fejlesztést végül félbe kellett hagyni, mert a „TRON-hagyaték” (TRON Legacy) nevű projekt túl sok időt és pénzt követelt, valamint Alan egy apró malórt képtelen volt kijavítani: a továbbfejlesztett TRON

ugyanis nem volt képes különbséget tenni jó- és rosszindulatú jüzer között. Ezért Alan és felesége, Lora (a filmben még csak barátok voltak) inkább az MCP elpusztításakor elvesztett digitalizációs technika újbóli kiépítésén kezdett dolgozni – persze, ez sem ment gond nélkül. Közben egyre több titokzatos szervezet – többek közt a Future Control vagy röviden fCon – is figyelni kezdte a munkáját, várva

az idióta számítógépes játékok (tudjátok, azok az agresszív marhaságok, amelyek miatt a gyerekek lövöldözni kezdenek az iskolaudvaron), és a tudomány nemes eszméje helyett a játékefejlesztést választotta, felesége halála után Alan egy virtuális munkatársat programozott magának: ő lett Ma3a (Matria). Így dolgoztak az édes kettesben, míg egy nap az fCon embereinek elfogyott a cernájuk: *nagyon*

„Egyszerűen döbbenetes élmény: a film hangulatát tökéletesen megőrizve sikerült azt fényévekkel túlszárnyalni.”

a konkrét eredményeket, hiszen hiányoztak azok a korrekciós algoritmusok, melyek segítségével a digitalizáció során épségben transzformálható az ember, oda és vissza.

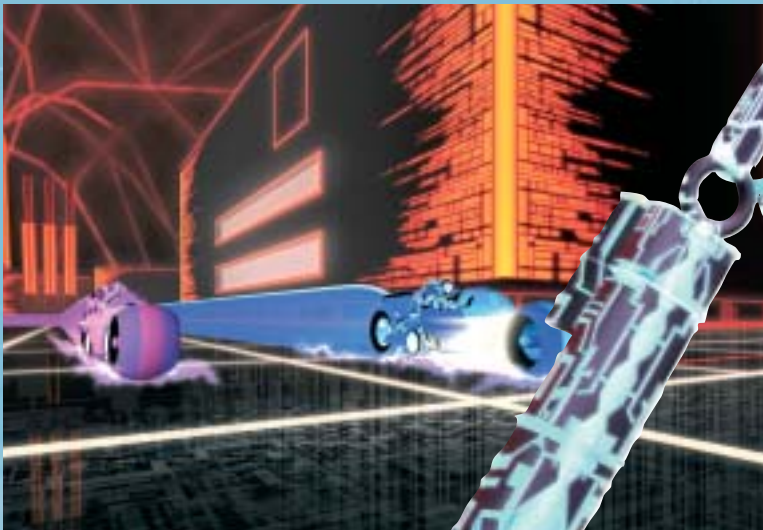
MI LESZ ÍGY BELŐLED, ÉDES FIAM?

Mivel Alan fiát, Jetet nem vonzotta a tisztességes kutatói munka, hanem csak azok

moly terveik voltak a digitalizált jüzer lehetséges felhasználási területeivel kapcsolatban – talán mondanunk sem kell, nem éppen karitatív szándékok vezérelték őket –, ezért elrabolták Alant, hogy kicsit megsürgessék azokkal a bizonyos korrekciós algoritmusokkal kapcsolatban, valamint vírustámadást indítottak az ENCOM gépei



2.0



ellen, hogy hackerek át tudjanak jutni a védelmi hálón, és megszerezhessek a jó öreg professzor eddigi kutatási eredményeit. Ma3a ezt persze nem hagyhatta annyiban: amikor Jet épp jelentkezett volna az esedékes, menetrend szerinti szülői letolásra ("még mindig csak azok a hülye játékok, mi lesz így belőled, édes fiam"), de apjának hűlt helyét találta, egy jól irányított sugár módszeresen lebontotta, majd a digitális világban újra összerakta: immár Jet 1.0.0-ként kell kiderítenie, mit akar az fCon, hol tartják fogva az apját, és ki áll ennek az egésznek a háttérben.

MIT LÁTNAK A PROGRAMOK?

Aki nem látott volna előzetes képeket a játékból, annak már az első helyszínen garantáltan tátva marad a szája. Sok mindent lehet mondani a Tron 2.0 grafikájára, de azt semmiképpen sem, hogy nem *eredeti*. Egyszerűen döbbenetes élmény, hogy a film hangulatát tökéletesen megőrizve sikerült azt fényévekkel túlszárnyalni: egyszerre nagyon egyszerű és nagyon látványos. Semmilyen textúrát nem látunk, amely bármiféle "valódi" világra emlékeztetne, hihetetlenül szürreális az egész. Őszintén szólva, néhány óras játék után (hosszú ideje most először nem tudtam felállni reggelig egy játék mellől) már jójózott a szemem, úgyhogy erre azért tessék felkészülni. Ez persze rögtön kétélű dolog: én mindvégig teljesen el voltam mosva a grafikától, imádtam a hangulatát, és minden pályán azon kaptam magam, hogy leragadok bámészkodni (bármilyen egyszerűnek tűnik is a design, pár óra után rájössz, hogy *nincs* két egyforma pálya, és sosem válik unalmassá) de nagyon köny-

nyen el tudom képzelni, hogy lesz, akinek nem annyira tetszik majd ez a stílus. A beugró kérdés legyen az, hogy tetszett-e például a *System Shock 2* hangulata? (Aki még nem játszott vele, annak ez a házi feladat.) Ha igen, akkor a Tron 2.0 még inkább fog. Ha valaki kizárólag háborús vagy kommandós FPS-ben utazik, az lehet, hogy öt perc után kikattan tőle – meg kell próbálni. A látványért egyébként a *No One Lives Forever 2* engine-je, a LithTech Jupiter továbbfejlesztett változata, a LithTech Triton a felelős. A hivatalos sajtóközlemény szerint a fejlesztők az NVIDIA segítségével külön effektet dolgoztak ki ("tron-glow") a karakterek öltözékén végigfutó világító csíkok még inkább... ööö... Tron-szerűbbé tételére is.

IGYUNK EGY SÖRT A PROGRESS BARBAN!

A pályák felépítésére szintén nincs panasz. Egészen lehetetlen helyszíneken utazunk át, és a hagyományos FPS-ektől teljesen eltérő terepekkel találkozunk majd. Lesz persze néhány olyan is, mint a hatalmas internethub, amely bármilyen sci-fi játékba beillene metropolisznak – különös tekintettel a helyi kocsmára, melynek neve: Progress Bar ☺... Persze ezek is át vannak alakítva a Tron-hangulatnak megfelelően, úgyhogy egy pillanatra sem érezzük majd, hogy a designerek kifogytak

volna ötletekből, vagy hogy egy percre is hagyták volna elillanni a fejlesztés éveit alatt az általuk valószínűleg folyamatosan alkalmazott tudatmódosító szerek kreatív hatását ☺. A legjobban talán a vírus által fertőzött rendszerek vannak megcsinálva: jobban tesszük, ha nem merészkedünk túl közel azokhoz a helyekhez, amelyekről már messziről látszik a pusztulás: félelmetes, sárgás-zöldes ragyogás és kód terjeszkedik mindenfelé, s ebből folyamatosan bukkannak elő a fertőzött programok, amelyek persze mind ránk vadásznak. Átutazunk majd mindenféle routereken, eljutunk rég elfelejtett partíciókba, sőt egy alkalommal egy PDA-ba is át kell ruccanunk, valami fontos telefonszámot előbányászni. A legizgalmasabb helyszín viszont mindenképpen a versenypálya...

FÉNYCIKLI

A film leghíresebb jelenete talán a Light Cycle verseny, amikor a kedves egybegyűlteknak egy digitális arénában kell megmérkőzniük egymással. Mindenki aktiválja saját Light Cycle algoritmusát, és máris egy affé-



CHART

- System Shock 2
92%
- Tron 2.0
91%
- Red Faction
85%



le futurisztikus motorverseny veszi kezdetét. No de nemaddig: a dolog pikantériáját az adja, hogy minden jármű nyomában egy fal marad, amelynek nem igazán érdemes nekimenni. Egymásnak szintén nem érdemes nekimenni. Egyedül *túlélni* érdemes a mókát, ami nem is olyan egyszerű, hiszen megállni egyáltalán nem tudunk, csak némiképp lassítani, és kizárólag kilencvenfokos szögben fordulhatunk. Az egész koncepció erősen emlékeztet a Nokia telefonok egy időben rettentően elhíresült kígyós játékára, ahol szintén fontos szempont volt, hogy lehetőleg se a falnak, se

a saját – már bocsánat – farkunknak ne ütközzünk neki. Persze nem vagyunk egyedül, általában három másik versenyző áll ki ellenünk. A verseny izgalmas, pörgős, és villámgyors helyzetfelismerést, reflexeket igényel, ha túl akarunk jární ellenfeleink eszén, és ügyesen be akarjuk zárni vagy leszorítani őket. A pályákon a régebbi változatokkal ellentétben van néhány power-up is, ilyen például a turbó, a pajzs vagy a rakéta – ezek nagyon jól jönnek, és tovább

nagymértékben egyedivé teszik a játékmenetet, hiszen folyamatosan választanunk kell közülük. Aránylag sok szubrutint találunk, de ezek mindegyike a kód optimalizáltságának (alfa, béta, gold) mértékében memóriaigényes. Természetesen a mi fejünk sem káptalan, memóriánk pedig véges, ezért egyszerre csupán (erősen) limitált számú szubrutint építhetünk be. A többit persze addig pihentethetjük, és ha szükségesnek látjuk, bármikor csereberélhetjük őket egymás között.

„Átutazunk majd mindenféle routereken, eljutunk rég elfelejtett partíciókba, sőt egy alkalommal egy PDA-ba is át kell ruccannunk, valami fontos telefonszámot előbányászni.”

A Cyberpunk őse

TRON – A FILM

Az 1982-es film főhőse Flynn (*Jeff Bridges*) játékfejlesztő, egy hatalmas informatikai vállalat, az ENCOM volt alkalmazottja. Mivel sejti, hogy a cég galád vezetője, egy bizonyos Dillinger lenyúlta néhány projektjét, megpróbál betörni az ENCOM rendszerébe, hogy bizonyítékokat szerezzen erről. Dillinger azonban kiépített egy meglehetősen hatékony irányítóprogramot, az MCP-t (Master Control Program), amely észleli és visszaveri Flynn támadását. Dillingernek nem csak a lopott játékprogramok miatt van félnivalója: az MCP mesterséges intelligenciája túl jól sikerült, és önálló akaratra ébredt. Amikor Flynn és néhány régi barátja, köztük az ENCOM egy korábbi biztonsági programját, a Tront fejlesztő Alan Bradley elhatározza, hogy egy belső terminálról hatolnak a rendszerbe, az MCP lecsap. Flynn a számítógéprendszer belsejében tér magához, ahol saját játékait kell legyőznie a túléléshez. Egyetlen reménye az MCP hatáskörén kívül álló egyetlen független program, Tron felkutatása, amelynek a segítségével szembeszáll az MCP-vel: a fényes győzelem után Tron veszi át az MCP helyét, és visszaáll a digitális világ rendje. Flynn pedig, miután kiszabadul a gépből, a legyőzött Dillinger pozícióját foglalja el az ENCOM élén.



fokozzák a taktikázás lehetőségét, egyáltalán nem mennek a Tron-feeling rovására. Nem tudom, így leírva mennyire érződik a hangulat, de előző számunk mellékletén már volt szerencsések kipróbálni a demót, úgyhogy sejtethetek, miről van szó.

NINCS ELÉG... MI IS? JA, MEMÓRIA!

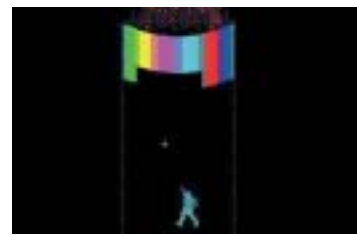
Lehet, hogy az "eccerübb" FPS-ek rajongói nem értékelik, de én tökéletesen meg voltam elégedve a játék RPG-elemeivel. Egyrészt alkalomadtán szintet lépünk, másrészt pedig az idők során új és új szubrutinokat építhetünk be programunkba, amelyek

A szubrutinok különféle fokú védelmet biztosíthatnak, alapfegyvereinket ruházhatják fel új tulajdonságokkal, vagy egyéb hasznos attribútumokat nyújthatnak: magasabbra ugrunk, halkabban lopakodunk, esetleg éppen zoomolhatunk a segítségükkel. Átlagosan 10-15 memóriablokk áll rendelkezésre, viszont egy "alfa" állapotú szubrutin ebből háromtöbbszörös helyet foglal. Ha találunk ugyanebből a szubrutinból egy "bétát", annak már csak kettő kell, a „goldnak” pedig egy. Nagy ritkán optimalizálók helyekre is rábukkanhatunk, ahol egy általunk választott rutint eggyel magasabb szintre fejleszthetünk. A csökkenő memóriaigény – és az en-

Csillag kergeti pontosvesszőt

RÉGI TRON-JÁTÉKOK

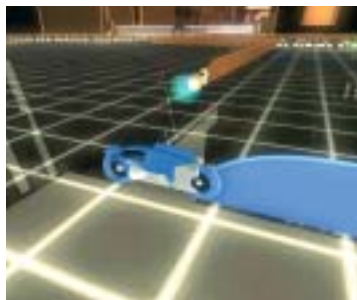
Nem sokkal a film után hihetetlen mennyiségű Tron-játék árasztotta el a piacot. A pénzes játékautomatától kezdve az otthoni használatra szánt óskonzolig, később pedig az összes (akkoriban) létező platformon – ZX Spectrum, C-16, C-64, Amiga – megjelent a játék valamilyen változata. A játékermi változattal még az ifjú Jet Bradley is szívesen mulatta idejét...



A fénycikli tegnap és ma

LIGHT CYCLE

A light cycle-verseny tökéletesítéséhez a fejlesztők *Syd Meadet* hívták segítségül: 1981-ben az ő fejből pattant ki az egész koncepció – a film számára. Mr. Mead nemcsak tanácsokat osztott, hanem a klasszikus fényciklimodellen kívül



tervezett egy újat is, amely tükrözi az időközben eltelt húszévnnyi fejlődést. A játékban a klasszikus járgánnyal versenyezhetünk, de egy apró mellékküldetést megoldva szert tehetünk a deluxe változatra is... megéri.



nek köszönhetően mind több elhelyezhető rutin – mellett az optimalizáció nagyon fontos előnye, hogy általa a szubrutin hatékonysága is növekszik: a Truncate például alfa-állapotban 20 százalékos fizikai védelmet biztosít, béta-állapotban 25-öt, goldban pedig 32-t, és ugyanez az elv működik a többi esetében is. A szubrutinok erősen meghatározzák fegyverkészletünket is, úgyhogy most vessünk erre is egy pillantást!

BARKÁCS EXTRA

Ahogy haladunk előre, lassacskán négy alapfegyverre (primitives) teszünk szert. Az első természetesen a *disc* – vagyis az a korongszerű... korong, amely a fénycikli mellett a második leginkább "tronos" szerzőm. A második a *rod* (bot): egy közelharcú eszköz, leginkább az elektromos sokkolóra hasonlít. A harmadik, a *ball*, zöld színű, robbanó labda, amely gránátként funkcionál. Negyedik alapfegyverünk, a *blaster* ránézésre egy egészen lehetetlen lila háromszög, voltaképp golyószóró. És most jön a csavar! Megfelelő szubrutinok alkalmazásával a disc akár robbanhat is, vagy sorozatban lőhető, a rod shotgunná vagy távcsöves puskává alakul át, a ballból rakétavető lesz, a blasterből pedig railgun (ó, igeen) vagy pedig egy "feketelyuk-generátor", amely hatásában leginkább a *Quake 2*-es BFG10K-ra hasonlít. (Bánt. Nagyon.) Ezzel persze nem teljes a felsorolás, még rengeteg variációs lehetőség van. Fegyvereinket tehát végső soron magunknak barkácsoljuk össze, de egyszerre akár két-három aktív szubrutin is meghatároz-

hatja tulajdonságaikat: az egyik plusz korrozíós sebést ad, a másik csökkenti az energiafelvételt... és így tovább. Nagyon ötletes! Egy gond van csak – olykor boszszantó leállni csereberélni a szubrutinokat, mivel bizonyos ellenfelek ellen teljesen más taktikára van szükség, de hát... programok vagyunk, tölthetünk néha.

ELNÉZÉST, HONNAN TÖLTHETNÉK LE PATCH-ET... MAGAMRA?

A játék kezdetén a képernyő bal felső sarkában látjuk Jet új nevét: Jet 1.0.0. A küldetések teljesítése, illetve a minden pályán szétszóró patchpontok összegyűjtése során verziószámunk növekedni fog (értelemszerűen a második számjegy tíz-, az első pedig százpontonként) és például amikor 1.9.9-ről 2.0.0-ra ugrik, akkor RPG-sen szólva "szintet lépünk". Ilyenkor öt tulajdonságunkat (életerő, energia, fegyverhatékonyság, átviteli sebesség, processzor) fejleszthetjük a nekünk tetsző arányban. Az első ugye evidens, az energia a fegyverek üzemeltetéséhez, illetve fel- és letöltéshez kell. A letöltés sebessége szintén magáért beszél, a hatékonyság növelésével kevesebb energiát fogyasztanak fegyvereink, a processzor sebessége pedig az új, még ismeretlen szubrutinok integrációjának, a meghibásodott memóriablokkok javításának, illetve a vírusirtás idejének csökkentésére szolgál. Ha ugyanis épp egy fontos szubrutinunk vírusos, akkor átmenetileg kisebb hatékonysággal működik, és harc előtt érdemes inkább megvárni, míg rendszerünk kijavítja.



Másvélemény

DEL GONDOLATAI

Hatalmasat tévedtem, amikor a Tron 2.0 nemrégiben kiadott demóját látva a „felejthető” jelzőt akasztottam a játékra; valójában igazi klasszikust tisztelhetünk a programban. Remek történet, tökéletes hangulat, ráadásul az eredeti Tron univerzum szögletes, meglehetősen egyszerű látványvilágát is sikerült 2003-as szintre hozni a Litech motor segítségével. A karakterfejlődési rendszer miatt gyakran köszön vissza a jó öreg „System Shock érzés”, a rengeteg gegnek köszönhetően pedig még a látszólag ismétlődő dobozrengetegek sem válnak unalmassá. A poé-
nok jó része persze csak azok számára lesz érthető, akik látták az eredeti klasszikust, így érdemes ellátogatni a helyi videotékába és felfrissíteni az emlékeket. Addig is Have a nice lightcycle ☺!



WRITE COMPLETE. PLEASE REMOVE DISK.

Próbálnék valami rosszat is mondani, de hiába szigorítanék, nem megy. Sehol egy "bad sector" ☹... Azért az már tényleg idegesítő, hogy még egy nyamvadat bogot sem találtam. Ez a játék úgy jó, ahogy van – lehetett volna néhány dolgot másként megoldani (Például kissé összetettebb lehetne a szubrutinrendszer), ezért, meglehet, kevesebb embernek fog tetszeni, de talán éppen ettől kiváló. Nem hoz felesleges kompromisszumot, és nem próbálja meg gagyi megoldásokkal népszerűsíteni magát. A készítő példálószerűan apróságokra is ügyeltek, hogy Alan Bradley szinkronhangja ugyanaz a *Bruce Boxleitner* legyen, aki húsz évvel ezelőtt az akkor még ifjú Bradley karakterét alakította. Vagy például egy elejtett e-mailben találunk mellékes utalást arra, hogy Bradley annyira kikészült felesége halála miatt, hogy virtuális munkatársnője, Ma3a hangját a Lora által hagyott hangfelvételekből alkotta meg – és vajon ki Ma3a szinkronhangja? A filmbéli Lora, azaz Cindy Morgan. Az ideális az lenne, ha minden filmadaptációt, illetve franchise-t így kezelnék: a Tron 2.0 minden tekintetben hű maradt filmes elődjéhez, miközben látvány, történet (!) és akció tekintetében túlszárnyalta azt.

mazur

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 2000+,
512 MB RAM,
Radeon 9600 Pro
- **Tapasztalatunk**
„Tökéletesen futott, ötös.”

ÉRTÉKELÉS

- ✚ tökéletes Tron-hangulat
- ✚ kiváló látvány
- ✚ izgalmas sztori
- ✚ ötletes RPG-rendszer
- N/A



91

százalék

Városi vírusirtók

RENDŐRTRON

A GameStar Online rendszeres látogatói már találkozhattak a képpel, amelyet egy kedves olvasónk küldött be nekünk. Ezen látható, hogy immár nem kell aggódnunk a közbiztonság miatt: az utcák rendjéről 2.0-s védelmi protokollok gondoskodnak!





VIVA LA REVOLUCIÓN!

STATE OF EMERGENCY

■ KATEGÓRIA: káosz ■ KÖRNYEZET: káosz ■ NEHÉZSÉG: káosz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: ká... nem

Ha nem tetszik a rendszer, csinálj forradalmat! Most itt a lehetőség, hogy együtt rohanj az utcákon az őrző tömeggel, padokkal zúzd be a kirakatokat, és beleköss a rendőrökbe. Végre mindent kipróbálhatsz, amiért annak idején anyu rácsapott a kezedre!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Vis
- KIADÓ
Rockstar/Take 2
- WEBOLDAL
www.rockstargames.com
- FORGALMAZÓ
Cenega
- MEGJELÉNÉS
2003. szeptember 30

GYORSLINK
531

Talán már az is elég, ha annyit mondunk: Rockstar, és aki félóránál többet töltött el a *Grand Theft Auto* sorozat valamelyik epizódjával – azt hiszem, vagyunk így néhányan –, az rögtön felkapja a fejét. Ráadásul elég egy pillantást vetni az alábbi képekre, és azonnal látszik, hogy itt is valami hasonlóról van szó. Mielőtt azonban bárki is túlságosan belelovalná magát az örömbbe, hogy ismét valami GTA 3 vagy *Vice City* kaliberű csodát kap kézhez, azt gyorsan ki kell ábrándítom, persze csak finoman: NEM. Odaát, a Nagy Vizeken túl már egy éve megjelent a játék konzolon – és hatalmasat bukott. Persze nem azért, mintha *annyira* rossz lenne, csak az óriási hírverés és reklámkampány miatt mindenki egy új GTA-részt remélt, és ez nem az. A GTA nagyon hosszú időre volt képes rabul ejteni az egyszerű játékosokat, leginkább a környezet aprólékos kidolgozottságának és az ebből (is) fakadó rengeteg lehetőségnek köszönhetően. Itt kevés a felfedeznivaló, nincs igazi,

összefüggő sztori – csak küldetések vannak, és végeszakadatlan tömegpusztítás. Persze ha nagyon jóindulatúak vagyunk (ugyan miért lennének?), akkor *Izán* azért kapcsolódnak egymáshoz a küldetések – de jobb, ha nem is hozzuk fel ellenpéldának a *Vice City* remekül rendezett, dögös átvezetőit. A *State of Emergency* inkább olyan, mint ahogy réges-rég egy ósquaker (név említése nélkül: Victory) méltatta szelímesen kedvenc játékát: “levezeti a mindennapos... akármilyen... valamit.” (Ehhez csak annyit tudnánk hozzátenni: “egy öjöm, egy bódottál!”) Erre a célra viszont tökéletes: nagyjából olyan, mint a *Half-Life*-hoz képest a *Serious Sam*.

„SOSE VOLT MÉG... ENNYIRE DURVA”

Ilyenkor szokás rátérni a játék sztorijára, de ez esetünkben egyáltalán nem olyan könnyű, ugyanis szinte az egész háttértörténet csak a játék mellé adott könyvecskében található (a játék maga már

nem foglalkozik efféle apróságokkal). Innen tudjuk meg, hogy 2010-től kezdődően egyre nagyobb hatalom került az állam tényleges irányítói, vagyis a nagyvállalatok kezébe, amelyek első lépésként megszüntették a választásokat, mivel a demokrácia teljességgel felesleges intézménye csupán gyenge kormányt volt képes az ország élére állítani. Ezután központosították a médiát, hogy mindenki a megfelelő híreket kapja, és ne elégedetlenkedjen a világ dolgai miatt. Végül a vállalatok egyetlen hatalmas monopóliummá összeforrított szervezete (The Corporation) felszámolt minden ellenállást, és totális kontroll alá vonta a népet. Ez persze nem ment zökkenőmentesen, bár az eddigi lázadásokat, forradalmakat a hatalom mindig rövid úton vérbe fojtotta. Most végre úgy tűnik, másképp lesz: 2035-re az időközben kiépült titkos ellenállás akcióba lépett, kitört a polgárháború, a hatalom pedig kihirdette a szükségállapotot.

Márciusi ifjak

A LÁZADÓK VEZÉREI

McNeil: korábban a Corporation oldalán álló rendőr, immár a Hallgatag Csávó bahamás ingében zavarja a rendet.



Libra: ügyvéd és polgárjogi aktivista, aki megelégtelte a szórólapok terjesztését, és a "nehezebb utat" választotta.



Freak: hekker, aki a Corporation rendszereit feltörve okozott milliárdos károkat a rendszernek (titkos karakter).



Bull: szökött rab, akit azért csuktak le, mert nem akart a Corporation által szponzorált boxversenyeken elindulni (titkos karakter).



Spanky: ő a „ganxta” – kis csapatunk leg... karizmatikusabb alakja. Korábban bandatag volt, immár hithű forradalmár (titkos karakter).



MEGFELELŐ EMBER, VÉRES FELADATRA

Mi az ellenállók új, ifjú reménységeként lépünk a porondra, hogy a nemes célok érdekében elvégezzük azokat a küldetéseket, amelyekkel feletteseink megbíznak. Ahogy nekiugrunk a játéknak, az első

dias hangulatot kölcsönöz, nem @? – Bad Sector), amely a tömeget kíséri, ez ugyanis nem utcabál; az emberek egymást taposva rohannak ide-oda, kiabálnak és fosztogatnak, gyakori látvány például az, hogy valaki egy pénztárgépet a feje fölé tartva menekül. Rémm egyszerű a képlet:

azért jó időre elég lesz. Hat küldetéstípus variálódik a játékban – részletesebben a *dobozban* –, és ez olykor már unalmas, de némiképp kárpótolnak az újabbnál újabb fegyverek (a gumibottól kezdve a rakétavetőig), valamint az egyre keményebb ellenfelek: új utcai bandák, a rendőrök után pedig később már ügynökök és kommandósok is. Ha elakadnánk, a GTA-hoz hasonlóan néha több küldetés közül is választhatunk, vagyis szokásos emberünk mellett másról is vehetünk fel küldetést. Kár, hogy egyiküknek sincs semmilyen személyes jellege, választhatunk a "piros", a "kék" és a "zöld" ember közül. (LOL?)

CHART

- GTA 3
93%
- State of Emergency
77%
- Hooligans: Storm Over Europe
67%

„A látvány ugyan meggyőző, de az idióta menürendszer és a nehézkes irányítás miatt a State of Emergencyről üvölt, hogy kiskorában még konzolban lakott.”

sokkhatás akkor ér, amikor megpillantjuk a hihetetlen tömeget a képernyőn. Van olyan is, hogy egyszerre akár 250 karaktert látunk magunk körül, és ez azért igen hangulatos. Mint egy hatalmas család. (Egy hatalmas, kissé fura család.) Csak az üvöltözéshez és sikoltozáshoz kell hozzászokni (*Miért, szerintem ez is olyan család*

a képernyő felső részén, középen egy nyilat láthatunk (mint többek között a *Crazy Taxi*-ban) ez jelöli az aktuális küldetés helyszínét, ha pedig végeztünk, akkor annak a kollégának a helyét, akitől a következőt kaphatjuk. Négy nagyobb helyszínen összesen körülbelül 175 missziót vihetünk végig, ami

KÁOSZ ÉS FORRADALOM

Ez volt a Sztori mód, ám most jön csak a java: a másik lehetőség a Káosz mód, amely nevével ellentétben nem is annyira agyatlan, mint elsőre gondolnánk, például ezt multiban is nyomhatjuk. Itt nincsenek küldetések, inkább rövid menetek, ahol a cél az, hogy a ranglistán minél előkelőbb helyet



Hogyan bunyózzunk hatékonyan?

PUSZTA KÉZZEL

Bár az irányítás látszólag nagyon egyszerű (elsődleges és másodlagos tűzgomb, valamint egy speciális mozdulat) érdemes kitérni rá, hogy ezeket variálva milyen kombókat hívhatunk elő. Némelyikük meghökkentően hatásos!



Mit vár tőlünk a haza?

A KÜLDETÉSTÍPUSOK

Likvidálás: a szokásos tisztogatás. Valakit, aki a forradalom nemes eszméjének útjában áll – lehet akár egy, a kormányerőkkel lepaktált ellenséges banda vezetője vagy egy kispályás besúgó – el kell tennünk láb alól.

Rablás: Egy stratégiai fontosságú tárgyat (szupertitkos iratokkal megtömött szupertitkos aktaatkát, robbanószert vagy fegyveralkatrészt) kell felkutatnunk, ellopni, majd visszajuttatni főhadiszállásunkra. Ennek általában a harmadik fázisa okoz problémát, vagyis az, hogy ép bőrrel elmeneküljünk, hiszen ilyenkor a környék összes rendfenntartója a mi nyomunkban fog loholni.

Fegyveres kíséret: Gyakran egy fontos személyt A pontból B-be kell kísérnünk, ügyelve arra, hogy le-

hetőleg egy darabban érkezzen meg. Ő lehet például egy hekker: ez esetben, míg ő megpróbál betörni egy hálózatba, nekünk kell visszaverni a ránk rontó gazfikókat.

Területvédelem: Nemcsak személyeket, hanem néha egy-egy épületet is meg kell védnünk a hullámokban támadó ellenséges egységekkel szemben.

Tűszmentés: Gyakran kell kimentenünk valakit a Corporation őrzetéből, és talán ez a legfrusztrálóbb. Emberünk ugyanis néha lemarad, beakad, megáll bekötni a cipőfűzőjét, és így tovább, ha pedig nem vagyunk résen, kezdhetjük előlről...

Robbantás: Jó mulatság, férfimunka! Szinte jutalom az ilyen feladat, amikor TNT-vel vagy gránátvetővel kell egy komplett épületet a földdel egyenlővé tenni.



szerezzünk magunknak. Káros módban többféleképpen is játszhatunk: az első lehetőség, amikor adott időmennyiséggel kiadobnak minket egy pályára, ahol a rendőröket, kommandósokat vagy bandatagokat kell öldökölnünk azért, hogy bónusz időmennyiséghez jussunk, amelyet aztán újból visszaforgathatunk e nemes célra (mármint hogy rendőröket, kommandósokat vagy bandatagokat ölünk). Persze nem ilyen egy-

hangáló mintegy kétszáz fegyvertelen rendőrt. Tömören: vágóhíd. Ehhez pedig nekünk minden célszerszám adva van: gránátvető, AK-47, UZI és így tovább, de még – minő kegyetlenség! – gonoszul felurbóztott könnygázspray is. (Egyébként vicces, hogy ha a könnygázt fújva rohannak előre, a mi szemünkbe nem jut belőle, pedig az egyszerű rendőrt járt már így pórul.) Játshatjuk úgy is, hogy ki öli meg

gában nem rossz ez a játék, néhol kicsit talán monoton, de arra tökéletesen megfelel, hogy alkalomadtán lehuppanjunk eléje, és kieresszük a gózt. A látvány ugyan meggyőző, de az idióta menürendszer és a nehézkes irányítás miatt az egészről üvölt, hogy kiskorában még konzolban lakott. Noha a grafikán erősen meglátszik az alacsony poligonszám, azért látványos, és különösen sokat dob a hangulaton, amikor kétszázán rohangálnak körülöttünk. (Főleg ha ... égnek...) (*Mazur, kissé arrébb tartaná a hajamtól azt az öngyújtót* @? Kösz. – Bad Sector) Arra azért érdemes finoman utalni, hogy a játék végére elménk nem lesz pallérozottabb, lelkünk pedig nemesebb. Néhol kicsit már erőltetetten brutális, mert például a *Postal 2*-vel szemben gyakran az volt az érzésem, mintha inkább a durva részekre fektették volna a nagyobb hangsúlyt: a fejek letépe-se és a koponyával való verekedés, valamint a vonaglás könnygáztól vagy a fet-rengés a lángokban például dicséretre-méltóan animált. De nem bizarr ez egy kicsit? Dehogynem.

mazur

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**
PIV 2 GHz,
1 GB RAM,
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**
„Radeon 9600 Pro
alatt nem futott,
Radeon 8500 alatt
igen. GeForceFX
alatt szintén nem,
GeForce4 alatt
szintén de. Kösz.”

ÉRTÉKELÉS

- van multiplayer
- jó móka...
- ... egy ideig
- nehéz megszokni az irányítást
- kompatibilitási problémák

- **Grafika**
- **Zene**
- **Hangok**
- **Játshatóság**

77
százalék

„Csak a tömegjeleneteket kísérő üvöltözéshez és sikoltozáshoz kell hozzászokni – ez ugyanis nem utcabál.”

szerű, ügyelnünk kell például arra, hogy civileket ne bántsunk, ami máris nem olyan könnyű, ha épp csak rakétavető akad a kezünkbe. Van olyan is, hogy néhány másodpercig bizonyos célpontok (pl. rendőrautók) elpusztítása sokkal több pontot ér, és ilyenkor lehet nagyokat kaszálni... rengeteg apróság, amiktől nagyon mókás lesz, és a végén az ember azon kapja magát, már ötöd-ször fut neki a pályának csak azért, hogy korábbi pontrekordját megdöntse.

A KLÓNOK TÁMADÁSA

A Káros mód fénypontja azonban egyértelműen a Last Clone Standing. Maga a kifejezés már ismerős lehet, ám itt egészen másról van szó – és a klón szó sem véletlenül szerepel. Egyrészt ugye azért, hogy ne tiltsák be a játékot azon nyomban, ahogy kijön a futószalagról (az ugyanis nem brutális, ha nem embereket, hanem klónokat kell öldökölni, teccikérteni?) másrészt pedig azért, mert a feladat szerint minél kevesebb idő alatt kell legyilkolni a pályán ro-

hamarabb az összes “klónt”, de úgy is, hogy adott idő alatt ki öl meg többet közülük. Kicsiknek-nagyoknak egyaránt tartalmaz szórakozást ígér.

„AZ UTOLSÓ FORRADALMÁR VAGYOK A VÁROSBAN” (KISPÁL ÉS A BORZ)

Összefoglalva: vonatkoztatunk el a GTA széziától, és nem fogunk csalódni. Önma-





SAM FISHER KISÖCCSE

COLD ZERO – THE LAST STAND

■ KATEGÓRIA: izometrikus-3D-s akció ■ KÖRNYEZET: jelenkor ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Profi kommandósokkal már számos játékban találkozhattunk, akár úgy, hogy mi irányítottuk őket, akár esetleg úgy, hogy épp minket akartak darabokra szagztatni. Mi lesz azonban a leszerelt, kirúgott, nyugdíjba vonult katonákkal? Ezek közül az egyik kérdésre most megkapjuk a választ – még akkor is, ha eddig eszünkbe sem jutott volna ilyesmin gondolkodni ☺.

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
Drago Entertainment

■ KIADÓ
JoWood

■ WEBOLDAL
www.coldzero-
game.com

■ FORGALMAZÓ
Dynamic Systems

■ MEGJELENÉS
2003. szeptember 30

GYORSLINK

514

Hősünk, John játékbeli pályafutása nem túl fényesen indul; amint azt a látványos és hangulatos introból megtudjuk, komoly hibát követett el: fittyet hányta a tüzelést tiltó parancsra, megpróbálja távcsöves puskájával leszedni a túszt fogva tartó bűnözőt. Azonban mellétrafált... Ilyesmi pedig kommandóskörökben nem divik, így emberünk pillanatok alatt az utcán találja magát – és még örülhet, hogy ennyivel megúsza. Valójában nem úszta meg, mert az újságok továbbra is a témán és Johnon csámcsognak, pláne, amikor kiderül, hogy magánirodát nyitott. No de hát ilyen háttérrel nem tolonganak az ügyfelek, úgy-hogy mire végre kezünkbe kapjuk az irányítást, már a csőd szélén állunk, ahogy ezt helyes titkárnónk, Jane, meg is jegyzi. Mivel azonban a játék címe nem „Ex-commandos Sims-Tycoon”, ezért a cég pénzügyi rendbetételével nem szükséges foglalkoznunk. Úgyis épp kapunk egy megbízást is, ami jó esetben megoldja egy időre anyagi problémáinkat. Egy fog-

lyot kell a közeli kikötő egyik dokkjából kiszabadítanunk, akit barátságos gengszterek tartanak fogva. Épp ezért nem is teljesen egyértelmű, mit terveznek áldozatukkal: nyakában egy kővel a vízbe hajtják, betonba építik, vagy egyéb mulatságot találnak ki a számára...

MÁRPEDIG A WARCRAFT III NEM CSÚNYA!

Ami elsöre feltűnik a játékban, az a grafika. Nem, ezúttal nem tudom a „hipersziper, über” jelzőket használni: igencsak kopott, alacsony poligonszámú, szögletes emberek és tájak népesítik be a CZ világot, és ezen a forgatható, zoomolható kamera sem segít. Ráadásul a helyszínek is elég kihaltak – a városban, amelynek csak kis részét járhatjuk be, autók nem közlekednek, a jelzőlámpa nem működik, és az utcán mászkáló gyalogosok is mindig ugyanazt az egy-két mondatot dűnnyögik, amitől amúgy is falra mászik az ember. Egyedül az időjárás, például az eső hoz egy kis változatosságot, illetve azért né-

melyik pálya egész sokszínűre sikeredett, bár mondjuk a hangulatos vízésés sem lett annyira hangulatos, mint amennyire szögletes ☹. Kicsit az is vicces, hogy az egyébként jól sikerült átvezető szkriptekben a szereplők szövege nem a „filmszalag” alatt fut, hanem képregényszerűen bugyborékol a szájukból. Mielőtt azonban e sorok olvasása után rögtön hanyagolnánk a gammát, azért még adhatunk neki egy esélyt, bár nem körökre osztott stratégiáról van szó, ahol a gyengus grafika tolerálható ☺. Tartogat még egy s mást a tarsolyában a CZ, amiért mégis csak érdemes tüzetesebben foglalkozni John kalandjaival.

MÁR MEGINT A MAFFIA

A legelső a történet: nem egy játékot pont ez a része vitt a csúcsra, ahogy a másik véglet is gyakori szokott lenni. Nos, a programnak abszolút nincs szégyenkeznivalója e téren, igen változatos és érdekes a történet. Nem lövök le túl nagy poént, ha elárulom az első küldetést követő



jelenetet: miután kiszabadítottuk embereinket, és megléptünk a gengszterek orra elől, visszatérve az irodánkba a helyi olasz maffia vezetője (meg persze a testőre...) fogad, aki cseppet sem örül annak, hogy kiszabadítottuk a kezei közül azt a drogdíler, akin épp most akart példát statuálni. Mivel azonban értékeli képességeinket, némi munkát ad nekünk, amellyel helyrehozhatjuk a hibát. A maffiának dolgozni? Van egyéb lehetőségünk? Ehhez hasonló kérdésekkel még többször is fogunk szembesülni a játékban, és ahogy ez már ennyiből is látszik, nem fogunk unatkozni e téren. Maguk a pályák is jól felépítettek – összesen 16 helyszínen fogunk ügyködni, 16 küldetés során – nem egyszerűen végigmegyünk rajtuk, hanem többféleképpen is megoldhatjuk a felada-

a kurzort, máris képen vagyunk, mit is lát ellenfelünk. Ennek ellenére nekem szinte sosem sikerült az örök háta mögé lopódzva elnémitanom őket: mindig észrevettek, akármilyen halkan osontam, vagy pedig – pont akkor – fordultak arra-fele, amerre én voltam, amikor megkezdtem az akciót. Ebből kifolyólag döntően löfegyverekkel fogjuk előlküzdeni magunkat, ami azért egy idő után kicsit uncsivá válik, már csak azért is, mert a harc leginkább a *Diablo*-féle „kattintgatással aprítom az ellenfelet” szintű, nem túl összetett mechanizmuson alapszik. Szerencsére azért nem kizárólag a harcról szól a dolog: időnként egyéb feladatokat is meg kell oldanunk, tárgyakat használnunk (Wow ☺!), bár itt is elkövettek egy hibát a fejlesztők, mert csak egészen kö-

fogjuk rá a hosszú kihagyott időre ☺. Mindez a szerepjátékokhoz hasonlóan tényleg befolyásolja az eseményeket, hiszen kevés erővel nem fogjuk tudni elcipelni azt a rengeteg cuccot, amelyet a küldetések során ellenfeleinktől begyűjtünk. Erre pedig szükség lesz: nemcsak azért, mert az árus pofátlanul nagy árréssel dolgozik, hanem tényleg számtalan olyan eszközt fogunk találni, amelyet érdemes mind zsebre (vagy hátzásákba) tenni. Az „egyéb” tárgy kategóriába sok minden beletartozik, a márkás mobiltól kezdve a noname órán át a hitelkártyáig, meg természetesen az ajtók kinyitogatásához szükséges kulcsok is. A golyóálló mellény, az elsősegélyláda persze kötelező, akárcsak a cool kinézetű, hosszú fekete bőrkabát ☺. A fegyverek terén még nagyobb változatosságot tapasztalunk – itt minden harcos kedvére elmélyülhet a gyilokeszközök babrálásában. Kereken 100 (!) fegyvert kínál a játék, van köztük fejsze, kés, baseballütő, aztán pedig komolyabb stuffok is: pisztolyok, puskák, géppisztolyok, gépkarabélyok mesterlövészpuskák... Ráadásul ezek, típustól függően felkészíthetők kiegészítő kutyúkkal – hangtompítóval, távcsővel, plusztárral. Mi több, ezek mind részletes leírással szerepelnek, amelyből megtudjuk, melyik milyen előnnyel rendelkezik a többihez képest.

KOMMANDÓS, KIS TESTI HIBÁVAL

Így, mindent összevetve nem is egy rossz játék ez a CZ. Bár nem emelkedik az átlag fölé, azért érdekes története, jól felépített küldetései, tapasztalatot gyűjtő főhőse mégiscsak lehetőséget ad arra, hogy élvezetesen töltsük el vele a szabad időnket. Még valamit kihagytam, ami pedig szintén alaposan emeli a hangulatot: a zenéjét. Igazán kellemes, kommandós-detektívés melódiákat sikerült összehozniuk a készítőknél: ezeket hallgatva kicsit egy thriller történeteiben érezhetjük magunkat. Nem mondanám azt a játékokra, hogy kötelező darab, de egy próbát azért megér.

Uhu

CHART

- **Commandos 2**
95%
- **Rebels**
80%
- **A nagy balhé**
84%
- **Cold Zero**
77%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
64 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1700+,
512 MB DDR
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**
„Nálam semmi gond nem volt a játékkal, egyedül a hosszú töltési idők bosszantottak.”

ÉRTÉKELÉS

- érdekes történet
- jól felépített küldetések és pályák
- RPG-elemek
- gyenguska grafika
- egyszerű harc-rendszer

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

77
százalék

„A golyóálló mellény, az elsősegélyláda persze kötelező, akárcsak a cool kinézetű, hosszú, fekete bőrkabát ☺.”

tokat, ráadásul gyakran újabb problémák, akadályok merülnek fel, amelyek módosítják az eredeti tervet.

LOPAKODOK, TEHÁT VAGYOK?

Ennek ellenére azért itt is akadnak gondok. Még nem említettem a játék műfaját, de az összehasonlított játékokat szemügyre véve hamar kiderül – szintén egy lopakodós, időnként lövöldözős, csipetnyi kalandelemmel fűszerezett alkotásról van szó. Legalábbis a fejlesztők koncepciója szerint. Sajnos a megvalósítás során a lopakodás alapvetően kiesett – senki se számítson *Splinter Cell*-szintű osonásra meg hasonlókra. Pedig a szándék megvolt, hiszen a játék külön figyeli, hány szalékos a helyszín megvilágítása, illetve mekkora zajt csapunk. Az örök látómezejét is az eddigi legintelligensebben oldották meg: nem kell mindegyikre egyenként rákattintanunk – elég, ha bekapcsolunk egy gombot, aztán az ór környékére vé-

zelről tudunk a kiválasztott tárggyal ügyködni. A területről kapott térkép nem túl nagy, de világosan áttekinthető, állandóan – nem zavaróan – a képernyőn tarthatjuk, ráadásul az összes ellenfél be van jelölve rajta, és még azt is láthatjuk, éppen merrefelé néznek! Mindezt kombinálhatjuk azzal, hogy a küldetés feladatait kirakjuk a monitorra – ilyenkor, ha rákattintunk az egyik teendőre, rögtön megjelenik a térképen egy karika, jelezve, hol is kell nekünk munkába állnunk.

FEJLŐDÉSRE KÉPES

Nem említettem még a játék másik nagyon szimpatikus vonását, az RPG-vonalat. Hősünk fejlődik, tapasztalati pontokat gyűjt, s ezeket alapjellemzőinek (erő, harc, álcázás, igénybe vett technológia) a javítására vagy fegyverhasználati képességeinek a tökéletesítésére költheti. Kicsit ugyan meglepődtem, hogy a korábbi profi kommandós miért nulláról indul, de hát



„ORSZÁGOMAT EGY TROLLÉRT!”

LIONHEART

■ KATEGÓRIA: szerepjáték ■ KÖRNYEZET: alternatív középkor ■ NEHÉZSÉG: nehezedik ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán

1588-ban járunk, ám a Föld történelme másképpen alakult, mint ahogy azt az iskolákban tanítják... Oroszlánszívű Richárd kereszties hadjáratai során mágikus erőkkel, démonokkal kerül szembe, és csak a szaracénokkal karöltve tudja visszaszorítani a pokoli lényeket. A mágia azonban már rászabadult a felkészületlen Földre...

ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
Reflexive Entertainment
- **KIADÓ**
Black Isle
- **WEBOLDAL**
www.lionheart.com
- **FORGALMAZÓ**
Dynamic Systems
- **MEGJELENÉS**
2003. október közepe

EXTRÁK

- **TIPPEK**
nagytipp a 92. oldalon

GYORSLINK
210

Mi a probléma ezzel? – kérdehetnék a varázslók kedvelői. Hiszen a mágia óriási hatalom, és a legtöbb RPG-ben a mágusok a társadalom megbecsült tagjai. De nem ebben. Mivel a „szent” Inkvizíció a bűvigék használóit veszélyes, eretnek egyedeknek tartja, ezért tűzzel-vassal üldözi és irtja a „fertőzötteket”, tehát az olyanokat, akiket születésükkor – ilyen vagy olyan módon – átítatott a mágia ereje...

ALTERNATÍV FÖLD

A Föld történelme sem egészen úgy alakult, ahogy az a könyvekben meg van írva. Persze nehogy azt higgyük, hogy a nagy népiirtások kimaradtak a műsorból, mindössze arról van szó, hogy a háborúk néha másképpen bonyolódtak le a mágia vagy a különféle démoni lények bevetésének köszönhetően. A mongolokat például nem sikerült megállítani, és majdnem egész

Európát végigpusztították, goblin katonáik erejét és haditudását felhasználva. Egy másik érdekesség, hogy a híres tudósok, nagy gondolkodók és művészek is beleszülettek, és aktívan részt vesznek ebben az alternatív világban, de a mágia befolyásolta alkotói tevékenységüket, vagy sorsukat. Például Galileit ugyanúgy elfogattja a játékban fontos szerepet kapott inkvizíció, ám nemcsak egyszerűen a Föld gömbölyűségéről alkotott „eretnek” tanai, hanem a mágikus erők felhasználhatóságáról alkotott elképzelései is a vádak között szerepelnek. De a találkozni fogunk még többek között Cervantesszel, Leonardo da Vincivel, Shakespeare-rel és Nicolo Machiavellivel is: hogy milyen apropóból, arról a dobozban olvashattok.

BARCELONA MEGÉR EGY MISÉT

Miután Leonardo da Vinci kiszabadít minket rabságunkból (persze először még sa-

ját erőből ki kell jutnunk cellánkból, még mielőtt a börtönbe szabadult bérgyilkos az örök után velünk is végezne: a megoldást lásd a Tippek rovatban), a középkori Barcelonában találjuk magunkat. A város spanyol uralom alatt nyög, és az inkvizíció szinte mindenkiért küldi a „nagy, fekete lovaskocsit”, aki „sötét” (illetve valójában bármilyen) mágiát merészel használni. Mint ahogy a valós történelmi események szerint is elég volt, ha valaki az eretnekség „alapos gyanújába” keveredett, hogy a „szent” társaság jótékony kezelve vegye, itt ugyanez a bánásmód jár azoknak, akik nyíltan és büszkén viselik mágikus örökségüket. A varázslatos erők hatására ugyanis különféle fajok fejlődtek ki, és e „fertőzöttek” csupán megtúrt páriák a városban; az „árja” származású emberek egy része megvetéssel kezeli őket. (Amit tapasztalni is fogunk, ha ilyen karaktert indítunk.)



A másik befolyásos szervezetet a kereszties lovagok alkotják, akiket az emberek legalább annyira csodálnak, mint amennyire félnek az ügybuzgó és kegyetlen inkvizítoroktól. A keresztiesek leginkább egyfajta „FBI”-féle szerepet töltenek be Barcelonában: többek között ádáz küzdelmet

bóklásznak, Saladin király katonái pedig a város mellett letáborozva vívőleckéket adnak egymásnak. A készítők okosan oldották meg a különféle szervezetek közötti átjárhatóságot: beléphetünk ugyan a sztori alakulását befolyásoló három nagyobbik (inkvizítor, kereszties vagy „viselő”) mellett

feladat az volt, hogy ki kellett menteni egy lovagot a csatornarendszérből. Mivel a fikót eleve azért küldték le ide, hogy irtsa a tolvajokat, így amikor találkozott velük, akkor az eddig velem szimpatizáló csatornatölteléknek mindkettőnknek nekiestek.

Nagyon tetszik ez a rendszer – sokkal inkább, mint például az ezen a téren rendkívül szigorú *Gothic II*, ahol, miután beléptél valahova, már nem tudtál rajta változtatni, de még a *Planescape Torment*-ben is ott kellett hagyni mindig a régi bagázst, ha ki akartál próbálni egy új társaságot. Bár a három legfontosabb szervezet közül itt is választanod kell, mellettük azért nyugodtan toltathod a kisebbek misszióit is.

„A mágusok nem veszik jó néven, hogy az inkvizítorok meg akarják kínozni és elevenen elégetni őket.”

folytatnak a tolvajok szövetsége ellen, és szent relikviákat védelmeznek. Végül nem szabad elfelejtenünk a mágusok titkos szervezetéről, vagy más néven a „viselőkről” sem, akik nem veszik túl jó néven, hogy az inkvizítorok meg akarják kínozni és elevenen elégetni őket...

KLIKKESEDJÜNK!

A keresztiesek, inkvizítorok és a rejtőzködő „viselők” (mágusok) a három legfontosabb társaság Barcelonában, és legelső feladatunkként be kell lépünk valamelyikükbe. (A mágusokat nem olyan könnyű megtalálni.)

Mellettük még operálnak kisebb szervezetek is: például az egymás ellen harcoló tolvajok és koldusok, illetve a keresztiesekkel szövetségelt szaracénok. Előbbiekbe gyorsan bele fogunk botlani, ha a csatornarendszerben

akár a kisebbekbe is, ám ügyesen kell választanunk, mert nyilvánvaló érdekellentétek miatt egyesek nem kompatibilisek egymással. A tolvajok és a koldusok például vidáman mészárolgatják egymást a csatornák dohos falai között, sőt az enyveszűekkel a keresztiesek sincsenek kibékülve. Mivel nincs ránk írva, hova lépünk már be, így csak bizonyos szituációk során kerülünk konfliktusokba. Például eleinte jónak voltam a tolvajokkal, és a keresztiesek küldetését is toltam, ám az egyik





Híres emberek a Lionheartban

AUTOGRAMMOT KÉRTÜNK

A Lionheart egyik legnagyobb poénja, hogy több híres történelmi figura is szerepel benne, és mindegyikhez valamilyen küldetés is kötődik.

Leonardo da Vinci lesz a legelső híresség, aki még a játék elején megmenekít minket, és később is fontos bizalmasunk, illetve segítők lesz. Találkozni fogunk **William Shakespeare**-rel, aki megragította egy darabjával az angol királynőt, aki elől Barcelonába menekült – itt viszont meggyűlt a baja egy uzsorással, ezért az lesz a feladatunk, hogy – békés vagy „másféle” módszerrel – megszabaduljunk a kellemetlen fickótól.

Nicolo Machiavelli testőrségét is elvál-

lalhatjuk: őt egy rejtélyes titkos társaság akarja eltenni láb alól. Machiavelli persze tanaihoz hasonló jellemvonásokkal bír: ha végeztünk a bérgyilkosokkal, akkor ki derülnek bizonyos dolgok, de... nem akarjuk lelőni a poénokat ☺...

Miguel de Cervantes is tiszteletét teszi a játékban. A spanyol író itt egyszerű közkatonára, ám ellopta da Vinci mágikus író tollát, amelyet megelevenednek a papírra vetett sorok. A hatás rendkívül szomorú: a derék Miguel pontosan úgy kattan be, mint regényének főszereplője, Don Quijote: minden tárgyban ellenséget lát, és ordibálva csépelni kezdi. (A küldetés megoldása a tippekben.)

CHART

- **Baldur's Gate 2**
96%
- **Dungeon Siege**
92%
- **Divine Divinity**
86%
- **Lionheart**
82%
- **Arcanum**
81%

A HÁZ SPECIAL-ITÁSA

Persze mit sem érünk egy RPG-ben klubtagságainkkal, ha a fejlődésrendszer nem lenne részletesen kidolgozva. A Lionheart a híres-neves, *Falloutból* ismerős SPECIAL-t használja. E rendszer legérdekesebb vonása, hogy szintlépéskor a főtulajdonságok mellett különféle mellék- és alképességeket („perkeket”) is fejleszthetünk. Ezek általában a harc, a gyógyítás, a simlis beszéd terén segítenek, vagy egyszerűen csak fejlődésünk gyorsaságát segítik elő valamilyen módon. Eleinte itt még jobban kidolgozottak, a fő játékmenetbe ügyesebben beágyazódónak érzem a SPECIAL-t, de később – sajnos – már nem volt akkora jelentősége a rendszernek... (Hogy pontosan miért nem, azt kicsit lejjebb fejtem ki...)

A SPECIAL-ön túl a harc és a mágiarend-

szer, a tolvajlás, valamint az ügyes beszéd fejlesztése egy kicsit a jó öreg Diablo II-ére emlékeztet, bár itt csak a fő mágiavonalakat lehet erősíteni, az alacsonyabb és magasabb szintű varázslatok automatikusan fejlődnek, legfeljebb varázstárgyakkal vagy az említett perkekkel tudunk rátápolni egy-egy konkrét bűvigére. Mivel egy idő után a harc... hmm... „igen nagy szerepet kap”, ezért létszükséglet, hogy egyetlen mágiaosztályra összpontosítsunk, és lehetőleg az is nyers, brutális pusztítóerejével hasson.

Maga a küzdelem sem túlzottan kidolgozott. A 3D-s izometrikus világban hősünk irányíthatósága, kezelhetősége valahova az *Arcanum* (gyengus) és a *Diablo II* (majdnem tökéletes) között leledzik, tehát... közepes. A harc hevében a megfe-

lelő mágia, fegyver vagy gyógyító, erősítő lötyi kiválasztásával nem is lenne gond, ám rendkívül bosszantó, hogy ellenfeleink olyan sebességgel rotnak ránk, mintha legalább is a *Jedi Academy*-féle force speedet használnák. Így viszont nincs túl sok értelme ijászkodni, vagy távolra ható varázslatokat használni. Igazából még ez sem zavart volna annyira, ha a játék egy bizonyos szakaszához érve nem toldott volna át a hangsúly az irgalmatlanul hosszú és monoton hentelésekre. Ezzel sajnos el is értem a játék legnagyobb hibájához, amellyel a Lionheart elesett attól a lehetőségtől, hogy olyan klasszikusok mellett emleges-sük, mint a *Baldur's Gate I-II* vagy a két *Diablo*, és a 82 százalékot is épphogy megcsípte nálam, annyira frusztráló ez a hack'n'slash-es második játékrész.





BARCELONÁT LÁTNÍ ÉS TÚLÉLNÍ

A Lionheart grafikus motorja echte Infinity, ám a fejlesztő Reflexive Entertainment ugyanúgy kipréléselte a maximumot belőle, mint maga a Black Isle. A középkori városokat és leginkább Barcelonát gyönyörűen ábrázolták: a házakat, templomokat, kastélyokat, utcákat, sikátó-

a Baldur's Gate 2-ben is felmehettünk akár 1600x1200-ra is! 2003-ban azért ez kissé szánalmas...

Azért komolyabb problémám nem volt a megjelenítéssel – szerintem egy ilyen stílusú szerepjátékhoz még megfelelő. Hasonlóan spártai a hangtechnológia is: 3D-s csodahangkártyád nyugodtan

Az Infinity motor örökké kitart...

„VÉGTELEN” TÖRTÉNET?

Nem tudom, mennyire emlékeztek, de egy évvel ezelőtt hatalmas botrány rázta fel az amúgy sem épp konfliktusoktól mentes játékipart. A Bioware és az Interplay az Infinity motor kiadásítása miatt perre ment, végül közös megegyezés alapján a Neverwinter az Infogrames-hez ment, az Infinity engine-t pedig a Bioware nagy kegyesen otthagyta az Interplaynek. Így született meg továbbra is a jó öreg izometrikus motorral először az *Iceland Dale II*, most pedig a Lionheart...

(A *Neverwinter Nightsban* például csak egyetlen társad volt – hol van ez a BG2-s társak sokaságától, kimunkáltságától, a különféle érzelmektől átfűtött párbeszédekről és szerelmi viszonyokról már nem is beszélve?) A Lionheartban egyszerre több embered is lehet, ám a hadakozáson kívüli szociális életük sajna a nullához konvergál...

„A mongolok majdnem egész Európát végigpusztították, goblin katonáik erejét és hadi tudását felhasználva.”

rokot – szinte mindent kézzel rajzoltak a grafikusok, és bizony a 2D-s technológia még mindig részletesebb megjelenítésre képes ezen a téren.

Külön tetszetek a gyönyörűen és ízlésesen megrajzolt karakterartworkok, a fontos és kevésbé jelentős szereplőknél egyaránt. Más kérdés, hogy az apró sprite-ból összerakott 2D-s modelljeikkel senki sem képes csodákra: a Baldur's Gate-énél épp csak kevésbé kidolgozottabb arányokkal büszkélkedhetnek, és az animációjukkal sem fognak különdíjat megcsípni. Engem leginkább az zavart, hogy amikor hősünk séta után megáll, akkor úgy rakja a lábát, mintha továbblépne, és ebben a mozdulatban megmerevedve társalog más NPC-vel. Hmm... LOL? Emellett ugyancsak a 2D-nek felróható hiba, hogy bár alapvetően szépen kidolgozták az erdőket, azért némi szélfúttá falevélmozgás nem ártott volna, mert kissé kiábrándító ez a kifestőkönny-hangulat...

Sokkal durvább, hogy 800x600-on kívül semmilyen felbontást sem lehet kicsiholni a játékból – az izometrikus grafika még rendben van, de könyörgöm, már

pihizhet, mert a hangerő potméterein kívül semmit sem állíthatunk. Ezúttal még az első Baldur's Gate-ig is visszamehetnék, amely 1999-ben is kiváló EAX-támogatással büszkélkedhetett...

ELŐBB ÜTNEK, AZTÁN SEM KÉRDEZNEK...

Az ellenség mesterséges (un)intelligenciája nem túl különleges: mint a *Serious Samben*, ha meglátnak, azonnal ránk rontanak, aztán indulhat az engedd el a hajamat – egy kicsit okosabb és taktikusabb viselkedés (lásd megint a Baldur's Gate 2-ben a visszavonuló, a csapattársaikhoz csaló monsztrákat) nem ártott volna... Sokkal jobban bosszantottak viszont saját társaim buta előrerontásai: állandóan figyelniem kellett, hogy ne mészárolják le őket, így parancsomra gyakran inkább hátul várahoztak, amíg ki nem pucoltam a környéket. Végül a társakhoz kötődik néhány nagyon csúnya bug és fagyás is. A *Baldur's Gate 2* óta nem sikerült igazán profi, az MI által irányított, többtagú partirendszert kidolgozni.

AZ UTOLSÓ LOVAG

A Lionheart valószínűleg az utolsó infinitys engine-ű szerepjáték – legalábbis nagy ostobaságot követne el a Black Isle, ha az elkövetkező évek során is tovább erőltetné ezt a mára már tényleg elavult technológiát. Ettől eltérve mégis nagyon élveztem a játék első felét, mert ez a mágiától befolyásolt alternatív történelmi milió és a kiváló, remekül kidolgozott küldetések sokasága teljességgel magával ragadott. Nagy kár, hogy a játék második felétől, a montlieu-i katakombáktól kezdve elfogyott az alkotói kreativitás, és hosszú, monoton, frusztrálóan nehéz henteleléssé silányult az egész. Kicsit több város sem ártott volna, mert Barcelona és Montlieu édeskevény a szokásos Black Isle-minőséghez képest. Hibái dacára a Lionheart rendkívül élvezetes, igazán eredeti és hangulatos szerepjáték, amely hasonló módszerrel próbált kiemelkedni a konkurencia köréből, mint a másfél éve megjelent *Arcanum* (különleges univerzum), de sajnos a bakik szintén ismerősek (gyengus harc és 2D-s karakteranimáció). Bár emiatt nem válhatott klasszikussá, azért a Lionheart mégis kiváló előétel lesz, amíg a Bioware /LucasArts *Knights of the Old Republicja* végre PC-re is megérkezik...

Bad Sector

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 800 MHz,
256 MB RAM,
GeForce2 GTS
- **Tesztkonfiguráció**
Athlon XP 1800+,
512 MB RAM,
Radeon 8500
64MB
- **Tapasztalatunk**
„Persze a 2D miatt nem volt sok gond, ám valamilyen bug következtében időnként furcsán beszaggattott.”

ÉRTÉKELÉS

- nagyon érdekes, eredeti világ
- jól kidolgozott SPECIAL-rendszer
- eleinte jó arányú küldetés/sztori/akció
- a környezet nagyon szép
- a játék második felétől agyatlan henteleléssé megy át
- gyenge karakteranimáció
- társaink buta MI-je
- egy-két igen durva bug és fagyás

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

82
százalék





Boe



DON'T TRY THIS AT HOME!

STREET LEGAL RACING: REDLINE

■ KATEGÓRIA: szerelgetős-szimulátor ■ KÖRNYEZET: kitalált nagyváros ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Szeretsz autóversenyezni? Nem téma: annyi játékot írtak már Neked, hogy ki sem látsz belőlük. Hogy szereted az autókat is? Benzingőzt lélegzel, váltóolaj folyik az ereidben, és folyton égett gumiszagot árasztasz? Akkor neked sokkal többre van szükséged egy egyszerű autóversenyél...

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Invictus
- KIADÓ
Activision Value
- WEBOLDAL
www.invictus.hu
- FORGALMAZÓ
N/A
- MEGJELÉNÉS
N/A

GYORSLINK
464

A *Street Legal Racing: Redline* első ránézésre minden kellékel rendelkezik ahhoz, hogy totálisan elmerüljünk az utcai versenyzés, a kocsibütykölés és a tuningolás pörgős hétköznapijaiban, amolyan „Halálos iramban” módra. Kapunk egy képzeletbeli nagyvárost (Valo City), gyalogosokkal, tömegközlekedéssel, zsarukkal, üzleti negyeddel, sztrádákkal, lakóövezetekkel és sikkátorokkal (ideálisak a versenyzésre), kapunk autósbandákat, amelyekhez csatlakozhatunk, néhány kereskedést, ahol vásárolhatunk, és 25000 dollárt a zsebünkbe, hogy elindulhassunk a „Legnagyobb Párbajhős” megtisztelő cím kiérdemléseig vezető aszfaltzott, ámde rögös úton.

GÉPÉSZMÉRNÖKÖK ELŐNYBEN!

Az első lépések mindenki számára az autók kereskedésekre vezetnek majd. A kínálat nem túl széles: mind az új, mind a használt gépjárművek felhozatalában ugyanannak a nyolc márkának a különböző típusaival szembesülünk. Ezek nem licencelt kocsik, azaz az egyértelműen IV-es Golf-kínézetű autókat itt Einwagennek hívják, a Mitsubishihit pedig Simubitshunak (vagy hogy), és így tovább. Kár, de egy eleve budget kategóriás játéktól nem is várhatunk fullos gyári licenceket. Ha megvettük a „csodát”, amelyre kezdőtőlként futotta (mindenképp Einwagen lesz ©), a garázsban találjuk magunkat,

ahol rögtön neki is eshetünk, és a csavarulcs ikon segítségével darabokra szedhetjük. Érdemes a motorral kezdeni: nemcsak azért, hogy elámuljunk a program ilyen irányú részletességén (ha például kiszerejlük a motorblokkból a bütykös tengelyt, arról még az összekötőszárazakat és a dugattyúkat is leberhelhetjük), hanem hogy megismerkedjünk az alkatrészek nevével és funkcióival is.

A tuningoláshoz szükséges cuccokat ugyanis csak olyan alkatrész-katalógusból vásárolhatjuk meg, ahol egyrészt minden

szont sajnos eléggé behatárolja a mozgásterünket, ami nem túl jó dolog a szavatosság szempontjából.

Még akkor sem, ha az átépítés után még tovább csavarhatjuk egy picit a dolgokat a klasszikus tuningolósdival: a „fine tune” ikon segítségével még finomíthatunk például a keverékképzésen vagy a szelepvezérlésen is – itt is nyervén 20-30 lóerőt, túrelemtől és típustól függően.

Persze mindezt nem csupán a motorral játszhatjuk el: szinte minden karosszériaelem, és a futómű alkatrészei is szerelhe-

„Gyakorlatilag 2 óra alatt elérhetünk mindent, amit a játék kínál, nincs számolgatás, spórolgatás...”

ömlesztve található a különböző típusokhoz, másrészt a program egy kanyi segítséget sem ad az adott alkatrészek beazonosításához (mi ez, mit csinál, miért lesz jobb, ha megvesszük) – annyit jelöl csak, hogy kompatibilis-e aktuális verdánkkal, vagy sem. Ha azonban egyszer túljutunk a kényyszerű autószerelő-képzés gyötrelmes másfél óráján, már relatíve könnyebb dolgunk lesz a módosító elemek kiválogatásánál, ugyanis nagy általánosságban minden autótípusra igaz az, hogy lehet venni hozzá alapszintű alkatrészt olcsóér', meg sportváltozatot drágábban. Ez vi-

tők, cserélhetőek, de sajnos ott is igaz a „vagy alapcuccot vehetsz, vagy tuningoltat” elv. Elkészült remekművünket teszt pályán próbálgathatjuk, sőt át is festhetjük, vagy felmatricázhatjuk, mielőtt kivisszük az *utcára*, ahová való.

URAIM, INDÍTSÁK BE A MOTORT!

Ilt az első, ami szíven üt bennünket, az a grafika – és ez az ütés sajnos nem túl kellemes: a látvány steril, egyhangú, lépten-nyomon ismétlődő textúraelemekkel találkozunk, ráadásul bármilyen gépen fut-

Tuningolás

HOZD KI A MAXIMUMOT!

Ha az utolsó lóerőt is ki akarjuk tornászni kocsinkból, a következő helyeken keressélgéljünk (általános taktika nincs, minden autónál külön-külön próbálgassuk az értékeket, majd csekkeljük a lóerőváltozást az autó infóoldalán!)

Vezérműtengelyek: Itt a befecskendezés és a kipufogás szögével bűvészkedhetünk. Katt az *intake*, illetve az *exhaust camshaft*-ra!

Motorblokk: Az alapjáratához és a piros tartományhoz tartozó fordulatszámot állíthatjuk. Katt a *block*-ra.

Karburátor/Injektor: A benzin-levegő keverék arányát állíthatjuk be. Eléréséhez

hezklikkelj a *carburatorra* vagy a *fuel railre* (autótól függően)!

Gumiabroncs: Értelemszerűen a keréknyomással operálhatunk. Na vajon hová kell kattintani ☺?



tatjuk is, a program mindenütt disznó mód szaggatni fog (1024x768-ban max részletesség mellett ugyanúgy, mint 800x600-ban minimumgrafikával). És akkor még a folyamatos bugokról (eltűnik a kocsik kereke, beleesünk az aszfaltba) nem is beszéltünk. Látszik, hogy az invictusos srácoknak nem volt idejük befejezni az engine-t...

Egyébként a konstans szaggatás az, amelyik hosszú távon is kifejti negatív hatását a játékmotornak nézve, hiszen a puritán grafikához meg a hibákhoz még talán hozzá is tud szokni az ember. A szaggatás azonban néha – főleg nappal, nagy forgalom mellett – kész rémálommá teszi az irányítást. Pedig szegénykémnek megvan a maga baja is: teljesen és tökéletesen analóg alapokon nyugszik, azaz ha gázt adunk (előre nyíl), az minden esetben olyan, mintha bepadlóztuk volna a pedált. A relatíve gyengébb (200-300 LE-s) autók esetében ez még nem is akkora probléma, de az erősebbeket így képtelenség kordában tartani. Egyedül a vezetői segítség (a kanyarodás, a kipörgés-, valamint a blokkolásgátló intenzitása) kalibrálásával

lehet és *kell* irányíthatóvá tenni valahogy autónkat. Mivel a játékosok 95%-a billentyűzetről tolja az autós gammákat, illetve volna egy intelligensebb irányítást összedobni, és nem elvárni azt, hogy a kedves player a menükben lévő különböző csúszkák segítségével próbálja irányíthatóvá tenni az egyes autót.

A fizika viszont nagyon jól sikerült, csakúgy, mint a törésmoделl (nem hiába a srácok „Terep 2-es” múltja ☺). Egyszerűen örömmel nézi, ahogy külső nézetre kapcsolva autónk lereagálja a terhelésváltásokat, vagy ahogy a legapróbb alkatrészenként lebontjuk szegénykét az egyes ütközések során. Persze néhány bug a feeling kedvéért azért itt is bejárt (egy-két autó pl. egyszerűen *felborul*, ha eltaláljuk vele a járdaszegélyt), de ezek „nem túlzottan” jelentősek.

SZERET? NEM SZERET?

A Street Legal zseniális ötleten alapszik, feelinges, van egy-két szuperül eltalált rész (fizika, szerelés), de néhány súlyos hi-



bája miatt bizony többet fogunk idegeskedni játék közben, mint szórakozni. Ráadásul a szavatossággal is komoly gondok adódhatnak – s nemcsak azért, mert az autók módosítása kimerül az eggyel nagyobb alkatrészek megvételében, hanem azért is, mert a játék nyeresémi- és árrendszere nem elég átgondolt. Miről beszélünk? Hát arról, hogy a kezdőpénzből megvehető legalapabb 170 LE-s Einwagenből szinte fillérékért csinálhatunk 360 LE-s turbótöltés vadállatot, anélkül hogy kitennénk a lábunkat az utcára. Ezzel a kocsival már az első éjszaka lenyomunk mindenkit, és megnyerünk 8-10 autót. Ettől kezdve pedig nincsenek anyagi gondjaink, bármilyen kocsit megvehetünk, feltuningolhatunk: gyakorlatilag 2 óra alatt elérhetünk *mindent*, amit a játék kínál, nincs számolgatás, spórolgatás, és katartikus öröm mondjuk egy új sportváltó beszerelésénél. Innentől a dolog bizony már csak arról szól, hogy legjobb kocsikkal minél több versenyt megnyerjünk, és elérjük a játék végcélját, a Bajnokok Versenyén (BV) való induláshoz szükséges presztízspontot. A legszomorúbb azonban az, hogy ezek mind olyan problémák, amelyeket még fél év teszteléssel és egy kis pluszdesignolással ki lehetett volna küszöbölni. Kár, hogy az Invictusnak nem volt rá még egy fél éve...

Boe



Street Rod

A HŐS ŐS

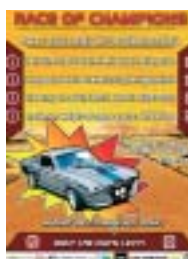
A Street Rod 1989-ben jelent meg DOS-ra. A 2D-s kis programocskája mérete az 1 MB-ot sem érte el, ám ennek ellenére olyan szerelési, tuningolási és menedzselési lehetőségek voltak benne, hogy még ma is megnyalnánk utána mind a tíz ujjunkat. A versenyekről (gyorsulás és street racing) nem is beszélve! Akár a Street Legal (ha nem minden autós játék) ősenek is tekinthető! A játék abandonware, nyugodtan keressetek rá a www.google.com címen, aki nem ismeri, annak kötelező kipróbálni!



Presztízspontok rendszere

PERESKEDÉS

Az SL-ben mindig két presztízspontot láthatunk a képernyő tetején perjellel elválasztva; ezek általános megbecsülésünket jelölik. Az első szerény személyünkre mint pilótára vonatkozik, a második pedig autónkra. Mindkettő növekszik a megnyert versenyekkel, ám az utóbbit természetesen a dögös kinézet és



a feltuningolt alkatrészek is befolyásolják! Készüljünk fel, hogy nagyon nehéz lesz elérni a BV-induláshoz szükséges 750 pontot...

(Csítereknek: ha nem akarsz ezzel szenvedni, a BV belépőképernyőjén állj rá a pipára, és nyomd meg az [Enter].) A játék bizonyos verziói ilyenkor simán beengednek.)

CHART

- **Street Rod**
91%
- **Insane**
89%
- **Midnight Club 2**
85%
- **Street Legal Racing: Redline**
69%

HARDVER

- **Minimumkonfig.**
PIII 500 MHz,
128 MB RAM,
3D-s VGA kártya
32 MB
- **Tesztkonfiguráció**
P4 2,2 GHz,
512 MB RAM,
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**
„Nappali versenyek során gyakorlatilag játszhatatlan, még alacsony felbontásban is. A teszt pályán és éjszaka viszont nincs gond, még 1024x768-ban, részletes grafikával sem. A szaggatásért egyébként valószínűleg valamilyen engine-bug a felelős, azaz mértéke nem gépfüggetlen, így gyengébb gépeken is lehet próbálkozni a játékkal.”

ÉRTÉKELÉS

- mély szerelési és tuningolási lehetőségek
- kiforrott fizikai és törésmoделl
- bugos engine (patch várható)
- puritán grafika
- problémás irányítás
- átgondolatlan nyeresémi- és árrendszer

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

69
százalék



LEHET EZ MÉG JOBB?

MADDEN NFL 2004

■ KATEGÓRIA: amerikai futball ■ KÖRNYEZET: amerikaifutball-stadionok ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Ti is szeretitek az amerikai futballt? Mert én igen. Nagyon izgalmas, látványos sport, amely minden, a stratégiáért lelkesedő sportrajongónak izgalmas élményt nyújt. Ja, hogy nem ismeritek a szabályokat? Így jártatok... Ismerjétek meg őket gyorsan!

ADATOK

- FEJLESZTŐ
Tiburon
- KIADÓ
Electronic Arts
- WEBOLDAL
www.easports.com
- FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS
már kapható

GYORSLINK
306

HARDVER

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

ÉRTÉKELÉS

- owner mode
- realisabb
- jobb kommentár
- kellemes netes játékok
- nehézkes vezérlés (konzolos örökség)
- apróbb gondok játékokban

■ Grafika



■ Zene



■ Hangok



■ Játékozhatóság



89
százalék

Az EASports idén is elkezdni rákötöni legújabb sportgammáit, elsőként az amerikai foci rajongóit örvendeztetve meg. Bár nem vagyunk sokan, imádjuk ezt a játékot (csak be ne kelljen öltözni, és élőben ne kelljen játszani, mert azt nem élném túl).

PASSZOLÁS MINDENKFELETT

Nos, mindenki hallotta már a quarterback kifejezést. Ez a játékos a csapat esze, a mester a zongoracipelők mellett: ő rajta áll, vagy bukik a csapat támadóteljesítménye. Ő az az ember, aki hihetetlen hosszú és pontos passzaival támadásba dobja szélsőit, vagy a csapat többi futó tagját. Miért ennyire lényeges ez? Ugyanis a Madden NFL 2004-ben kissé megnehezítették a quarterbackek sorsát. A védők sokkal jobban ügyelnek a zónákra, sokkal inkább mennek a labda után, mint eddig. Ez persze egyfelől realisabbá teszi a játékot, másfelől viszont nem teszi könnyebbé. S mindehhez hozzátartozik a passzolás alatt is megőrizhető irányíthatóság: magyarán a QB elpasszolta a tojást, s a futó szélső irányát közben változtathatjuk mindenféle irányban. Tehát a Playmaker control továbbfejlesztődött, még jobb lett, bár ez igazán lényegi változást még nem hoz. Egyébiránt a gyakorlott maddenesek hamar megszokják majd, hogy támadásban ne azonnal reagáljanak, hanem 1-2 másodpercet kívárjanak. Sajnos ezen a Playmaker controlon érződik, hogy eredetileg konzolra, (két analóg stickes joypadra) tervezték, bár PC-n is használható. Szerencsére a jól megszokott edzési módszerek ebben a játékban is benne vannak, így bárki begyakorolhatja a meg-

felelő taktikákat és passzolást, rúgást, továbbá mindenfélét, ami majd az éles meccsen nagyon fontos lesz. Ez az arcade cucc nagyon szimpatikus, érdekes kis aljátékokban élvezkedhetünk.

LÉGY TULAJDONOS!

Nos, eddig sem unatkozhattunk a Maddenben, hiszen a Franchise mód segítségével elég jól el lehetett menedzselgetni csapatunkat. Most itt az Owner mód. Ez végül is nem más, mint egy amerikaifoci-menedzser rész, hiszen talán így a legkönnyebb megérteni. A klub tulajdonosaként Te nemcsak a csapatért vagy felelős, hanem a komplett működtetésért. A jegyárak állíthatóságán túl a reklámok beszerzése,

lényegesen, egy iciripicirít szebb lett, de a különbség nem számottevő. Ahol igazán megmutatkozik a különbség, az nem más, mint a kommentár: *Al Michaels* sokkal részletesebben beszél a különböző játékokról, taktikákról, mint eddig. Aki jól tud angolul, és kedveli ezt a sportot, igencsak „otthon” fogja érezni magát ezt hallgatva. *John Madden* kicsit öreges, és nem olyan jó, ám az átmenet a két beszélő között sokkal kellemesebb lett. A játék zenéje jó, megfelel a kívánalmaknak.

NÉGY-KETTŐ-HÁLÓZAT!

Ha PC, akkor hálózat: a játék igencsak nagy erénye a hálózatos játék. Nemcsak a már meglevő bajnokságokban lehet ver-

„Szerencsére a jól megszokott edzési módszerek ebben a játékban is benne vannak, így bárki begyakorolhatja a megfelelő taktikákat és a passzolást”

a stadion menedzselése, a csapathoz tartozó tárgyak eladása (sapkák, mezek stb.) és még a parkolási ügyek is ránk tartoznak (ezt még a régi focimenedzserek is tudták ☺). Szerencsére segítők igen profik: mindenféle infót megkapunk, ha valami gond van, és szükség esetén fel tudunk fogadni új szakembereket. Magyarán ez egy komplett menedzselős rész, nagyon jópofa, aki focimenedzserekkel már szerzett gyakorlatot, az itt eléggé előnyben lesz.

GRAFIKA ÉS EGYEBEK HEGYEKBEN

A grafika az előző részek óta nem változott

senyezni, hanem akár mi magunk is összeállíthatunk egy jó kis ligát, s a legjobb az egészben, hogy magunk hozhatunk létre klubokat is. Ugyanígy be lehet állítani, mikor legyenek a meccsek (ha valaki hét közben nem ér rá). Szóval nagyon kis pópoc dolog, viszont teljesen más játékmód (természetesen), mint a singli. Ne feledjük azonban, hogy a kipróbáló (trial) időszak után fizetni kell az online elérésért. S még egy fontos dolog: ebben a sportágban is sokkal, de sokkal jobb az amcsik, mint mi.

Gyu



GOLYÓZÁPOR

PURE PINBALL

■ KATEGÓRIA: flipper ■ KÖRNYEZET: flipperasztal ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Minden játékestílusnak megvannak a korszakalkotó, valamilyen oknál fogva kimagasló képviselői. Ez így volt egykor a flipperekkel is. Ám hosszú ideig sajnos nem született tökéletes alkotás – most viszont, legnagyobb örömeinkre, hazai forrásból származik a minőség...

Nem tudhatom, ki hogy van vele, de van egy olyan érzésem, hogy sokatok nem ismer egyetlen igazán jó flipperjátékot sem. Ez persze nemcsak rajtatok múlik, hanem a fejlesztőkön is, akik sokáig nem tudtak minőségi megoldásokat szállítani. Számomra minden idők legnagyobb kedvence a 21st Century Entertainment által megalkotott *Pinball Fantasies*. Tökéletes pályatervezés, remek játékelmény és kiváló játszhatóság jellemezte. Azóta voltak elfogadható próbálkozások, például a 2001 márciusában debütált *Adventure Pinball: Forgotten Island* (a progi egyébként az Unreal grafikus motorját használta ©), de abból is hiányzott valami: nem hozta az egykori élményt. Ám most egy kis hazai csapat, nevezetesen az A.S.K. Homework megalkotta azt a játékot, amelyről minden tekintetben csak jót lehet mondani!

KIGOLYÓZÁS FELSŐFOKON

Ezt nem csupán a hazai fejlesztőcsapatok iránti elfogultságom miatt állítom. Valóban remek játék, és hibákat tényleg nem igazán lehetne felróni neki. Hiányosságai ugyan vannak, de úgy őszintén: találkoztunk már olyan programmal, amelybe egy parányit sem lehet belekötni? Nem hinném... De lássuk csak, mi mindent találhatunk benne! Az igaz, hogy nem egy FPS, tehát igazából nem sorolható órákon át az egyes módok különlegessége. De mint flipperprogramnak, eléggé kifinomult minden egyes része. Pontosan három, igen-csak részletesen kidolgozott és alapjaiban

különböző pálya van benne (Excessive Speed, Runaway Train, World War). Ezek külön témára épülnek, úgymint autózás, vonat és világháború. Természetesen mindnek megvan a maga taktikája, más és más trükköket vehetünk be rajtuk. Mindhárom különféle kapcsolók aktiválásával érhetünk el bizonyos módokat, ame-

tesztelni egy igazi asztalon, hiszen körülbelül másfél méterre a gépeiktől elhelyeztek egy valódi flipperasztalt is ☺. Na jó, tényleg azt mondtam, nincsenek hibák benne, néhány apróság azonban mégiscsak birizgálja a csőrömet. Először is sajnáltam, hogy nem lehetett semmilyen kontrollerral irányítani, egyszerűen

„Minden játékestílusnak megvannak a korszakalkotó, valamilyen oknál fogva kimagasló képviselői”

lyek újabb lehetőségeket adnak számunkra. Az asztalok tetején egy kijelző különféle remekbe szabott animációkkal színesíti az élményt. A grafikára egyáltalán nem lehet panasz, véleményem szerint kihozták belőle a maximumot, amit csak lehetett. Csak néhány példa: a pályákon nemcsak a tereptárgyak láthatóak, hanem az asztalok összeszerelésére szolgáló aprócska csavarok is. Nagyon tetszett továbbá az az ötlet, hogy ha elég közel kerül a golyó a kamerához (vagyis hozzánk), visszatükrözi a mi arcképünket. Persze nem a mi arcunkat, ehhez még egy kicsit fejlődnie kellene a számítástechnikának ☺. De mégis nagyon jópofa volt, ahogy megjelent egy játékosarc az éppen akcióban lévő golyón. Ha már itt tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a golyók fizikája valóban kiemelkedő. Természetesen minden apró tereptárgyra kihatással vannak, és sebességük teljesen reális. Érdekességképpen elárulnám: a készítőknél volt alkalmuk eleget

nem ismeri meg a játék. További problémát jelentett, hogy az előre konfigurált billentyűket nem lehetett átállítani. Ezt azért sérelmeztem, mert nem az általam eddig használt módon voltak alakítva az irányítógombok. Következésképpen ezt is meg kellett szokni. Nem hinném, hogy olyan óriási nagy munkát jelentett volna még ezt is beletenni.

A HAZAI ERŐK ISMÉT BIZONYÍTOTAK...

Akár tetszenek a flipperjátékok, akár nem, ezt mindenképpen érdemes kipróbálni. Legrosszabb esetben volt egy jó 5 perces próbaidőszak, és különben is: ha ennyi idő alatt nem tud meggyőzni a játék, már úgysem fogod tovább nyűstölteni ☺. Igaz, grafikája nem volt elég ahhoz, hogy lenyomja egykori nagy kedvencemet, de közel azonos élményt adva színesíti ezt a kicsit hányattatott sorsú stílust.

ZeroCool

ADATOK

■ FEJLESZTŐ
A.S.K. Homework

■ KIADÓ
Simon & Schuster

■ WEBOLDAL
www.purepinball.com

■ FORGALMAZÓ
N/A

■ MEGJELENÉS
N/A

GYORSLINK
520

HARDVER

■ Minimumkonfig.
PIII 700 MHz,
256 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

■ kiváló játékelmény
■ részletes pályák
■ lehetne több pálya is

■ nem lehet kontrollerral játszani

■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság

■ Játzhatóság



KGB



Raid Over Moscow



S.D.I.



KGB

VÖRÖS VESZEDELEM A MONITORON

BACK IN THE USSR

A nyolcvanas években járunk, amikor a vasfüggöny még nem hullott le, a hidegháború is javában tart még, Roger Moore a filmvásznon James Bond szerepében egyenruhás szovjet katonákat lő szitává látványos eleganciával, és persze a nagy vörös medve ellen vívott harc a számítógépes játékokból sem hiányozhat...

Természetesen a korszakot leginkább az űrfegyverkezés jellemzi: beindult a híres, „Star Wars”-nak csúfolt program, amelynek keretében az USA és a Szovjetunió egymást próbálja lepipálni a világűrben, még ha konkrét összecsapásokról – szerencsére – nem is beszélhettünk.

TEDD MOSZKVÁT A FÖLDDEL EGYENLŐVÉ!

Amennyire csupán a pszichológiai hadviselés része volt az űrfegyverkezés a valós világban, annál jobban felforrósodott a hidegháború a *Raid Over Moscow* című (ná-lunk különösen...) hatalmas sikert aratott akcióstuffban! Az 1984-ben készült játékban egy elszánt amerikai szuperkatona bőrébe bújva kellett többféle, igen változatos pályán keresztül egész Moszkvát elpusztítani. Persze kellett az ideológia is:

„A Kremlt kellett szétlőnünk, miközben embereinket bőszen próbálja eltalálni az épület védelmére kifejlesztett tüzérségi ágyú.”

egyfajta ellencsapásról van szó, ugyanis az amerikai hadvezetés fülébe jutott, hogy a Szovjetunió le akarja rohanni az USA-t, ezért „megelőzőképpen” kell csapatát mérnie az ország fővárosára ☺...

És hogy honnan az űrfegyverkezéssel kapcsolat? Hősünk a világűrből, egy hadicél-okra kifejlesztett űrhajóval/vadászgéppel támad, majd Moszkva légterébe érve a földi légvédelmet kell legyűrnie, később feladatainak igazi kommandós akciókra is kiterjednek: az egyik pályán például a Kremlt kellett szétlőnünk, miközben embereinket bőszen próbálja eltalálni az épület védelmére kifejlesztett tüzérségi ágyú. Gondolhatjátok, hogy nem úgy reklámozták a játékot, mint a világgbékére irányuló erőfeszítések első számítógépjátékos min-

tapéldáját ☺! Mégis, hatalmas feeling volt döngunalmas oroszórák után, amikor ott-hon, Commodore 64-en betöltöttük a játékot, és kipusztítottuk Moszkvát. Abandonware letöltési hely: www.c64.com

A VESZÉLYEZTETETT FÖLD EGY HŐSÉRT KIÁLT ☺!

A Cinemaware-t sem kell féltetni, ha a Szovjetunió ellen harcoló hősi amerikai szuper-ügynök kliséjéről van szó. Az *SDI* (1988) című akció-stratégiai-kalandjáték kevésbé volt ismert és kedvelt, mint a cég többi progija, pedig sokban hasonlított a Cinemaware nem sokkal később megjelent másik best-sellerére, a *Rocket Rangerre*. A játék hőse egy fiatal, az amerikai ízlésnek megfelelően jóvágású ezredes, aki a Strategic Defense Initiative nevű hadi űrprojekt vezetője. Mivel a hollywoodi filmekre hajazó Cinemaware-stuffról van szó, nem hiányozhat a love story sem a történetből: hősünkbe halálosan beleszeret egy gyönyörű KGB-ügynök, aki vezetés vesztélybe kerül, miután kétségbeesetten próbálja megmenteni Szovjetuniót és az egész világot hatalomra éhes kollégái elől, akik egy katonai puccsot terveznek, mielőtt az USA-t atomtámadással tennék a földdel egyenlővé. „Meg tudja menteni a gyönyörű nőt a bátor amerikai? Meg tudják menteni együtt a világot?!” Ez meglehetősen bornírt hangzik, ám a Cinemaware-ről lévén szó, a játékot átírtta egyfajta bájos humor, amely az akció-stratégia kissé kidolgozatlan keverékét alkotó játékmenetet is megmentette az enyészettől. Letölthető (időszakosan): www.cinemaware.com (Amiga verzió ajánlott)

PISZKOS ÜGYNÖK

Persze sokkal nagyobb poén, ha a másik oldalt próbálhatjuk ki. A *KGB*-ben (1992) egy fiatal orosz kémét irányíthatunk: Maxim Rukov a kilencvenes évek legelején, nem sokkal a nagy szovjet birodalom ösz-

zeomlása előtt, egy egyszerű gyilkosság után nyomozva sötét korrupciós ügyek szálaira bukkan.

A KGB igazi „film noir”-hangulatot áraszt: zseniálisan csavaros történet, paranoiás játékmenet (hősünk szinte senkiben sem bízhat) - emellett pedig rendkívül cinikus és kegyetlen is, hiszen hősünknek a történet során gyakran hidegvérrel kell ölnie, majd a hullákat alaposan elrejtetnie, hogy ne leljenek nyomára. A befejezés ugyan kissé meglepő, de egyfajta kacsintás is a Gorbacsov fogva tartását övező pletykákra és mendemondákra...

Letölthető: www.the-underdogs.org

TÖMÉNY POLITIKA

Végül meg kell még említeni *Tom Clancy Red Storm Entertainment*-jének legelső játékát is. A *Tom Clancy's Politika* (1999) egy hagyományos táblás stratégiai játék, amely az amerikai sajtóban hatalmas reklámot kapott, és igen erőteljes marketing-stratégia is állt mögötte: egyszerre jelent meg az „élőben” játszható társasjáték, a PC-s program, valamint egy belőlük készült regény, amelynek egyetlen szépség-hibája, hogy nem maga Clancy mester írta a történetét... A készítőik reményei szerint a játék igazából internetes multiplayeres rajongói bázisának köszönhetően maradt volna fent. Ennek érdekében egy verseny is rendeztek (ki a legászabb Politika-játékos) ám alighogy kihirdették a végeredményt, szinte mindenki ráunt az egészesre... Letölthető: www.the-underdogs.org Ezek lettek volna a leginkább feledésbe merült darabjai a szovjet témát feldolgozó játékoknak, de természetesen nem feledkeztünk meg az olyan hírességekről sem, mint a Red Alert vagy az Operation Flashpoint. Akinek netán eszébe jut valamilyen más, szintén kevésbé ismert „szovjetuniós” játék, az dobjon meg egy maillet a kávészünetre.

(kaveszUNET@gamestar.hu)

Bad Sector

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

■KATEGÓRIA: autószimulátor ■KÖRNYEZET: elképzelt pályák

■MINIMÁLIS HARDVER: PIII 500 MHz, 64 MB RAM

ADATOK

■FEJLESZTŐ
Electronic Arts■KIADÓ
Electronic Arts■WEBOLDAL
www.electronicarts.com■FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.■ÁR
3 990 Ft

Ez a legendás sorozat ötödik részéhez ért ezzel a spéci, porschés "fejezettel". Minő meglepő, ezúttal is autókat kell vezetgetni! Ebben a részben pedig az autók egyik legfájintosabb darabjával, egy Porschéval száguldozhatunk. S nem is akármilyenekkel, hanem a legtrikábban előforduló darabokkal is: az 1950-ben megjelent legendás 356-ostól a legújabb 911 Turbóig majd 80 különböző modell közül válogathatunk. (Ugyanez a valós életben úgysem lesz így soha).

Ez a játék a sok-sok Porsche mellé azért hozott más újdonságokat is: az új fizikai vezetésmodell például egyre inkább hasonlít a valós életbelihez, sőt itt már végre született force feedback is, tehát a kormány visszarúg. Előre szólok azonban: igencsak meg kell küzdeni egy Porschéval (egy legenda szerint a Szilícium-völgy új milli-omosai közül a legtöbbben ilyen autóval karamboloztak, mert nehezen tudták megszokni a farmotort és a hátsó meghajtást, amitől a gépkocsi az első kerekesektől igencsak eltérően viselkedik). Nekem volt bogárhátúm, így tudom, miről beszélnek: ez a program hiteles. Hitelesen szimulál egy ilyen autót, amellyel sokaknak gondjai lesznek a jó szimuláció miatt. S ha már a szimuláció került szóba: a számtalan vezetőkülke, a motorok különböző hangjai, a jó fizikai modell, a még mai szemmel is látvá-



nyos 3D-s engine mind-mind igen jó autós programmá teszik a Porsche Unleashedet. Természetesen a változatos pályák, a sokféle játékmód hosszú időre a kormány(ok) mögé szögezi az embert, és a legnagyobb dolog az egészben az, hogy bátran száguldozhatunk: mi túl fogunk élni mindent. Egy igazi Porschében azért képes lennék nagyon félni.

Beszerezése kötelező az ilyen programokért rajongóknak, akik minimálisan egy force feedbackes kormánykerékkel rendelkeznek otthon.



ÉRTÉKELÉS

- rengeteg Porsche
- kiváló irányíthatóság
- megfelelő fizikai modell
- nekem nincs ilyen Porschém egy sem

91
százalék

SIM CITY 3000 WORLD EDITION

■KATEGÓRIA: városépítőstenjáték ■KÖRNYEZET: elképzelt pályák

■MINIMÁLIS HARDVER: PIII 500 MHz, 64 MB RAM

ADATOK

■FEJLESZTŐ
Maxis■KIADÓ
Electronic Arts■WEBOLDAL
www.electronicarts.com■FORGALMAZÓ
Ecobit Kft.■ÁR
3 990 Ft

Na kérem szépen, eljött az a kelles pillanat, amikor végre újra polgármesteri bársonyszékünkbe ülhetünk, és felépíthetjük álmaink városát. Mert hát mi vagyunk a legokosabbak, és nagyon jól tudjuk, hogy a simlakosság mit is akar. Vagy nem is?

Két, igencsak sikeres előzmény után a SimCity 3000 igazán sikervárományosnak tűnt, főleg úgy, hogy annak idején új grafikus motort is ígértek hozzá. Ez utóbbi nem valósult meg, de azért a városépítgetős szimulátor megjelent, és tovább hódított.

S ahogy ez illik, a World Edition egy kiegészítést takar, amelyben 4 új katasztrófatípus (például az úrszemét jól lebombázza városunkat, esetleg jön egy jó kis sáskajárás, vagy ilyesmi), 13 új küldetés és számtalan igencsak érdekes utility szerepel. Ezek közül jól el lehet molyolni az épülettervezővel (The Building Editor), sőt a küldetés-tervezővel is (The Scenario Editor). Előbbit úgy kell használni, mint ha legőrtornyokat vagy házakat építenénk. Jó darabig el lehet lenni vele. Sajnos külső forrásból nem importálhatunk grafikákat, pedig igencsak jó móka lehetett volna egy-két épületen személyes "motivumokat" elhelyezni. A játék egyik legérdekesebb küldetése egyébként a berlini fal ledöntése és Berlin újjáépítése (ami még ma is tart, tehát vigasztalódjon mindenki, ha nem sikerült volna). Sajnos a katasztrófák közül eltűnt Godzilla (pedig Ő volt a legmókásabb mind közül). Még sajnálatosabb a grafikai engine gyengesége, amely már a megjelenéskor szembeötlő volt, mára már azonban egyenesen súlyos hibának fogható fel. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy a stupid símek egész egyszerűen nem képesek értékelni városépítési zsenialitásunkat – ahogy ezt már megszoktuk az ilyen játékoknál: soha semmi nem jó nekik ©.



ÉRTÉKELÉS

- megint lehet istenkedni egy jót
- lehet tervezni küldetést, pályát és épületet
- ódsí a grafika, igazán feltupírozhatók voltak volna
- s hova tűnt Godzilla?

79
százalék

FIFA 2002

■ **KATEGÓRIA:** fociprogram ■ **KÖRNYEZET:** valódi pályák
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 400 MHz, 32 MB RAM

Emlékszem, annak idején, amikor beleszerettem a FIFA sorozatba, úgy véltem, ez minden idők legjobb focija lesz, akármi történik is. Aztán, ahogy teltek-múltak az évek, valamit elvesztett a bájából ez a sorozat. Persze nem lehetett többé félpályáról gólt lőni, ennek ellenére valahogy ez már nem ugyanaz a program volt. Kétségtelen, hogy rengeteget fejlődött, leginkább grafikailag. S ez főleg a 2002-ben csúcsozott ki. Akkora grafikai előrelépést még nemigen láttam a sorozatban addig a pontig. Egyszerűen már csak azért is érdemes volt megmutogatni az ismerősöknek, mert leesett az álluk a látványtól. A cselek, a zászlókat lengető nézők, a fantasztikus visszajátzások vagy a köztes jelenetek mind-mind csodává tették a 2002-t.

A kommentár elment, a játszhatóság pedig? Nos, egyrészt kimaradt az edzés (azóta megtudtam: azért, mert annak idején nem készültek volna el időre, ha beteszik), másrészt ugye az "egyre jobban játszó" MI sok esetben csalt (lessük csak meg, hogyan szerel például, amikor gólhelyzetben a kapura törünk, vagy nehéz fokozaton hogy kerül át a labda hozzá, amikor csak a közelében vezetgetjük azt), a labda néha nem túl realiztikusan pattan, és ebben a változatban még voltak típusgólók (ha bizonyos szituációt létrehozunk, abból szinte mindig gól lesz). No persze a bírók-

ról vagy jót, vagy semmit (inkább ez utóbbi), még akkor is, ha természetesen minden állítható. S bár tudom, hogy idehaza szinte mindenki billentyűzettel FIFA-zik, én azért azt javaslom, érdemes egy jó, 9 gombos joypaddal kipróbálni: azzal lesz az igazi. S bátran merüljünk alá egy jó kis bajnokságba: hosszú időre elfoglal majd minket...



ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
EA Sports
- **KIADÓ**
Electronic Arts
- **WEBOLDAL**
www.easports.com
- **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
- **ÁR**
3 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- gyönyörű grafika
- csodás visszajátzások és extrák
- verhetetlen hangulat
- szemüveget a bírónak!

92
százalék

NHL 2002

■ **KATEGÓRIA:** jégkorongprogram ■ **KÖRNYEZET:** valódi pályák
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 400 MHz, 32 MB RAM, 3D-s videokártya 4MB

Ez az a sorozat, amellyel igazi botrányhősnek érezhettem magam. Nos nem azért, mert én bármi rosszat akartam, csak hát voltak, akiknek nem tetszett, hogy szagoltam már jégkorongöltözöt életemben, viszont az én második sorom jobb volt, mint az övék, így a hoki megmaradt nekem. Hurrá! S ennek nagyon örülök. Nos nem az NHL 2002 miatt, amely leginkább azzal vált híressé, hogy kistestvéreikhez képest nemigen változott. Természetesen a grafikát itt

is továbbfejlesztették (jól fel lehetett ismerni a legendás arcokat, Jagr-t, Robitaille-t és a többieket), sokkal szebbek lettek a stadionok, a pályák, a mozgások. Eddig minden szép és jó, de jöjjön a legfontosabb bónusz: ebben a változatban már létre lehet hozni saját játékosokat is, akár saját fotó behelyezésével (persze lehet mezt designolni meg ilyesmi). Itt jelent meg először a breakaway control, amely nem más, mint egy "belassítás", amikor a csatár

egyedül tör a kapura (akárki látja ezt, örüljön, mert azért ez nem jön össze sűrűn). Szintén újdonság volt az Emotion meter (ilyen érzelmi fokmérőféle) és az NHL kártyák használata – utóbbiakkal mindenféle bónuszt lehetett szerezni. Überfrankó! Azonban a sok-sok újdonság ellenére maga a játék (amikor a srácok bent korcsolyáznak a pályán) szinte semmi újat nem hozott. A mesterséges intelligencia változatlanul pont ugyanúgy játszatta az összes ellenfelet, ugyanúgy megvannak még a betonkapusok és hasonló jóságok, mint az NHL 2001-ben (mi több, kapusunk ki nem nyúlna a ketrec elől a világ minden kincséért sem, ha arra jár a korong) – viszont a visszajátzások, a stadionok hangulata, a grafika és az egyéb audiovizuális elemek kárpótolnak ezekért az apró bakikért.

Gyu



ADATOK

- **FEJLESZTŐ**
EA Sports
- **KIADÓ**
Electronic Arts
- **WEBOLDAL**
www.easports.com
- **FORGALMAZÓ**
Ecobit Kft.
- **ÁR**
3 990 Ft

ÉRTÉKELÉS

- igen látványos
- érdekes újítások
- jó motion capture
- kéne egy igazi kapus, meg egy kis MI-ránclvarrás

90
százalék

TIPPEK & TRÜKKÖK

FREELANCER

Biztonságos hajózás 1. **tipp:** Ha csökkenteni akarjuk annak a lehetőségét, hogy kereskedelmi célú utazásainkon kalózok áldozatává váljunk, akkor jelöljük be az összes kaput, amelyen átrepültünk – így ha esetleg el kell menekülnünk, gyorsabban el tudunk tenni a tett színhelyéről. Megvan az a hátránya, hogy hosszabb útvonalak esetén már kissé idegesítővé válik, de inkább ez, mint hogy „zsákmányállattá” váljunk.

GTA: VICE CITY

The Light Show küldetés 1. **tipp:** A The Light Show nevű, filmstúdiós utolsó küldetést sokkal könnyebben teljesíthetjük, ha egy helikopterrel végigrepülünk az összes checkpointon.

A polgári védelmes küldetések megkönnyítése 2. **tipp:** A polgári védelmes küldetéseknél sokkal jobban tudjuk használni az FBI-Cheetah helyett a harci helikoptert. Ezt a repülőtérén a katonai bázison találhatjuk meg. Egyetlen apróság, hogy oda bejutni viszont csak rendőregyenruhában lehet.

Eső ellen tetőzet 3. **tipp:** Amennyiben egy kabrióval autókázunk, és zavar minket a nyakunkba zuhogó eső, nyomjuk meg kétszer az [F1] gombot, és máris fedél lesz a fejük fölött.

A járművek fizikájának megváltoztatása 4. **tipp:** A játék \DATA alkönyvtárában találjuk a HANDLING.CFG nevű állományt, amelyet egy szövegszerkesztővel megnyitva teljesen saját igényeink szerint szabhatjuk át a járművek mozgási fizikáját. (Mindehhez azért szükségünk lesz némi angoltudásra.) Az akció előtt ne felejtsünk el biztonsági másolatot készíteni a fájlról.

RISE OF NATIONS

Gyors letámadás 1. **tipp:** Alacsonyabb nehézségi fokozaton érdemes rögtön a kezdés után megtámadni az ellenség fővárosát, mert ez sok esetben sikerre vezet. Általában a nevezett település pontosan a térkép ellentétes végében található. Oroszország ellenében viszont óvakodjunk az ilyen akcióktól, mert ott az ellenség területén csapataink duplán sebződnek. Tenger uralta pályákon viszont mindig ki kell fejleszteni az első szintű tudományokat, mielőtt támadásba mehetnénk át.

A világsodák hatékony védelme 2. **tipp:** Ahhoz, hogy elkerüljük világsoda építése közben a folyamatos támadásokat, a legjobb módszer az, ha városunkat szövetségünk közvetlen közelébe építjük. Ilyenkor gépi társunk komolyan besegít abba, hogy a világhírű „turisztalványosságot” hatásosan meg tudjuk védeni.

Cheatek 3. **tipp:** Amennyiben nem boldogulnánk a világ meghódításával, vegyük igénybe a közönség segítségét. Vagy, ha mégsem, akkor írjuk be a kódokat ☺. Nyomjuk meg játék közben az [ENTER]-t. A csalások lehetséges értékeit zárójelben adtuk meg.

Cheat	Hatás
cheat safe	Géppuskás egységek védelmezik fővárosunkat
cheat die	Megsemmisíti a kiválasztott épületet
cheat add (érték)(egység)	Újabb egységeket kapunk (pl. cheat add 5 musketeer)
cheat resource all + 1000	Minden nyersanyagból 1000 egységnyi kapunk
cheat diff (0-tól 5-ig)	Nehézségi fokozat állítása
cheat defeat Nation	Legyőzzük a kiválasztott népet

Cheat	Hatás
cheat peace Nation	A kiválasztott nemzettel békét kötünk
cheat war Nation	Hadat üzenünk a kiválasztott nemzetnek
cheat meet Nation	Összetalálkozunk a kiválasztott nemzettel
cheat unmeet Nation	Kikapcsolja az előző kódot
cheat human Nation	Kikapcsolja a kiválasztott nemzet gépi irányítását
cheat computer Nation	Visszakapcsolja a nemzet gépi irányítását

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Csendes lépéscsömészás 1. **tipp:** Karakterünk még guggoló helyzetben is meglehetősen nagy zajt csap, mikor föl-le megy a lépcsőkön. Ezt elkerülhetjük, ha folyamatosan nyomkodjuk az előre gombot, és – láss csudát! – máris hangtalanokká válunk. Mindezt sima járásnál is felhasználhatjuk, de csak futásnál érdemes alkalmazni, mert egyébként amúgy is csendben mozgunk.

MOTOGP 2

Kanyarokban ne előzzünk! 1. **tipp:** A gép irányította pilóták általában az ideális vonalon haladnak, és az sem zavarja őket, ha épp kanyarban futunk össze velük – vidáman leszorítanak, ami könnyen bukáshoz vezet. Ezért tanácsosabb, ha a kanyarokban türelmesen az előttünk menők mögött haladunk, majd az egyenes szakaszon próbálkozunk előzéssel, ahol a lökdösődésnek jobban ellen tudunk állni.

Vezessünk ideálisútvonal-jelölés nélkül 2. **tipp:** Menjünk minden verseny előtt kihívás módban az adott pályán. Mivel ilyenkor nincsenek bekapcsolható ideális útvonalak, ezért remekül megtanulhatjuk a legtrükkösebb szűkített kanyarokat, valamint egyéb turpisságokat.

TROPICO 2

Cheat 1. **tipp:** A játék \MAPS alkönyvtárában megtaláljuk textfájlok formájában a kampány győzelmi feltételeit. Távolítsuk el róluk az írásvédettséget, majd egy szövegszerkesztővel módosítsuk kedvünk szerint az értékeket.

Cheatek 2. **tipp:** Amennyiben nem csörgedezik elég arany a kincstárunkban, és a kalózok rekreációs-, valamint élményközpontja sem épült ki rendesen, tartsuk lenyomva játék közben a [SHIFT]-et és a [CTRL]-t, és írjuk be a kiválasztott csalást.

Cheat	Hatás
booty	2000 arany
timber	100 fa
goape	A kiválasztott kalóz bedühödik
goforit	A kiválasztott fogoly megszökik
freebuild	Szabadon építhetünk
nombuild	A szabad építkezés kikapcsolása
britinv	Brit invázió
frenchin	Francia invázió
spaininv	Spanyol invázió
lose it	Elvesztjük a küldetést
winit	Megnyerjük a küldetést

NEED FOR SPEED 6

Cheat 1. **tipp:** Ha a kezdetektől az összes pályán az összes kocsival szeretnénk menni, akkor a következőképpen tudjuk szabadá tenni őket: Nyissuk meg a CARS.INI nevű állományt a játék CARS alkönyvtárában, és változtassuk meg a price, valamint



Republic
„Diktálók”, irjatok



SW: Jedi Academy
A sötét oldal erősebb



Lionheart
Oroszlánszag ellen

az nfsprice értékét. A TRACKS.INI állományt a TRACKS alkönyvtárban szintén módosítsuk: az „m_price[X]=YY” (X = számérték YY = pálya ára) értékeit nullára. Most már szabadon száguldozhatunk, mint a madár! (Ne felejtünk el a tevékenység előtt biztonsági mentést készíteni a fájlokról.)

ENTER THE MATRIX

Cheatek 1. **1. tipp:** Ha a játék végén Ghosttal elveszítjük a Seraphok elleni küzdelmet, ne kámpicsorodjunk el, mert egy kis trükközéssel megspórolhatjuk a hosszú és nehéz utat Chinatownban. Menjünk egyenesen Logosra, így csak az őrökkel kell ismét megküzdenünk, mielőtt megnyerjük a játékot.

HULK

Cheatek 1. **1. tipp:** A következő csalásokat játék közben a terminálunknál tudjuk beírni:

Cheat	Hatás
SANFRAN	A „Hulk transformed” bekapcsolása
PITBULL	A „Hulk vs. Hulk Dogs” bekapcsolása
FIFTEEN	A „Desert Battle” szabaddá tétele
NANOMED	A „Hulk Movie F/X” szabaddá tétele
JANITOR	Szürke Hulkok engedélyezése

Cheatek 2. **2. tipp:** Ezeket a kódokat a játék Options menüjében, a Code részénél kell beírni, hogy aktiválni tudjuk a cheateket:

Cheat	Hatás
GMSKIN	Sebezhetetlenség
FLSHWND	Gyorsabb regenerálódás
ANGMNGT	A dűhszint mindig maximális fokon van
GRNCHTR	Végtelen számú „Continues”
HLTHDSE	Kétszer annyi életerőponttal rendelkezünk
BRNGITN	Az ellenség kétszeres életerejű
MMYHLP	Az ellenség életerejű a felére csökken
ESTOFRY	Minden találat halálos lesz
BRCESTN	A fejtörőket azonnal megoldjuk
NMBTHIH	A „Highscores” alapállapotba kerül
TRUBLVR	Az összes pálya szabaddá válik

Cheatek 3. **3. tipp:** Hozzunk létre egy állományt a játék könyvtárban ARGS.TXT néven. Azt megnyitva, és a következő cheateket begépelve különböző dolgokat aktiválhatunk.

Beírt szó	Hatás
-fesoak	A „Specials” bekapcsolása
-supersoak	Mindent engedélyezünk
-soak	Rögtön elkezdjük az első pályát
-window	Ablakban játszhatjuk a programot
-framerateicon	A frame-ek számát kiírva láthatjuk
-nosound	Nincs hang
-nocd	Nem kell a CD

NO ONE LIVES FOREVER 2

Cheatek 1. **1. tipp:** A szupertitkos és szupercsinos Kate Archer remekül érti a dolgát, ám ha mégis úgy látjuk, szüksége lenne némi segítségre, nyomjuk meg játék közben a [T] gombot, amely megnyitja a konzolt. Miután beírtuk a kiválasztott csalást, nyomjunk egy [ENTER]-t, és máris élvezhetjük a kód hatását.

Cheat	Hatás
god	Nem fog rajtunk a golyó (sebezhetetlenség)
guns	Az összes fegyvert megkapjuk
ammo	Maximális lőszerárunk lesz

Cheat	Hatás
kfa	Energiank a maximumra nő
mods	Az összes fegyvermódosító a tulajdonunkba kerül
health	Teljesen meggyógyulunk
poltergeist	Láthatatlanok leszünk
armor	Páncéltzatot kapunk
maphole	Sikeresen teljesítjük a küldetést
nextmission	A következő pályára ugrunk
skillz	Képességpontokat kapunk
rosebud	Megjelenik a motoros hőszen
build	Láthatóvá válik a program verziószáma
pos	Meglátjuk pozíciónkat

STAR TREK: ELITE FORCE 2

Cheatek 1. **1. tipp:** A Quake 3-motornak köszönhetően ugyanúgy tudunk trükközni az Enterprise-E fedélzetén is, ahogy annak idején a Voyageren is: kattintsunk jobb gombbal a játék ikonjára a Windows desktopban, majd írjuk be a Target sorba az exe után, hogy +set developer 1, +set cheats 1 és +set ui_console 1. A játék következő indításánál, a ['] gombot lenyomva megjelenik a konzol, ahová máris beírhatjuk kedvenc kódjainkat.

Cheat	Hatás
god	Sebezhetetlenség
health XXX	Életerőnk XXX-re emelkedik
noclip	Átmehetünk a falakon
notarget	Láthatatlanok leszünk
give all	Minden tárgy és fegyver a miénk lesz
give XXX	Megkapjuk az XXX nevű fegyvert
map XXX	Az XXX pályára ugrunk
maplist	Az összes elérhető pálya listája
set g_secretcount 70	Mind a 70 titkos tárgy és pálya
cg_thirdperson 1/0	Külső nézet be-ki kapcsolása
cmdlist	Az összes parancs listája
screenshot	Képlomás
record	Videofelvétel
stoprecord	Felvétel befejezése
bind XXX YYY	Az XXX nevű cheatet az YYY billentyűre állítjuk be
inventory	Tárgyaink listája
cg_gravity XXX	A nehézségi erőt változtatjuk meg XXX-re (a normál érték: 800)
freeze	Állókép
demo	Demójáték
cg_drawfps 1/0	Kiírjuk a framerate-et
reset	Újrakezdjük a játékot
kill	Véget vetünk életünknek
quit	Befejezzük a játékot

Cheatek 2. **2. tipp:** A játék \BASE alkönyvtárban találunk egy állományt, amelyet saját játékbeli nevünkön fut. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel, és keressük meg a seta g_secretCount XXX nevű sort, ahol az XXX egy számot jelent. Az összes 70 rejtett térkép engedélyezéséhez írjuk át a számot 70-re.

Uhu

„DIKTÁLOK“, ÍRJATOK

REPUBLIC:
THE REVOLUTION

Hogy mennyire kemény a diktátorok élete, azt már a Tropicóban is tapasztalhattátok, de az igazi feketelevest a Republicban ismerhetjük meg. Hüpp. Szegény Sztálin...

- Rábeszélő kártya** 1. tipp: Első feladatunk során „ismerkedhetünk meg” a beszélgetős kártyajátékkal, ám a játék elég homályosan segít a részletekben. A mechanizmust már leirtam a cikkben, csak pár tippel szolgálnék még. A lényeg, hogy mindenképpen „töltsünk fel” alacsony 0-1, 2-es kártyákat, 4-5-ösöket és 6-7-eseket is. Az alacsonyakat az elején használjuk fel, mert csak 5 pontot nyerünk, vagy veszítünk vele, a 10/15-ösöknél az 5-6-os kártyákat, a 20-osokhoz pedig a 6-7-eseket.
- Rubeljeim, sokasodjatok!** 2. tipp: Első lépésként nyerünk el minél több hangot saját kerületünkben, mert nemcsak sok pénzt generál, de ez az első küldetés is. Figyeljünk egyébként mindig a feladatokra, mert ha nem teljesítjük őket, nem haladunk a játékban, hiába heverne már lábunk előtt a város. (Persze nem fog...)
- Erő, befolyás és pénz** 3. tipp: A kerületeket háromféle összetevőre bontották fel: erő, befolyás és pénz. Ezek különböző színnel vannak jelölve: az erő vörös, a befolyás kék, a pénz pedig sárga – tehát nem a pártok befolyását jelölik, mint az elsőre tűnhet. Célunk az, hogy lehetőleg mindegyikből megfelelő mennyiség áramoljon, bár a játék elején feltett kérdések hatására egyikből eleve nagyon sok van: én az erőben „dúskáltam”, így ezzel nem kellett foglalkoznom.
- Válaszd meg jól a barátaidat! De az el-lenségeidet még jobban!** 4. tipp: Amíg nem vagyunk túl erősek, addig nem érdemes mindegyik ellenséges pártba belekötni, bár erre előbb-utóbb ügyis sor fog kerülni, hiszen mindegyik „nyersanyagra” szükségünk van. Eleinte csak jön egy figyelmeztető levélke a pártoktól, hogy ha sokat ugrálunk, akkor begorombulnak – aztán tényleg begorombulnak. Túlságosan nem kell komolyan venni őket, mert előbb-utóbb maguktól is nekünk esnek. A „látom, jó fiúk vagytok, most már békén hagyunk benneteket” dumának sem kell bedőlni.
- „Szavazz rámi!”** 5. tipp: Ha még „szűz” kerületben járunk, ahol politikailag nem befolyásolt emberek élnek, akkor érdemes itt nagygyűlést, beszédet tartani, vagy egyéb lelkesítő, békésebb propagandaeszközökkel élni. Ilyenkor szépen nőni fog a népszerűségünk, az orátor ügyességéhez mérten.

- „Olyan szép beszédet mondott az ember, Mariska néni!”** 6. tipp: A legszebb beszédek egyébként főemberünk tudja tartani, a „gyűlés” („rally”) nevű megmozdulással. Ha már megtanulta ez utóbbit (az elején még nem tudja), akkor a szűz területeken ezt a propagandaeszközt alkalmazzuk a leggyakrabban!
- Az igazi ellen-propaganda** 7. tipp: Ha viszont az ellenség átkos propagandájával már megmetelyezte a polgárokat, agresszívabb megoldásokat kell bevetnünk. Elsőre csak valamilyen egyszerű akcióra vagyunk jogosultak: az én emberem röplapokat osztogatott, ami – bár békés dolognak tűnik –, valójában az ellentámadás kategóriájába tartozik. (Vörössel van jelölve.) Később felvettem egy újságíró, akit a börtönből szabadítottam ki: ő már képes volt az „ellenséges sajtó” nevű akcióra is, ami durván jól hatott. Ilyenkor „kipucoljuk” az adott kerület ellenünk szavazó polgárait, és máris hívhatjuk oda igaz ígét zengedező emberünket.
- Végkifejlet és színek** 8. tipp: Akcióink kétféleképpen zárulhatnak: kudarcra vagy sikerrel, illetve az eredményességet befolyásolja, hogy mekkora volt a semleges polgárok aránya, mennyire volt ügyes emberünk, és így tovább. Ha győztünk, akkor zöld színnel jelölődik akciónk, ha veszítettünk, akkor világosvörössel. Utóbbi ne keverjük össze az „ellenpropaganda” típusú akciók sötétebb vörös színével!
- „Unjuk a süket dumádat!”** 9. tipp: Ne felejtjük a játék alapszabályát és filozófiáját: ha túl sokszor ismétlünk egy akciót, akkor az emberek ráunnak, és megundorodnak az egésztől, még akkor is, ha eleinte szimpatizáltak velünk. Ez igaz az egyszerű polgárokra, de saját embereinkre is: ha ugyanazzal az ajándékozási vagy boldogítási eszközzel próbálkozunk, másodsorra nem fog sikerülni!
- A Nagy Testvér mindent lát** 10. tipp: Különböző akcióink kimenetelét rövid ideig befolyásolni tudjuk: a gyűlések vagy beszédek során eldönthetjük, hogy inkább a hallgatóság észére vagy szívére hassunk-e, a röplapozásnál nacionalista vagy anarchista, közép fokozatban pedig szimpán kormányellenes hangulatú cédulákat osztogathatunk, és így tovább. Csupán arra kell figyelniünk, hogy „jelen legyünk” az akció vagy demonstráció során: ilyenkor mindig kattintsunk kétszer a végrehajtó fejére, és automatikusan a tett helyére kerülünk.



A játék lényege a (jó) hírnév megszerzése: az újságok legyenek a mi oldalunkon...



A munkás negyedekben talán jobb az emberek szívére hatni...

- Szívünkre, vagy eszünkre?** **11. tipp:** A szív-ész csúszkánál igazából nehéz megmondani, hogy hol melyik irányba húzzuk: én speciel a „pénzes” és „befolyásos” kerületekben az ész felé húztam, az „erónél” pedig a szív felé – de őszintén szólva nem nagyon láttam különbséget...
- Röplap: nacionalizmus vagy anarchizmus?** **12. tipp:** Igazából nehéz pontos receptet adni erre is: itt szerintem az a lényeg, hogy egy helyen ne osszuk mindig ugyanazt, tehát ha pár nappal később megint itt röplapozunk, és legutóbb nacionalista propagandát toltunk, akkor jöhet egy kis anarchizmus!
- Mondd, Te kit választanál?** **13. tipp:** A játék során időnként előáll az a helyzet, hogy új embert veszünk fel sorainkba – a játék elején persze mindenképpen, de később is megtörténhet, az első városban például akkor, amikor valakit ki kell szabadítanunk a börtönből; azután pedig előfordulhat még, hogy faképnél hagyunk minket, vagy mi vagyunk kénytelenek megválni valakitől. Amikor az új elvtárs megválasztásán gondolkozunk, mindenképpen olyasvalaki mellett tegyük le a voksunkat, akinek a képességei különbözőnek már meglévő embereinkéitől, hogy mindenféle feladatnak meg tudjunk felelni. Ha nincs agresszív akciókat ismerő emberünk, akkor nem tudunk megszabadulni a már ellenséges pártoktól, de az sem árt, ha főhősünk „nagygyűléses” megmozdulása mellett valaki más is képes tömegeket lelkesíteni.
- Hova költözzünk?** **14. tipp:** Mielőtt még bevehetnénk magunk közé a börtönből általunk kiszabadított alakot (ajánlom az újságíróat az „ellenséges sajtó” képességével), előtte még el kell döntenünk, hogy hova költöztessük pártközpontunkat. Én eléggé átnéztem az összes épületet, pedig igazából nincs jelentősége: az a lényeg, hogy a „titok”-szint aránylag magas legyen, és négy főt el lehessen szállásolni az új helyen – ennyi.
- A Nagy Testvér minden lát?** **15. tipp:** Még nagyjából a játék elején láthatunk egy rövidke animációt, ahogy a diktátor kommandósa betörnek egy kis üzletbe, hogy elhurcoljanak valakit. Igazából az ügynek az első városban számunkra még nem lesz jelentősége: bár a lapok valamilyen fenyegető szöveget közölnek, Pugacsovig (a második város) békén fognak hagyni minket.
- Fontos épületek** **16. tipp:** Bizonyos épületek nagyon fontosak: aki valamilyen fix, magas pontszámú támogatottságot tudhat itt a magáénak, az a létesítmények felett is hatalommal bír, és valamilyen bónusz (több erő, befolyás, pénz, a környék alaposabb ismerete stb.) boldog birtokosává is válhat. Természetesen ezek az épületek egyben az ellenség kedvelt célpontjai is, úgyhogy ne kenődjünk el, ha páros lábbal rúgnak ki innen, de lehetőleg minimum egyet közülük próbáljunk meg birtokolni, és ha már a többit nem tudjuk megszerezni, akkor legalább ezt ne hagyjuk veszni.
- Takarékoskodjon a takarékoszövetkezeti!** **17. tipp:** A legnagyobb gondot – a célok teljesítése mellett – természetesen a kerületek kézben tartása okozza: ne hagyjuk, hogy ellenségeink megszabadítsanak tőlük, ha elveszik nagyjából valamennyit az egyik körben, akkor amennyi pénzünk, befolyásunk és erónk van, azt maximálisan használjuk fel új helyek megszerzésére! Ne sajnáljuk a tartalékokat, ebben a játékban nincs értelme takarékoskodni!
- Folyják a befolyás!** **18. tipp:** Én úgy vettem észre, hogy az első városban a legnehezebb a kék színű befolyással bíró kerületek kézben tartása. Érdemes tehát ezekre koncentrálni, mert a legtöbb fontosabb akcióhoz nagyon nagy (például a nagygyűlésekhez 50–75-ös) befolyásra van szükségünk.
- Egyházi botránysajtó** **19. tipp:** Jekatyerinában van egy fickó, aki állandóan aljas rágalmatokat terjeszt rólunk. Ő a Nostrina Egyház egyik



Amikor a következő pályára lépünk, olyan embert hagyjunk magunk után, aki a legtöbb „nyersanyagot” küldi.

„továrisa”, és elvileg muszáj lenne megállítani. Nekem valahogy az istennek sem akart összejönni, mert valahányszor a személyek elleni akciókat bekapcsoltam, ő eltűnt a térképről! Végül mázlim volt, mert valamelyik másik szervezetnek is meggyűlt a baja vele, és ők leállították a fickót. Így viszont arra nem jöttem rá, hogy mi magunk mivel hallgathattuk volna el. Aki tudja a megoldást, az küldje el, és berakjuk a kávészünetbe! Nyilván többféle lehetőség van...

Fő az egyensúly! **20. tipp:** Amikor 400 rubelt kell összeszedni a helyi kaszinó kibérléséhez, akkor az ember hajlamos csak a pénzes kerületekre koncentrálni, csak hogy minél gyorsabban összegyűljön az a kis lé, aztán ha sikerül a küldetés, akkor utána majd csak lesz valahogy... Nos, én is elkövettem ezt a hibát, pedig nem szabad: inkább áramoljon lassabban a rubel, de semmiképpen se veszítsük el pozícióinkat, mert utána is megy tovább a játék, és ha a kerületekre nem figyeltünk, akkor már nem tudjuk összeszedni magunkat, ha mindenholonniekiebrudaltak!

A végső megoldás **21. tipp:** A jekatyerinai pálya utolsó küldetése, hogy embereid határozottságát növeld 70% fölé. Na, itt anyáztam a legtöbbet! Egyszerűen képtelenség volt meggyőzni őket bármivel, és amikor a végén megnyertem a kártyapartit, az aljas program akkor is úgy értékelte, hogy vesztettem! Végül elég brutális módon oldottam meg ezt a gordiuszi csomót: kirúgtam az elégedetlenkedőket... Nagyon rossz érzés volt, de így megnyertem a küldetést, felvettem új embereket, és folytattam a játékot. Az élet ment tovább, én pedig átmehettem Pugacsovba...

Bad Sector



Jól megverni az ellenség politikusait nem túl kifinomult módszer, de annál hatékonyabb a moráljukra nézve.

TIPPEK & TRÜKKÖK

A SÖTÉT OLDAL ERŐSEBB

STAR WARS: JEDI ACADEMY

A jobbik, kevésbé amerikai ízű (és a legkevésbé LucasArts...) Star Wars-játékokban mindig szembesünk vele, hogy az Erő sötét oldala a könnyebbik választás. Nincs ez másképp az Academy-ben sem...

Csendesedjtek...

1. tipp: Miután Jaden lezuhan, első ellenfelei a "visitó patkányok" lesznek. Az a lényeg, hogy miközben sipitoznak, maradjunk távol, mert ilyenkor lebénulunk. Akkor érdemes szétszabdalni őket, ha abbahagyták.

Még zöldfűlű: vigyázzunk vele...

2. tipp: Az első pályán még fontos szempont, hogy takarékoskodjunk az életerővel, mert kevés helyen találunk gyógyító csomagokat, és még nem tudjuk az Erő gyógyító varázslatát használni.

Nem látja? Na látja...

3. tipp: A gyakorlópályán az egyetlen nehezebb rész ott van, ahol egyik teremben sehogy sem tudunk felugrani egy felső folyosóra. A megoldás: használjunk "Erőérzéklet", és látni fogjuk a jedi rúnákat, amelyeket kihúзва tovább tudunk menni...

Kórház a küzdőtér szélén

4. tipp: Persze mindenkinek saját magának kell eldöntenie, hogy melyik oldalt választja az Erő tápolásánál, ám ha rám hallgattok, elsőként a gyógyítást húzzátok fel, mert amennyiben hősünk lesérül, mindig jól jön, ha nyugiban gyógyíthatjuk magunkat.

Küldetések

5. tipp: Én mondjuk sorban haladtam, de gyakorlatilag mindegy, milyen sorrendben visszük végig a küldetéseket. Mivel nem lehet a pályák között menteni (legalábbis a mi verzióinkban nem), a legutolsó pálya végénél mindig őrizztek meg egy kimentést, hogy ha valamelyik missziónál elakadtatok, akkor vissza tudjatok tölteni. Kilenc misszió után ugyanis visszatérhetünk az Akadémiára, úgyhogy a tizből egyet ki lehet hagyni.

"Come here!"

6. tipp: A javás küldetésnél még elég gyenge mindegyik speciális alapvarázslatunk, úgyhogy időnként érdemes lézerkard helyett valamilyen kellemeesebb mardályt használni. A másik megoldás, hogy erőhúzással magunkhoz rántjuk a buckalakókat, és közvetlen közelről felszeleteljük őket.

Itt a robot, hol a robot?

7. tipp: A javás misszió vége felé be kell jutnunk a kis sivatagi kereskedők negyedik részéből is ismerős hatalmas járgányába. Ehhez először magunk felé kell rántanunk a lelőgő daruféleséget, fent pedig ki kell nyitnunk az ajtót egy karral. A kis robot, amelyet keresünk, az egyik teremben, valamelyik sarokban lesz egy láda mögött. Rántsuk magunk felé a ládát erőhúzással, a kis robot pedig magától kinyitja az ajtót.

Szörnyek keringője

8. tipp: A játék során sokszor kerülünk szembe óriási szörnyekkel. Ezeket általában nem lehet (teljesen) elpusztítani, mindig valamilyen más megoldást kell keresnünk. A különféle szörnyekhez a megoldásokat lásd lejjebb...

"Megöllek, te féreg!"

9. tipp: Az egyik ilyen óriási dőggel akkor találkozunk, amikor le kell szállnunk egy bolygóra, ahol a föld alól állandóan előtör egy, a Dune-ben láthatóhoz hasonló óriási féreg. Később kiderül, hogy több is van belőlük. A küldetés feladata, hogy saját leroncslódott űrhajónkhoz alkatrészeket keressünk. A szörnyek viszont állandóan előtörnek a homokból, és felfalnak minket. Felesleges azzal próbálkoznunk, hogy mindegyiket egymás után kiirtjuk – csak azon a területen rovarirtsunk, amerre haladni akarunk, ha megvagyunk, hősünk ugyanis elrepül.

A rancoor

10. tipp: A Jedi visszatérből ismerős hatalmas rancoor itt is tiszteletét teszi. Őt sem lehet megölni, (legalábbis nekem nem jött össze, de ha valaki mégis kinyírta, az elküldhetné a megoldást a), feladatunk csak a felfalásra szánt túszok megmentésére szól. Az a lényeg, hogy nyissuk ki az összes börtönajtót, valamint a kijáratot is, hogy a célszemélyek ki tudjanak menekülni, s ha megvagyunk, mehetünk mi is. A rancoorról majd Luke gondoskodik...

Dávid és Góliát

11. tipp: A legutolsó szörny a legnagyobb: amikor elszabadul, ő már a hatalmas berendezéseket is szét tudja rombolni, és szerencsére gondoskodik az ellenséges jedik felfalásáról is. Az egyik platformon egy kapcsolóval fel kell húznunk az ajtó elől egy tömböt, hogy kimeneküljünk. Miközben a dög üldöz, mindegyik ellenségünket bekapja, úgyhogy ne is nagyon harcoljunk velük, csak rohanjunk az ajtónyitó kapcsolók felé. A szörnyel úgy végezhetünk, hogy becsaljuk arra a futószalagra, amely egy energiaajtó előtt van, aztán egy hatalmas blokkot ráejtünk, ez pedig jól agyonnyomja. Ami elég nagy hülyeség, hiszen a hatalmas állat eddig vidáman szétverte a hasonló méretű akadályokat. No mindegy...

Húzd meg jobban, menj a munká!

12. tipp: Bár én az erőlkést és -húzást kevesebbszer használtam, mint az Outcastban, de magasabb szinten azért már ez is elég hasznos lehet. Erőlkést akkor érdemes bevetni, amikor a gyanútlan ellenség egy szakadék szélén ácsorog, az erőhúzással pedig most remekül ki lehet rántani a kezűkből a fegyvereket.

Kedves pályatervezők... És a drága szüleitek...

13. tipp: Bár most jobban vigyáztok, azért a Ravensoftnak megint sikerült néhány idegesítően nyakatekert pályát megalkotnia... Időnként megtévesztő helyekre raktak hívogatókat, ám valójában elérhetetlen ajtókat. Az egyik ilyennél órákig szenvedtem, mire rájöttem, hogy egyszerűen arra nem lehet továbbmenni. Arról a helyről van szó, ahol egy szakadék választ el az ajtótól, fent pedig van egy üvegablakú folyosó. Onnan is csak egy zárt ajtó vezet tovább. Hagyjátok a fenébe, nincs arra semmi...

Célpontok? Erőlátás!

14. tipp: Az erőlátással néha láthatjuk a megközelítendő célpontokat: ezek kéken világítanak. Sajnos ha már végeztünk

Az erővillám magasabb szinten rendkívül hatékony nagyobb számú ellenséggel szemben



Amikor a speederen vagyunk, és mellénk kerül az ellen, váltunk át lézerekardra!



Ha közel állunk az ellenséghez, akkor az erőelszívással le is béníthatjuk – vámpír módra



Vámpírok balladája...

15. tipp: Amint azt a bevezetőben írtam, az Erő sötét oldalát használva könnyebb dolgunk lesz, és ennek legkésebb példája kedvencem, az erőszívás... Nem akarok senkit semmire se rávenni, de ezt a varázslatot feltápolva egyszerre több ellenségtől is magunkba szívhatjuk az életerejüket: ők elfonyynadnak, mi pedig feléledünk tőlük. Jó étvágyat!

Végsebesség

16. tipp: Sokan kritizálták a speeder irányíthatóságát, elsőre nekem is furcsa volt, de azért meg lehet szokni. A vezetés mellett a legnehezebb a fegyverek váltogatása: közelharcnál a lézerekardot kell elővenni, távolról pedig a speeder puskáit használjuk. Emellett figyelniünk kell arra is, hogy mi magunk se sérüljünk le túlságosan, de gépünk is lehetőleg ép maradjon. Ha már lángol, akkor nagy bajban vagyunk, mert a földön rendkívül sebezhetőek vagyunk, és még ha leugrunk is, akkor is elgázol a közelben száguldozó ellenség. Ezért, amikor találunk egy parkoló gépet, és nincs a közelben senki, akkor villámgyorsan ugorjunk le, alkalmazzuk az erőfutást, tiplizzünk oda az új géphez, aztán pattanjunk nyeregbe!

Úgy híjják Hoth, pedig nem is hot... (bocsi)

17. tipp: A Birodalom visszavágából ismerős Hoth bolygón tauntaunok hátára pattanhatunk fel, és lézerpisztollyal irthatjuk az ellent, miközben lovaglunk (vagy tauntaunozunk) rajtuk. Őszintén szólva nem láttam sok hasznukat, mert a derék állatok elég nehézkesen fordulnak, és így nem nagyon lézerekardozhatunk. Ha bőven van Erőnk és magas szintű támadó varázslatunk, akkor esetleg érdemes igénybe venni ezeket, de egyébként gyalog jobban járunk.

Az első főellenség

18. tipp: Első bossunk egy női sötét jedi lesz. Megölni úgysem tudjuk, mert egy idő után elmegy, úgyhogy érdemes sokat alkalmazni rajta az erőelszívást és a villámszórást, ha magas szinten van ez a varázslatunk. Mivel a játékban elég kiszámíthatatlan, hogy hősünk milyen lézerekardmozdulatokat hajt végre, ezért próbáljuk magunkat távol tartani az ő energianyalábjától.

Rocket Ranger

19. tipp: Az egyik legidegesítőbb ellenségtípus a repülő rakétás egység. A magasból osztják az áldást, közben pedig szinte képzetelenség eltalálni őket. Én a legtöbbet ellenük is az erőelszívást

alkalmaztam, aztán amikor már meguntam, akkor elővettem valami komolyabb mordályt, és lepuffantottam őket. Ez azért elsőre nem sikerülne, mert durva páncélzatuk van.

Jedik csúcstalálkozója

20. tipp: Későbbi szinteken már szinte csak sötét jedikkel fogunk találkozni – egyszerre gyakran többel is. A dupla pengét használók a legerősebb vívók, míg a fegyver nélküliek csúnya dolgokat varázsolnak ránk, és szeretnek (erő)lökődösödni. Ha egyszerre többen rontanak ránk, akkor villámozzunk, erőszívjunk, és főleg kerüljük el, hogy körbevegyenek, mert felszabdálnak. Alap RPG módszer: először mindig a varázslatgató típusúakkal végezzünk!

Melyik oldal?

21. tipp: Mielőtt a málészájú Ross sorsáról döntenénk, mentünk állást, mert innentől kétfelé ágazik el a sztori! Ha megöljük a fegyvertelen sunyipófát, akkor az Erő sötét oldalán folytatjuk a játékot, akármilyen varázslatokat használtunk is eddig, ha viszont életben hagyjuk, akkor mi magunk is jó fiúk maradunk. Akárhogy döntünk is, tudnunk kell, hogy a befejezés az eddigi gonosz varázslathasználat filozófiájával ellentétben nehezebb lesz...

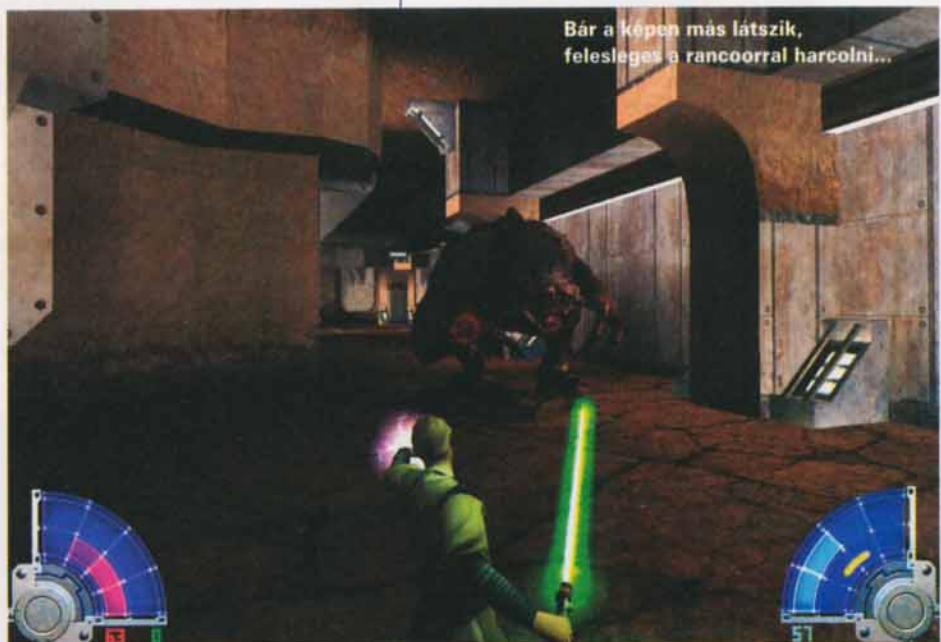
Egy mindenki ellen, és mindenki szétgyak mindenkit...

22. tipp: Én az Erő sötét oldalát választottam, és az utolsó előtti pályán alaposan megszenvedtem, miközben a Gonosz és Jó oldalon állókat egyszerre csépeltem. Próbáljunk távol maradni a küzdelem forgatagától, és mindenkit villámmal szórni, de gyakran még így sem fognak békén hagyni...

Bad Sector

Köszönet Mazurnak a segítségért!

Bár a képen más látszik, felesleges a rancórral harcolni...



TIPPEK & TRÜKKÖK

OROSZLÁNSZÍV VAGY OROSLÁNSZAG?

LIONHEART

Tudtátok, hogy Oroszlánszívű Richárd mindössze pár évet uralkodott azt követően, hogy végre-valahára nagy nehezen kiszabadították a szaracénok fogságából? A harcias király ugyanis csak nem bírt a fenekén maradni, és egy csatában eltalálta egy nyílvesző. Íme néhány tipp, hogy ne jussatok Ti is ilyen sorsra...

Mondd, Te kit választanál?

1. tipp: Kezdő és haladó szerepjátékosok egyaránt a karaktergenerálással töltik el az időt: előbbieket tanácsalanságból, utóbbiak pedig a lehető legtöbbet akarják kihozni főszereplőjükből. Nos, a Lionheartnál sincs biztos recept, ám annyit érdemes megjegyezni, hogy a játék második felétől igen kemény harcokban lesz részünk, ezért nem árt a kézitusára és a brutálisabb varázslatokra tápolni...

Üss, ne síránkozz!

2. tipp: Sajnos a játékokban ijász- vagy távoli varázslatokat használó tudásunkat ritkán tudjuk kamatoztatni, mivel az ellenség villámgyorsan ránk tör. Érdemes tehát inkább a kézitusában jártasabb karaktert előállítani.

Usgyil!

3. tipp: A fórumok tanúsága szerint néhányan már a játék elején elakadnak. Nos, amikor a bérgyilkos betör a várbörtönbe, hogy lemészárolja becses személyünket, akkor ne lafacfacázunk, hanem tolvajkulccsal törjük fel a zárat, aztán azonnal lépünk le, mert esélyünk sincs vele szemben!

Takarékoskodjunk!

4. tipp: A játékban egész jól kialakították a pénzügyrendszert: igazából sohasem lesz elég aranyunk a jobb stuffokra, úgyhogy Barcelonába érkezve se szórjuk, mint egy buta turista. Eleinte úgyis a párbeszédet küldetésekért érdemes tolni, ezért ócska fegyverre ne költünk pénzt.

Szervezetek

5. tipp: Mint azt a cikkben leírtam, a főszervezetek mellett kisebb bandákba is „beléphetünk”, ám nem mindenki kompatibilis egymással. Akik utálják egymást: tolvajok és koldusok, keresztések és koldusok, „viselők” és inkvizítorok. Lehetőleg úgy ügyeskedjünk, hogy minél több küldetést hajtsunk végre az egyik oldalon, mielőtt átlépnénk a másikba.

Tolvajszerelem

6. tipp: A tolvajos küldetéseket ajánlom mindenki figyelmébe: az utolsó misszió után kellemes meglepetésben lesz részünk csinos hölgyvezetőjük részéről ☺!

Cortez vagy az uzsorás?

7. tipp: A játék egy pontján el kell döntenünk, hogy az inkákat lemészároló Cortez, vagy inkább az uzsorás mellett tesszük-e le voksunkat. Ha Cortezt segítjük, akkor egy nagyon érdekes kül-

detéssorozatot kapunk, ám a Shakespeare-es missziók során mindenképpen össze kell akasztanunk a bajsunkat az uzsorással és embereivel! Hacsak nem vagyunk harmatgyengék, az uzsorás nem lesz ellenfél...

Machiavellivel mi legyen?

8. tipp: Amikor kiderült Machiavelli árulása, sokat vacilláltam, mi legyen vele... Mivel később úgysem fogunk találkozni, ezért akár meg is ölhetjük – bár nem lesz nála semmi, de érte is kapunk XP-t...

Cervantes

9. tipp: Miguel de Cervantest érdemes bevenni a csapatba, mert jópofa küldetést kapunk tőle, és egy ideig mellettünk fog harcolni. Először hagyjuk rá, és szóban támogassuk a hülyeségeit, aztán próbáljuk lehiggasztani, majd vigyük el Leonardo da Vincihez. Leo árulja el, mit kell tenni: Barcelona közelében van a híres-neves szélmalom és a megelevenedett Don Quijote is...

Csatornák: csak „nehézfűnek”!

10. tipp: Barcelona csatornáiba csak akkor menjünk le, ha már kicsit feltápolódtunk, mert elég durva ellenségekbe fogunk botlani ott. Még így is lesznek olyan szintek, ahova esetleg csak később tudunk visszajönni.

Hol vannak a „viselők”?

11. tipp: A titkos mágusszervezet valahol a város alatt bujkál... Úgy juthatunk el hozzájuk, ha először beszélünk róluk valakivel, aki már halott róluk, aztán elmegyünk Leonardóhoz, és rákérdezzük, segítené-e megtalálni őket. Leonardo a gyógynövényes fickót fogja ajánlani, a „kapunegyedben”. Menjünk el hozzá, tőle kapunk egy olyan nyakéket, amellyel át tudunk jutni a negyed egyik nyugati (ál)falán ...

Colombo Barcelonában

12. tipp: Az Anglia ellen készülődő tengerészekkel beszélgetve egy nagyon érdekes gyilkossági ügyet nyomozhatunk ki. Az egyik kapitányt megölték, és az egyetlen szemtanú mélyen hallgat. (Jó oka van rá: kitépték a nyelvét...) Akkor kapjuk meg igazából a missziót, ha beszélünk a kapitány szellemével, aki a városon kívül kísért. Utána elegyedjünk szóba a kikötőben az összes fontos NPC-vel. Nem árurom el, ki a gyilkos, de azt igen, hogy az egyik tengerész tanú, akit meg kell találnunk, a helyi kocsmá legtovábbi asztalánál iszogat...

Inkvizítorvizit

13. tipp: Egy-két küldetés miatt be kell hatolnunk az inkvizítorok börtönébe. (Például a „viselők” egyik feladat, hogy beszéljünk itt Galileivel. Itt sokan elakadtak, ugyanis az egyik cella ajtaját kék színű energia ajtó védi. A megoldás: törjük fel a kint ládák egyikét, és találunk benne egy olyan varázsbuzogányt, amellyel szét tudjuk törni a kék színű, energiaelszívó keresztet egy részét. A cella előtt is lesz egy ilyen: üssük le, és eltűnik az energiaajtó.

Bad Sector

Néha még a legmeredekebb szítukból, a legátlatzóbb szövegekkel is kidumálhatjuk magunkat.



MÉLYVÍZ

SZERKESZTŐI JEGYZET



Véget ért hát az idén is igencsak rövidre sikerült nyarunk. Megkezdődött az iskola, a komoly munka, vége a pihenésnek. Éppen ellenkezőleg alakulhat mostanság a hardveres világ. Sír csend kezd kialakulni, és a legtökésőbb csatornákon is csupán találgatások szivárognak ki. Ennek egyetlen ésszerű magyarázata van. Közeleg a világ második legnagyobb hardveres kiállítása, a Taipeiiben megrendezésre kerülő Computex 2003. A CeBIT után, biztosra vehetjük, hogy itt is rengeteg érdekesség elhangzik majd, főként a legújabb fejlesztésekről és megoldásokról. Most azonban összpontosítsunk az aktuális számunkra, melyben megismerhetjük néhány pofás TFT monitor, alaplapokat, és megtudhatjuk, hogy miként építsetek hálózatot. Sőt, még azt is fontosnak tartom megemlíteni, hogy az előző hónapban közölt Sulinet Expressz (SEX) cikkünknek ebben a hónapban egy jóval emészthetőbb formáját is összehoztuk. Ennek áttanulmányozása után már biztosan tudni fogjátok, hogy: mit, mennyiért, hol, hogyan? ☺

ZeroCool

VÁLASSZ ÁGYAT!



A Washingtoni Egyetem diákjai a közeljövőben számítógépes rendszer révén választhatják ki szo-

batársaikat. A kollégiumban a WebRoomz nevű program segítségével osztják majd el a helyeket. A diákok több kérdésre válaszolhatnak, s ezt követően megadhatják egyéni preferenciáikat is, így a program könnyedén be tudja osztani a szobákat. Akkor a potenciálisan összeillők e-mailen meg tudják beszélni a részleteket, majd személyes találkozás után online le tudják foglalni maguknak a megfelelő szobát. Idehaza, ahol a kollégiumi elhelyezéssel mindig gond van, maga a csoda lenne egy ilyen program.

MEGÚJULT A COREL WORDPERFECT SUITE

Az irodai programcsomagok piacán még mindig tapasztalható némi verseny. Gondolok itt az ingyenes OpenOffice-ra, illetve az egykor piacvezető elemekből álló



Wordperfect Suite-re, amely mostanra alaposan megújult. Valaha a Quattro és a Wordperfect volt „A” táblázatkezelő és „A” szövegszerkesztő. Mostanra nagyon apró szeletét hasítják ki a piacnak, de igyekeznek kiszolgálni fanatikus rajongóikat. A komplett irodai csomag most már tartalmazza a Corel Photobook fényképedítort, az Encyclopedia Britannica 2003 Ready Reference enciklopédiát, az iClean (ez egy, a PC-t tisztán tartó program), a McAfee VirusScan Home Edition 7.0-t, egy családfarajzoló programot, valamint rengeteg klip-artot, betűkészletet és képet. Magyarországi bevezetéséről vagy magyar változatról egyelőre nincs hír.

ÚJ AMD LAPKAKÉSZLET A SIS-TŐL

Eddig a VIA és az NVIDIA uralta az AMD lapkakészletek szegmensét, de úgy tűnik, a SiS sem akar lemaradni. Bejelentette a SiS 741-et: amely a 400 MHz-es Front Side Bus és a 400 MHz-es DDR támogatása mellett nagy teljesítményű grafikus magot is tartalmaz. Ez utóbbi DirectX 7 hardver- és DirectX 9 szoftverkompatibilitással rendelkezik. Déli hídként egy SiS 964-es lapka szolgál. A 741-es tömegtermelése szeptemberben indul; gazdaságos árfejkvésének köszönhetően várhatóan hamar elterjed majd az integrált AMD-s rendszerekben.



KÉSÍK A DOTHAN

Aki esetleg még nem tudná: a Dothan az Intel 90 nanométeres magjának neve, amelyet eredetileg mobil eszközökbe terveztek. A halasztás a 90 nm-es Prescott mag (az Intel asztali gépekre szánt 90 nm-s procija) késésének köszönhető. A probléma fő oka, hogy a mag áramfelvétele és hőleadása sokkal nagyobb, mint amennyire eredetileg számítottak, s ez is oka lehet annak, hogy a jelenlegi alaplapok nem lesznek kompatibilisek az új procival. Ez pedig igencsak visszavetheti az eladásokat. A Dothan eredetileg 30 watt fogyasztásra tervezték, ettől jócskán eltérhet egyelőre, ha több hónappal a jövő év elejére tették át a megjelenését. Először az 1,8 GHz-es Dothan jelenik majd meg, amely 2 MB L2-es gyorsítótart tartalmaz majd.



104**TFT-teszt**
Karcsvú és megfizethető**108****Alaplap-teszt**
A legújabb Intelesek**112****LAN-építés**
Hálózat felsőfokon

SZOFTVERALAKULÁSOK MS MÓDRA

A Microsoft abbahagyja az igen népszerű, és sokak által használt levelezőprogram, az Outlook Express fejlesztését. Ahogy ez ilyenkor szokás, az alkalmazás továbbra is elérhető lesz, további fejlesztések azonban nem várhatóak, így a legutolsó állapot marad meg mindörökké. A szoftvercég vélekedése szerint az e-mail program Express változata helyett a jövőben az „igazi” Outlook felé fordulhat a felhasználók érdeklődése. Mivel ez utóbbi még nem része az operációs rendszernek, remélhetőleg a jövőben integrálják.

Egy másik híradás pedig arról számol be, hogy az Internet Explorer mint különálló program megszűnik, illetve teljesen beépül az operációs rendszerbe. További kapcsolódó hír, hogy a Longhorn asztali gépekbe szánt változata 2005-re, míg szerverekhez készült verziója 2006-ra várható. Ahogy ez a Windows XP és a Windows Server 2003 eseté-



ben is történt, az eredetileg egy alkalmazásként beharangozott rendszer fejlesztése két irányba ágazott. Ezeket szeretnék minél közelebb hozni egymáshoz technikai szempontból, megkönnyítve ezzel a felhasználók életét.

NAPSTER 2.0 KARÁCSONYKOR

Ajándék, vagy sem, azt még nem tudjuk, de a Roxio karácsonyi megjelenéssel jelentette be az egykor szebb napokat látott állománycserélő rendszer utódját.



Ahogy ezt ilyenkor szokás, nulláról kezdve újraprogramozták az egész rendszert, amelynek segítségével a felhasználók több mint ötszáz ezer állományhoz férhetnek hozzá — akár úgy, hogy letöltésenként fizetnek, akár úgy, hogy esetleg havidíj fejében vagy rádióközvetítés útján veszik igénybe a szolgáltatást. Mivel az öt legnagyobb, illetve legfontosabb független kiadókkal is szerződtek, így olyan előadók zenéi hallgathatóak meg, mint Eminem, Miles Davis, Dixie Chicks vagy Bob Marley. Érdekeség, hogy az eredeti Napster kigyalója, Shawn Fanning sem pihen: olyan technológiákon dolgozik, amelyek segítségével a szerzői jogok megsértése nélkül lehetne zenét terjeszteni.



3DMARK VILÁGCSÚCS



Mostanában igen sok hír szól a 3DMarkról, ezek közül is a legfrissebb egy memóriához kapcsolódik. Az OCZ PC-4000 EL DDR memória DDR550-es sebességen futott CL 2,5-3-4-7 időzítéssel (mindehhez az erőt egy jócskán 4 GHz fölé húzott P4 3,06 szolgáltatta). Egy DigitalJesús nevű felhasználó ezt a memóriát használva érte el minden idők legmagasabb 3DMark 2001 SE-eredményét (25730 pont), illetve minden idők második legmagasabb 3DMark 2003-pontszámát. Ezáltal a szóban forgó felhasználó az úgynevezett benchmarkoló közösség legújabb hőse lett ezáltal (a hír írásának pillanatában a 3DMark 2003-ban már a III. helyre taszította őt Oppainter, a lista vezetője július 8-a óta macchi, 8698 ponttal).

ÚJABB WINDOWS-REKORD

A közelmúltban érdekes új Windows-rekord született, ugyanis egy Chris nevű fiatalembernek és társainak elsőként sikerült 10 MB-ra csökkentenie a Win95 méretét. Ezután ezt a rekordját is megdöntve létrehozták a totálisan működőképes 4 MB alatti Win95-öt. Az úgynevezett UPX tömörítés segítségével érte el ezt a fantasztikus eredményt, néhány „lényegtelen” állomány kihagyásával. Ugyanez a társulat eközben a 16 MB alatti Office projektjén is dolgozik. Aki többet szeretne megtudni a Windows-összetöbörítő projektekről, az figyelje honlapunkat ☺!

90-NÉL TÖBB PROCIS AUDI

Bizony, eljött ez a pillanat is. Egy csúcstechnológiájú gépkocsiban ma már 90 proci van, sőt megjelent az a joystickszerű gomb is, amelyet MMI néven (MultiMedia Interface) emlegetnek. A történet néhány gombbal kiegészítve úgy működik, mint a speci PC-s billentyűzetek, amelyek segítségével lehet e-mailt küldeni, vagy zenét halkítani. A joystick körüli kezelők egyikének megnyomásával kapjuk meg az alapfunkciót, a későbbiekben a 7 hüvelykes LCD szélén láthatjuk, melyik gombnak mi lesz ezentúl a funkciója. QNX Neutrino operációs rendszer dohog a készülékben, ugyanis az Audi fejlesztői félték attól, hogy a Microsoft Windows CE esetleg többet is akar majd vezérelni, mint a multimédia-rendszert. A QNX egyébként nagy megbízhatóságáról ismert: bankok, atomerőművek vezérlésére használják. S miért is kell ez az egész cucc? Azért, mert az Audi A8L igen bonyolult gépkocsi: annyi bizonytí van már benne, hogy azokat bizony irányítani kell. Például a parkolóradart vagy a székek ventilátorait.



0,8 HÜVELYKES MEREVLEMEZ A FUJITÓL

Ahogy ezt már az utóbbi években megszokhattuk, az „IT-szektorban”, ami összemehet, az össze is megy. S bár a merevlemezek kapacitása hihetetlen mértékben növekszik, méretük egyre csak csökken. Jelenleg a noteszgépekben használt merevlemezek tányérjai 2,5 hüvelykesek, míg a mikrodiszkekéi egy hüvelyk méretűek. Az új, hihetetlenül apró merevlemezekkel azonban egy ma még aktuális probléma lesz könnyen megoldható: ezek a kis tárolóeszközök könnyűszerrel beépíthetők majd a mobiltelefonokba és PDA-kba is. A csupán 0,4 mm vastag, 2 cm-es tányérok formázás előtti kapacitása 6 GB. Ez egyelőre még több, mint amennyit a mai memóriakártyák tudnak ajánlani, azonban ez utóbbiak villámgyorsan fejlődnek. Az igazi áttörést az jelenthetné, ha a lemez kapacitását 30 GB-ra növelnék. Erre azonban még 3 évet várni kell...



kártyák tudnak ajánlani, azonban ez utóbbiak villámgyorsan fejlődnek. Az igazi áttörést az jelenthetné, ha a lemez kapacitását 30 GB-ra növelnék. Erre azonban még 3 évet várni kell...



PLETYKÁK AZ NV40 KÖRÜL



Az NVIDIA legújabb sikervárományos lapkájáról elég sok pletyka kering internetszerte, így most megosztunk veletek párat. Eredetileg arról volt szó, hogy 11 mikronos technológiával készül majd, ez azonban hamisnak bizonyult, így marad a jól „megszokott” 13 mikronos rendszer. Ezt a technológiát használva maximum 200 millió tranzistorból áll majd a chip (ami egyébként jócskán több, mint az

előd esetében). Sem a 8, sem a 16 adat- és utasításcsatornás (pipeline) konfiguráció nem tűnik valószínűnek, így várhatóan 12-es elosztás lesz benne. Az NV40 alaphelyzetben a PCI express technológiát támogatja majd (ez egy speci, mostanság divatba jövő, nagyon gyors PCI slot), így egy egyedi híddal kell majd megoldani, hogy kompatibilis legyen a jelenlegi AGP foglalatokkal is.

MS PC GAME HARDWARE OVER

Bármennyire kiváló játékvezérlőket készített is, a Microsoft elérkezettnek látta az időt arra, hogy felfüggeszesse ezt az üzletágát. Elmondásuk szerint az erősödő konkurencia, valamint az ezzel párhuzamosan egyre inkább gyengülő PC-s játékvezérlő-ipar készítette őket erre a lépésre. Bár a játék-ipar töretlenül fejlődik, PC-n legfőképp egérrel és billentyűzettel irányíthatóak a játékok, így a kormányokra, joystickekre, joypadekre egyre kevésbé van szükség — a Microsoft szerint. A konkurens Saitek termelésének 60%-os fokozásával reagált a hírre. Egyes ipari elemzők szerint nemcsak piaci okok vezettek a Microsoft ezen döntéséhez: az elmúlt években bizonyos vezérlőkhöz nem sikerült megfelelő Windows XP-meghajtókat kifejleszteni. Mivel az irányítók licenceit senkinek nem adják el, a SideWinder márkanév teljesen el fog tűnni a piacról.



„ÜBAH” BIOS

Eleddig BIOS-unck segítségével csak számítógépünk jellemzőit állíthathattuk, ennek a korszaknak azonban vége! A Phoenix bővítése — amely a FirstWare Assistant nevet viseli — ugyanis Outlook-levelezés kezelésére és vírusirtásra is képes — pusztán önmagában, Windows vagy más operációs rendszer telepítése nélkül. A BIOS-ból betölthető alkalmazások segítségével lehet megtekinteni a gép merevlemezén tá-

rolt Microsoft Outlook-leveleket, illetve átfutni a határ-időnaplót. Ezenkívül a McAfee-től származó beépített vírusirtóval a férgeket vagy egyéb digitális kártevőket is ki lehet irtani.

A komplett rendszer 6 másodperc alatt töltődik be, segítségével ki lehet irtani a vírusokat, és ha ez nem megy, akkor a vírusfertőzött gépről ki tudjuk nyerni fontos leveleinket és adatainkat. Külön érdekesség, hogy a vírusirtó Windows nélkül is frissíthető. Egyelőre még senki sem jelentett be ilyen BIOS-szal szerelt alaplapot, de kíváncsian várjuk egy teszt erejéig.



FREECOM DVD-R/RW

■ CÉG: Napfény Kft. ■ TELEFON: 204-7333 ■ ÁRA: 59 920 Ft+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.multimedia.hu>; <http://www.freecom.com>

Elsőként a Sony kínálatában találkozhatunk olyan íróval, mely döntés nélkül oldja meg a két írható DVD formátum közti választás dilemmáját: mindkét családost képes kezelni. Nem nehéz belátni a dolog előnyét: akármilyen nyersanyagunk is van, képesek leszünk használni, illetve bárhová tudunk dolgozni – vannak ugyanis válogatós DVD olvasók, hogy az asztali lejátszókról ne is szóljunk. Részletezve tehát: egyszer írható DVD-R és DVD+R, valamint többször – mintegy ezerszer – újraírható DVD-RW és DVD+RW korongokkal etethető a fekete előlappal és tálcával ellátott belső, ATAPI egység. A DVD-RAM lemezeket továbbra sem emésztik meg, csak az LG és Hitachi meghajtók, ami nem is csoda – a gyökeresen különböző magneto-optikai technológiára épül a RAM formátum. Az írás tempóját tekintve lassan-lassan "elközelg"

a Kánaán: a jelenlegi maximum négyszeres tempó az egyszer írható, kétszeres a DVD-RW és 2,4-szeres a DVD+RW esetében. (Megjegyzendő, hogy a CeBIT-en nagy hanggal hirdették a Ricoh négyszeresen újraíró DVD+RW meghajtóját, sajnos errefelé egyet sem lóttak még). A négyszeres tempó negyedórásra rövidíti az eddig mintegy 25 perces korongozást, ami már a többség által elfogadható időtartam, persze részünkről nyitottak vagyunk a jövőben megjelenő nyolcszoros egységek felé is. Talán nem sértünk tiktot azzal, ha eláruljuk, hogy a Freecomnak ez a sorozata belül valójában egy NEC ND-1300A modell – nem az egyetlen gyártó, aki saját néven ezt forgalmazza. A mellékletek között ott lapul a tradicionális Freecom rostirón egy CD-R és egy DVD+RW lemez. Szoftver oldalról a Cyberlink PowerDVD XP-vel és a Roxio EasyCD



Creator Basic-kel lesz gazdagabb a vásárló. Utóbbi – bár megfelelően működik Windows XP alatt is – sajnos igen mérsékelt képességekkel bír – csak adatlemez ismer DVD-ből -, de szerencsére minden elterjedt égetőalkalmazás örömmel együttműködik a vassal.

Értékelés	89
↑ minden megírható vele	↓ Gyenge szoftver
↑ a jól megszokott Freecom minőség	

HANSORI 230UEF

■ CÉG: East Computer ■ TELEFON: 327-8444 ■ ÁRA: 29 600 Ft+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.digital-world.hu>; <http://www.amac21.com>

Négy funkciót egyesít magában a tenyérbe illő, de akár zsebben hordható vagy nyakba akasztható ezüstös készülék. Alapfeladata az MP3 kódolású zenei anyagok lejátszása, ezek lehetnek akár 320 kbps sávszélességű, konstans vagy változó bitarányú rögzített felvételek, azaz szinte bármilyenek. 128 MB-os belső memóriájában hozzáférhetően másfél órányi hanganyag tárolható (192 kbps bitarányú, azaz jó minőségbeállítások mellett), a gyakorlatban – mivel a legtöbb MP3 VBR kódolású-, ennél többet tölthetünk fel rá. Ha kifutnánk a kapacitásból, a ma már nagyon olcsó SmartMedia memóriakártyákkal tolhatjuk ki a határokat, ezekből a lapkákból 128 MB-os a legnagyobb. Akár üres memóriával illetve kártyával is útnak indulhatunk, FM rádióvevőt (87-108 MHz) integráltak a gyufásdoboznyi burkolat mögé. Beépített mikro-

fonja révén diktafonként üzemeltethető, és mivel rögzítéskor is MP3 formátumot alkalmaz, akár 8 órányi hanganyagot is tárolhat az alapmemóriában. Lehetőségünk van MP3 felvételre az FM rádióadásból, vagy külső vonali bemenetről is, akár 320 kbps minőségben. A mellékelt USB kábelen történhet a dalok feltöltése. Sajnos USB memóriaként nem használható a beépített kapacitás (csatlakozáskor nem jelenik meg meghajtóként), a menedzser szoftver feltelepítése nélkül nem érhető el a memória tartalma. Kezelőfelülete nyomógombokból és egy léptetőtárcsából (vagy inkább pöccökből) áll, kvarckijelzőjén részletesen megjeleníti az MP3 ID információkat és beállításokat. Ismeri az ismétlődő lejátszást (több dalos szakaszon is) és öt előbeállított hangszinből választhatunk a zenei stílusnak megfelelően. Az áramellátást egyetlen AAA alkáli ceruzaelemről biztosíthatjuk a Hansori 230



UEF számára, ebből a gyári csomagban kettőt is találunk.

Értékelés	90
↑ FM rádió és MP3 felvétel igen kedvező	↓ csak saját szoftverével tölthető fel

LAKS KARÓRA + 128 MB

■ CÉG: Ramiris ■ TELEFON: 204-7333 ■ ÁRA: 20 000 Ft+áfa
 ■ WEBSITE: <http://www.ramiris.hu>; <http://www.laks.com/>

Neked talán még sosem mondta Édesanyád, hogy: "Fiam, egyszer az eszedet is elhagyod"? Időközben iskoláskorunk itt-ott felejtett tízórai- vagy tisztasági csomagját már az otthon feledett adatok, állományok váltják fel, a sérülékeny floppy-kat pedig az USB meghajtók. Megszületett a "végső megoldás", most kezd hódító útját a LAKS egy ötletes húzása, a karórába integrált USB memória. Hogy néz ki egy ilyen James Bond felszerelés? Pont úgy, mint egy normál férfi "wekker", csupán az óraszíjba simul bele diszkrétan a rövid pórázon tartott USB dugó. Egy-két mozdulattal lecsatolható, aztán egy fél perc beleszúrni a PC-be és kivárni, míg a Windows automatikusan felismeri, máris lehet írni-olvasni. Értendő ez a Windows 98 második kiadására és annál újabbakra, az első kiadáshoz meghajtó programot mellékelnek. Maga az izléses időmérő

eszköz mérsékeltén víz- és ütészálló, azaz kibír egy-két koccanást és vízbe pottyantást, de úszni azért nem tanácsos vele. Külön kiemelendő a csomagban található U-Store alkalmazás, segítségével titkosított partíciók kreationálunk a memórialemezen, jelszavas védelemmel. Másik igen vonzó lehetősége, hogy rendszerlemezé alakíthatjuk vele az órát, és erre alkalmas alaplapokon (USB, USB HDD vagy USB ZIP opció a BIOS menük között) be is indul. Ez igen becses extra, amire - hogyan-hogyan nem – nem minden USB meghajtó képes. Megszállottak Linux alatt is fel-mountolhatják az eszközt, a szükséges parancsokat a leírásban részletezik is. Gyenge pontként egyedül a "poli-akármí" szíjat említhetjük: ha ez eltörik – és erre azért van esély -, nehéz lesz olyat találni, amibe pont így belesimul a csatlakozó. A gyártó szerint három évig bírják az elemek, az elemcserevel illetve a burkolat



leszerelésével pedig az óra elveszti vízhatlanságát – de hát ki tudja mit hurcolunk magunkkal három év múlva? Ha sokallnánk az árat, választhatjuk a jelentősen olcsóbb 64 vagy 32 MB-os változatok valamelyikét.

Értékelés	86
↑ mindig kéznél van	↓ gyenge minőségű
↑ rendszerindításra alkalmas	↓ nehezen pótolható szíj
↑ ideális ajándéktárgy	

INNO3D PERSONAL CINEMA FX

■ **CÉG:** Expert ComputerKft. ■ **TELEFON:** 450-2430
 ■ **ÁRA:** 34 000 Ft+áfa ■ **WEBSITE:** http://www.expert.hu

A grafikusártyák kavalkádjában mindig igyekszünk figyelemmel kísérni a különlegességeket. Ezekből nincs nagyon sok, így könnyedén meg is tehetjük ezt. Az INNO mindig elsőként hoz ki valamit és ez most sincs másképpen. Ahogy az NVIDIA befejezte a Personal Cinema FX-et, azonnal le is csapott rá a cég. Ennek eredményeképpen hamarosan hazánkban is kapható lesz ez a különlegesség, melyet egyébként egy GeForce FX 5200-as kártyára alapoztak. Ennek a bizonyos Personal Cinema FX-nek mindazok nagyon sok hasznát vehetik, akik valamiféle filmvágási, szerkesztési, és egyéb mozi manipulálási munkálatokban akarnának részt venni. A kártyához mellékelnek egy okos kis elosztót, mely lehetővé teszi, hogy egy rakat elektromos kútyút hozzáköthess gépedhez (tv, videó, parabola, Xbox, DVD, stb.). Videó felvételre és szer-

kesztésre tökéletesen használható, a beleépített FX TV chip pedig gondoskodik a megfelelő minőség elérésére. Egy remekül kezelhető médialejátszót is mellékelnek hozzá, mellyel a legtöbb népszerű formátumot lejátszhatunk: DVD, MPEG1,2, SVCD, VCD, MP3, CD. Dobozában ezeken felül még egy pofás távirányítót (ezernyi funkcióval), kábeleket, leírást, driver CD-t és egy teljes játékot is találhatunk. Vagyis a felhozatal valóban eléggé dicső, igazából nem sok olyan célirányos termék van, mely ezen felülkerekedhetne manapság.



Értékelés

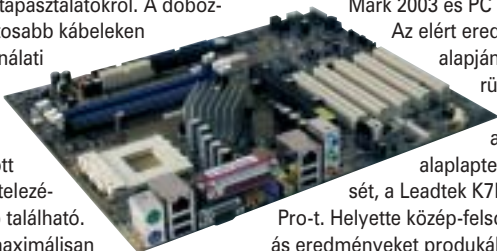
89

- ↑ rengeteg lehetőség
- ↑ tökéletes minőség
- ↓ gyorsabb kártyára is rátehető volna...

ASUS A7N8X

■ **CÉG:** BlueFish ■ **TELEFON:** 354-0242 ■ **ÁRA:** 18 592 Ft+áfa
 ■ **WEBSITE:** http://www.bluefish.hu; http://www.asus.com.tw

A múltkori számunkban olvasható AMD-s alaplap-tesztből sajnálatos módon kimaradt az ASUS nForce 2 chipes alaplapja, ugyanis késve érkezett. Akkor megjégtük, hogy ebben a számunkban mindenképpen beszámolunk a tapasztalatokról. A dobozban a fontosabb kábeleken kívül használati utasítás és egy ASUS-tól megszokott szolid kivitelezésű alaplap található. Alapból maximálisan 333 Mhz-es FSB támogatással rendelkezik, de egy kis csellel elérhetővé válik a 400 Mhz-es FSB is. Ezzel a kis trükközéssel képes lesz a manapság kapható legnagyobb Barton magos AMD XP-t is magába fogadni. A memóriakezelés már nem ennyire rafinált, a 400 Mhz-es



Kingston HyperX modulokat azonnal felismeri és Dual-Channel módban használja. A 8X-szoros támogatást élvező alaplap nForce 2 SPP Ultra 400-as chipre épül és 5 PCI bővítőhellyel rendelkezik. A szemrevételezés után a jól bevált teszteknek vetettük alá, 3D Mark 2003 és PC Mark 2002. Az elért eredmények alapján nem sikerült megszorongatni az AMD-s alaplapteszt győztesét, a Leadtek K7NCR18D-Pro-t. Helyette közép-felső kategóriás eredményeket produkált, leginkább az Abit NF7-S V2.0-al lehetne egy súlycsoportba sorolni. Az ára igen kedvező, azoknak ajánlhatjuk, akik nem szeretnék horribilis összegeket kiadni egy megbízható és tuningbarát alaplapra. Számukra tökéletes választást jelenthet az ASUS A7N8X.

Értékelés

86

- ↑ gazdag szolgáltatások
- ↑ remek tuning lehetőségek
- ↓ van gyorsabb nForce 2-es



ez a lány most hallott a chello kedvezményekről

A chello Önt is eibővíti, hiszen október 31-ig jelentős engedményekkel csatlakozhat a világhátóra. Akár modem letéti díj nélkül, 3900 Ft belépés-díjért és 24 hónapon át tartó havi 1000 Ft kedvezménnyel szügdíjoldozhat az interneten. Sőt, ha most fizet elő, választhatja az egyedül USB portos chello kártyát is, amelyen 64 MB adatot tárolhat és hordozhat.

Az akció további részleteiről felvilágosítást telefonon, ügyfélszolgálati irodánkban, üzletkötőinknél, viszonteladói boltokban és honlapunkon kaphat.

www.chello.hu 06-40-333-872 **chello**
 szórakozás információ kommunikáció



szórakozás információ kommunikáció

KICSIK, SZÉPEK, OKOSAK

DIGITÁLIS ZSEBTITKÁROK

Nem is olyan rég még azt is megbámulták, ha az ember elővett egy 64 KB-os menedzserkalkulátort. Persze azóta eltelt egy kis idő, és a színes telefonok, kommunikátorok korában már azon sem lepődik meg senki, ha valaki egy ceruzának látzó tárggyal "bököd" egy színes kettyerét.

A számítástechnika rohanó világában mindenki el van foglalva az új lapkakészletek, grafikus kártyák, processzorok és hasonló rohamtempójú fejlődésével. Közben viszont hasonló változásokon esett át a PDA-k, más néven személyi "digitális" titkárok kategóriája is, amelyek ma-napság egyre nagyobb teret hódítanak. Feltűnnek üzletemberek, vezetők, de viszonylag elfogadható árúak miatt diákok és "átlagemberek" kezében is. De mit is tud egy ilyen apró szerkezet?! Nos, felhasználási terü-

lete igen széles, mondhatjuk úgy is, hogy mindent tud, amit bősze nagytestvére. "Ceruzája" segítségével jegyzetelgethetünk, diktafonként használhatjuk, színes kijelzője révén pedig videókat, képeket, multimédiás anyagokat kezelhetünk, és még sorolhatnám. Az igazi játékosok számára olyan csemegék is léteznek, mint például az Age of Empires, Tomb Raider, SimCity2000, Need for Speed – csak hogy néhányat említsek. A szórakoztatáson kívül persze a másik fontos jellemzője, hogy nem csak egyszerű offline cucc –

SD bővítőfoglalatot is. Oldalán kapott helyet a diktafongomb, az elején pedig egy iránypad és négy funkciógomb. A gépen a PC-ből jól ismert Windows mobilizált változata, a Pocket PC 2002 található. Igazából a H1915-öst azok számára tervezték, akik alapfelszereltségű és megfizethető (nettó 69 900 Ft) útitársra vágnak.. Pár hónappal a H1915-ös széria után érkezett meg a H2210-es is – ez tulajdonképpen egy felturbózott H1915-ös. Az új modell a fogás szempontjából

„Ha rendelkezünk egy infrás vagy bluetooth-os mobillal, böngészhetünk a világhálón, levelezhetünk, chatelhetünk.”

ha rendelkezünk egy infrás vagy bluetooth-os mobillal, böngészhetünk a világhálón, levelezhetünk, chatelhetünk, sőt így akár a buszról is elérhetjük otthoni gépünket. Ezenkívül rengeteg mindenre megtámaszthatóak, bővítőkártyák, kiegészítők (pl. GPS, mobilkártya, kamera) tucatjai állnak rendelkezésünkre. Lehetőségeink szinte korlátlanok, ám korábban nem éppen alacsony árfekvésük miatt nem terjedtek el annyira. Most azonban megtörni látszik a jég...

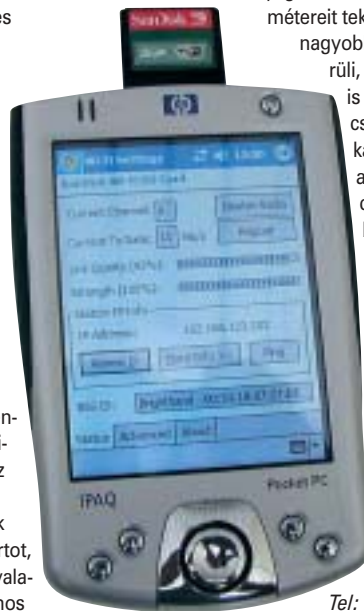
A HAZAI MEGFIZETHETŐ PDA-KÍNÁLAT

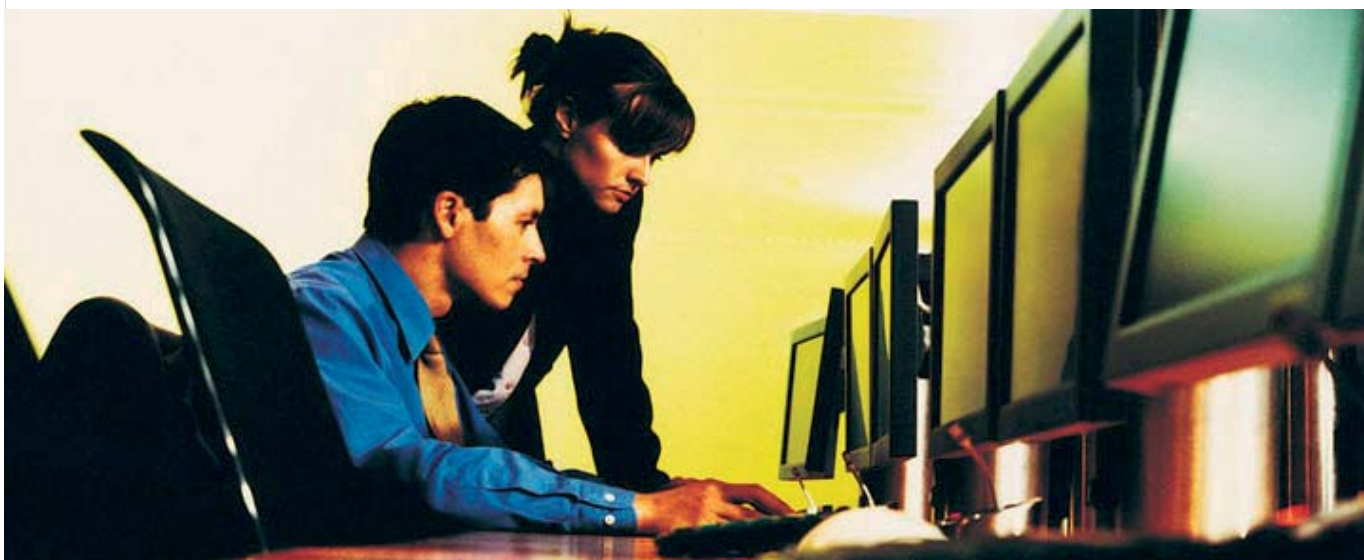
Az itthon kapható olcsó Pocket PC-s gépek közül a MITAC Mio, a Dell Axim és jelen cikkünk szereplő, a HP IPAQ család tagjai nyújtanak elérhető áron minőséget. A Compaq és a HP régi motorosoknak számítanak a szakmában: nem véletlen, hogy mindig is a legnépszerűbb gyártók közé tartoztak. Erejüket egyesítve jelenleg közösen fejlesztenek zsebtitkárokat: ezek legifjabb tagja a HP IPAQ H1915-ös névre hallgat. Az igazán parányi és könnyű szerkezet "lelkét" egy 200 MHz-es Intel XScale CPU jelenti, amely a régebbi processzorokhoz képest sokkal gyorsabb működést és kisebb energiafelvételt tesz lehetővé. Ily módon a cserélhető 900 mAh-s lítium-polimer készüléket fényerejétől függően akár 8–10 órán át is képes működtetni. Az érintésérzékelő kijelző egy 64000 színárnyalatú, transzreflektív TFT LCD, amely kristálytisztá és éles képet eredményez. A PDA-k harmadik meghatározója a memória, és e modellek ezen a téren sem kell szegyenkeznie: alapból 48 MB (RAM) dinamikus memóriával gazdálkodhatunk, az operációs rendszernek pedig 16 MB (ROM) áll rendelkezésére. A készülék tetején találunk továbbá egy infraportot, fülhallgató-kimenetet, ceruzatartót, valamint egy, a későbbiekben igen hasznos

praktikus gumicsikot és áttervezett külsőt kapott. Ami pedig a belső értékeket illeti, gyorsabb rendszersínnel rendelkezik, így a 400 MHz-es (PAX 255) XScale processzor a nagyobb számítást igénylő műveleteket is pillanatok alatt elvégzi. A memória terén is történtek változások, 64 MB SD memóriával és 32 MB ROM-mal van felszerelve, amelyre már a legújabb Pocket PC 2003-as oprendszert telepítették. Kommunikációs képességeit ugyancsak rendesen átszabták, az alapnak számító infraportot kiegészítették egy Bluetooth egységgel. A bővítőhelyek számát megduplázták, aminek köszönhetően a hagyományos SD helyen kívül CompactFlash kártyát is pakolhatunk bele. A H2210-es mindenképpen figyelemre méltó tényérgép, fejlett szolgáltatásokkal, a H1915-ösből örökölt, remek fizikai adottságokkal és még elfogadható (nettó 96 800 Ft) árral.

A végére hagytuk a csúcscategóriás H5450-est, amely igazi PDA-csemegének számít. Paramétereit tekintve mind közül ez a legnagyobb: tömege 190 gramm körüli, árából pedig két H1915-öst is vehetnénk. Pénzünkért cserébe viszont olyan extrákat kapunk, mint például a 400 MHz-es XScale processzor, 64 MB memória, beépített Bluetooth, WLAN, biometrikus ujjlenyomat-letapogató és távirányításra alkalmas infrarendszer. Ez a modell tényleg azok számára készült, akik minden extra szolgáltatást szeretnének birtokolni, és ezért hajlandóak is kifizetni az igen magas, nettó 160 000 Ft körüli összeget.

Mady
Köszönet: Plantrading Kft.
Tel: 349-7788





AZ ELSŐ VALÓDI TAPASZTALATOK A SULINET EXPRESSZRÓL

Előző számunkban részletesen olvashattatok a Sulinet program jogi háttéréről, de ha valaki netán eltévedt volna a szabályok útvesztőjében, azok kedvéért megkerestünk négy, a programban résztvevő pályázót, hogy konkrét kérdésekre válaszoljanak.

A segítséget köszönjük Dr. Gálfi Istvánnak (Qwerty Computer), Ivanics Józsefnek (FEFO Kft.), Tóth Árpádnak (Unitel City) és Ulbing Istvánnak (Alien Computers).

GameStar: Ha a szülő nevére vásárolunk, szükséges-e a szülő jelenléte?

UNITEL: Amennyiben a szülő vissza szeretné igényelni adójából az évi 60 000 Ft-ot, ehhez be kell diktálnia különböző azonosító adatokat, illetve a hitelfelvételhez személyi iratokat, dokumentumokat kell beadnia és a hitelező bankkal szerződést kell kötnie. Adót visszaigényelni csak befizetett személyi jövedelemadóból lehetséges, tehát a visszaigénylőnek adózó állampolgárnak kell lennie. Hitellel történő vásárláshoz a vásárlónak 18 éven felülinek kell lennie és minimum egy éves munkaviszonnyal, kell rendelkeznie. Készpénzes vásárláshoz egy iskoláskorú gyermek esetében nincs feltétlenül szükség szülői felügyeletre.

ALIEN: A Sulinetes kedvezmények igénybevételéhez az online rendszer kinyomtat egy szerződést, például a kedvezmény egyik feltétele annak vállalása, hogy a vásárlást követő harmadik év végéig a terméket nem értékesíti. Ezt, és a számla másodpéldányát kell a szülőnek aláírnia, hiszen többnyire ő veszi igénybe az adókedvezményt. A vásárláskor csak a szülő adóazonosító jele szükséges (no meg pénz a vásárláshoz ☺). Az aláírt példányokat utólag is be lehet hozni az üzletbe. Amennyiben a vásárlásnál részletfizetést is igényelnek, feltétlenül szükséges a hitelszerződés aláírójának jelenléte.

A kedvezményes konfigurációk mennyiben módosíthatók vásárlás előtt, illetve után?

UNITEL: Van egy elfogadott opció és upgrade listánk, ami tartalmazza azokat a termékeket, melyekkel a számítógép upgrade-elhető, vagy bővíthető. A lista, az alaplapon kívül minden alkatrész tekintetében lehetővé tesz változtatást.

QWERTY: Mi bizonyos tekintetben speciális hely-

zetben vagyunk, hiszen kevés olyan cég van, mely nem csak alvállalkozó, hanem saját gépeivel is jelen van az értékesítésben. A kedvezményes konfigurációk elemei nem csereberélhetők a végtelenségig, érdemes előre megnézni, hogy milyen konfigurációhoz milyen upgrade-lista tartozik.

FEFO: Előtte az interneten minden szállító által megadott eszközökkel módosíthatók. Utólag szintén, de csak a megadott eszközökkel és csakis a szállító márkaszervízeiben.

ALIEN: Az adott alkatrészt a vásárlás helyén vissza lehet adni, és más Sulinetes alkatrészt cserélni.

Mi történik, ha felnyitom a Sulinetes konfigurációt vagy más miatt megsérül a matrica?

QWERTY: A szabály az szabály, de nem vagyunk „hátlehegesztők” – ha a kedves vevő új merevlemez akar, inkább hozza be és ingyen betesszük, így a garancia sem vész el. Azért igyekszünk méltányosak lenni és ha látjuk, hogy nincs belső károsodás, akkor esetleg „sérült matrica” esetén is foglalkozunk a géppel. Viszont ha például a vásárló később be akar tenni egy második (...harmadik) merevlemez is, akkor érdemes inkább előre gondolkodni, és vásárolni egy mobil-racket.

FEFO: Több dolog történhet: pl. megrázza az áram ☹. Egy biztos: a garancia elvész.

ALIEN: Ez minden esetben a forgalmazótól függ. Mi például nem zárunk le semmilyen házat.

Általában mitől „más” egy Sulinetes konfiguráció?

QWERTY: Elsősorban a kedvezményes fizetési feltételekben. Garancia tekintetében nincs különbség, mi eddig is 3 év garanciával értékesítettünk minden Qwerty konfigurációt.

FEFO: Talán a legfontosabb különbség: ezek „komoly” gépek, tesztelve, minősítve kerülnek ki a szállítóktól. Nem mellékes, hogy ezek „fehér” gépek – és itt nem a ház színére gondoltam! Garanciával, számlával, teljesen legálisan kerülnek a felhasználókhoz.

UNITEL: Konfigurációink kialakításánál az eltérő felhasználói igényeket, és a minél szélesebb márkaválasztékot tartottuk szem előtt. Így van ajánlatunk az iskolásoknak, a játékokat kedvelőknek, és a magasabb grafikai igényt keresőknek. Minden konfigurációra három év jótállást biztosítunk. Gépeinket a gyártás utolsó fázisában teszteljük, amit a gép dobozában található tesztlap bizonyít. Minden pályázó a saját szempontjai és tudása szerint építi össze számítógépeit, alakítja ki a hozzá adott támogatást, tehát e tekintetben eltérnek a nyertesek számítógépei és ajánlatai. A finanszírozási módokban kisebbek az eltérések, mert a kialakult banki lehetőségekkel minden szállító élhet.

Milyen Windows-verziókat lehet kérni a gépre? Melyik a legnépszerűbb?

FEFO: Windows-ból kizárólag csak XP Home és Professional rendszerekkel kínáljuk a gépeket.

UNITEL: A Windows bármely aktuális operációs rendszerrel kérhető a gépek. A legsikeresebb a Windows XP Home, gépeink 70%-át ezzel az operációs rendszerrel értékesítjük.

ALIEN: Szinte minden forgalomban levő operációs rendszer kapható, természetesen a Windows XP Home a legelterjedtebb.

QWERTY: Windows 98, Windows XP Home és Professional.

Mennyibe kerül a legolcsóbb és legdrágább konfiguráció?

ALIEN: A legolcsóbb 126.738,- Ft (bruttó), a legdrágábbat nehéz meghatározni, mert itt már nem pusztán az alapgépről van szó, hanem az „upgrade” lehetőségekről is.

UNITEL: A legolcsóbb 136 900 Ft-ba, a legdrágább pedig 335 900 Ft-ba kerül.

FEFO: 130.900 a legolcsóbb, 299.900 a legdrágább.

QWERTY: A legolcsóbb 144900.- és a legdrágább 318900.- forint.

Ha nekem csak egy 3D kártyára lenne szükségem, igénybe vehetem-e a Sulinet programot?

QWERTY: Igen.

ALIEN: Természetesen, bár a kínálat és az árak lassabban követik a piac változásait.

A számítógépen kívül milyen termékekre vonatkozik még kedvezmény?

UNITEL: A Sulinet Expressz keretében számítógépeken kívül vásárolhatók nálunk notebookok, digitális fényképezőgépek, TFT-LCD monitorok, hálózati termékek, szünetmentes tápegységek, memória kártyák, multimédia eszközök, szoftverek és még sok apróság.

ALIEN: A legnépszerűbbek a digitális fényképezőgépek, de szinte bármilyen perifériát (szkenner, nyomtató, hangszóró, multifunkciós készülék) meg lehet vásárolni a Sulinet keretében. Sőt, néhány olyan terméket is, amiről talán kevesen gondolnák hogy kapható Sulinetben, de mégis: színes TV (néhány modell), asztali DVD-lejátszó, házi-mozi-projektor.

Tudnak-e a vásárlónak adóval kapcsolatos kérdésekre válaszolni?

UNITEL: A viszonteladók rendelkeznek az OM által kiadott „Sulinet kalauzzsal”, így az általános kérdésekre ők is tudnak válaszolni. Mi fenntartunk egy információs telefonvonalat (320-0386), amin bárki kérdezhet bennünket, illetve felkeresheti honlapunkat (www.unitelcity.hu), ahol megtalálhatók a legfontosabb információk. A speciális és nagyon egyedi kérdésekre az OM információs vonalán és honlapján (www.sulinet.hu/ado) tudnak választ adni, tehát a vevők információ elérési lehetősége bővséges.

Vannak-e kedvezményesen vásárolható szoftverek?

FEFO: Mind az! Pl. Windows XP Home Edition HU CD w/SP1 OEM 28.900 Ft., Panda Antivirus Titanium vírusirtó 6.900 Ft.

UNITEL: A Sulinet expresszen belül széleskörű szoftervásárlásra van lehetőség. Ajánlatunkban szerepelnek dobozos operációs rendszerek, integrált irodai szoftverek, védelmi szoftverek (vírusirtók, tűzfalak), grafikai és alkalmazói szoftverek (oktató, nyelvi, szótár, lexikon stb.).

QWERTY: A legkülönbözőbb szoftverek szerepelnek a kedvezményezett listáján, érdemes érdeklődni.

ALIEN: Igen, elég hosszú a lista. A legnépszerűbb szoftverek szerepelnek rajta.

Vásárolható-e kedvezményesen operációs rendszer?

UNITEL: A hardvereszközökkel együtt OEM kiszereleésben kedvezményes áron, egyedi vásárlásként pedig dobozos kiszereleésben minden Windows operációs rendszer megvásárolható. Két konfigurációt Linux operációs rendszerrel kínáljuk, melyek kérhetők a Windows bármely rendszerével is.

Lehet-e nagyobb kedvezményt (mint a 60 ezer) kicsiholni a rendszerből, volt-e már ilyenre példa?

ALIEN: Mi a kezdetektől fogva azon a véleményen vagyunk, hogy a komplett konfigurációk az áruházakba valók, ahol ez ugyanolyan árucikk, mint egy zsák krumpli - a vevő leveszi a polcról, és már csak a papírmunka van hátra. Az eladók is sok esetben annyit tudnak a termékről, hogy számítógép van a dobozban. Választani pedig legfeljebb a polcon levő dobozok között lehet. A szaküzletek a széles választékkal, az egyedi

igényeket is figyelembe vevő konfigurációkkal és nem utolsó sorban az áruismerettel tudnak ennél többet adni: ez a filozófia működik a Sulinetnél is. Komplette gépek helyett inkább Sulinetes alkatrészeket építünk be a kínálatunkból szabadon választható gépekbe. Ennek az előnye az, hogy tetszőleges konfigurációt össze tudunk állítani, piaci áron (!), és mégis igénybe lehet venni a Sulinetes kedvezményt. Sőt, ha mindkét szülő igényjogosult, még jobban is járnak, mert nem csak az egy gép utáni 60000 forintot lehet visszakérni, hanem - géptől és alkatrésztől függően - akár 120 ezret is (például Sulinetben adjuk a monitort, és a merevlemez - ez már több, mint 60 ezer, és a másik szülő veszi a CD-író DVD meghajtót, a grafkártyát és pl. a Windows-t).

QWERTY: Nálunk lehetőség van, hogy tartós bérletbe vegyék az eszközöket, így 3 éven át 3 számlát kap és 3-szor igényelheti vissza a 60.000,- Ft-ot. A tartósbérlethez rugalmas fizetési feltételek tartoznak és akár önerő befizetése nélkül is elviheti a vevő a számítógépet.

Milyen papírokat kell vinnem, ha megyek vásárolni?

QWERTY: Csak az adóigazolványra – sőt, csak a adóazonosító jelre – van szükség. Mi nem foglalkozunk azzal, hogy valaki jogosult-e a kedvezményes vásárlás igénybevételére, hiszen ha nem, az úgyis kiderül.

FEFO: Készpénzes vásárlásnál csak papírpénzt kell vinnie - bár fémpénzt is elfogadunk ☺. Tartós bérleti avagy áruhitel konstrukcióhoz már sokkal több igazolás kell. Ezek azonban olyan sokfélék, hogy univerzális szabály nincs rá. Bővebbet az értékesítési helyeken személyre és konstrukcióra szabot tudnak mondani.

Mik azok az általános problémák, félreértések, amik alkalmanként felmerülhetnek a vásárlókban?

UNITEL: A pályázat elején, egyes tájékozatlan újság-híradás hatására a vásárlók legfőbb kétsége az volt, hogy a Sulinet Expresszes számítógépek sokkal drágábbak, akár 60 000 Ft-al is mint az azon kívüli gépek. Időközben kiderült, hogy az összehasonlított gépekből hiányzott a Sulinet Expressz gépek több kötelező tartozéka, például az operációs rendszer, a pendrive, egyes multimédia részek, vagy a monitor nem 17"-os volt. Mára ezek a visszajelzések megszűntek. A vásárlók nem értik azt sem, hogy miért nem lehet minden terméket a SE-n belül megvásárolni. A pályázat mennyiségi és minőségi korlátokat tartalmazott az értékesíthető termékek körére vonatkozóan. Ennek legvalószínűbb oka az átláthatóság és az ellenőrizhetőség volt. A Sulinet Expressz Pályázat nyerteseként, legtöbbször csak viszonteladói hálózatunkon keresztül szerzünk tudomást a problémákról. Erre honlapunkon egy fórumot üzemeltetünk.

QWERTY: Például kevesen tudják, hogy esti iskolások is igényelhetnek kedvezményt, mindenki, akinek a vásárlás pillanatában fennálló tanulói jogviszonya van. Ide tartozik minden akkreditált felnőttképzésen résztvevő személy, nem csak a diákok, hanem akár egy doktori képzésen részt vevő tanár is.

ALIEN: Sokat segít, ha a tisztelt vevő vásárlás előtt tájékozódik. A legfontosabb annak a megértése, hogy ne úgy gondoljanak a Sulinetre, hogy bemegegyek az üzletbe, kinézek valamit, és mindjárt 60 ezerrel olcsóbban meg is kapom...

Köszönjük az interjút! mazur



NAPJAINK LEHETŐSÉGEI

15 ÉS 17 HÜVELYKES TFT LCD-K

Eljött az idő, hogy kicsit korszerűsítsük számítógépünket. Ezúttal azonban nem a proceszor, a grafikus kártya vagy az alaplap lecserélésére gondoltunk, hanem magának a képmegjelenítőnek az aktualizálására. Lássuk, mi fán teremnek azok a titokzatos TFT LCD monitorok...

Azért mondtam, hogy eljött az idő, mert bizony, ezek a komoly kis szerkezetek, a folyadékkristályos monitorok lassacskán teljesen elfogadható árszintre kerülnek, sőt egyes megoldások már most elérhetőek. Az elmúlt hónapokban igen sokat olvashattatok nálunk a gép más alkatrészeinek legújabb vagy éppen még kapható vívmányairól, ám most kicsit áthelyeztük a súlypontot. Gépvásárlásnál ugyanis több kérdés is felvetődhet bennünk, gondoltam, egyebek mellett ez is: „Mégis milyen monitort vegyek?”. A kérdés igencsak komoly és szerteágazó, akárcsak, természetesen azt, a grafikus kártyák esetében. E hónapban végigszaladtunk a hazai terméklistán, és elcsíptünk 11 különféle TFT LCD-t. Ezek vegyesen 15 és 17 hüvelykesekek, értelemszerűen a kisebb közelebb áll legtöbbünk pénztárcájához. De a teszt után látni fogjátok, hogy már távolról sem olyan vészesek ezek az árak, és bizony a legtöbbjük sokkal jobb minőségű, egyszerűen mind praktikusabb is, mint a katódsugárcsöves (CRT, Cathode Ray Tube) monitorok zöme. Rögtön megfogalmazódhat egy új kérdés is: Miért is jó nekem ez a TFT-biznisz? Erre bizony több egyértelmű magyarázat adódik. Először is, ami a legfontosabb: nem károsítja annyira az ember látását, mint a CRT képcsövek. Biztos sokan tapasztaltátok már azt a problémát, hogy ha monitorotok 60 Hz-en üzemel, akkor kicsit vibrál a kép, majd rövid időn belül meg is fájdul tőle a fejetek. A tesztelt LCD-k esetében maximálisan 75 Hz állítható be, ami nem azt jelenti, hogy folyamatosan vibrál a kép, egyszerűen más a technológia. Míg egy CRT-nél meg lehet örülni 60 Hz-en, addig TFT-n ez igenis egy átlagos beállítás. A következő, igen fontos előnye a TFT-nek, hogy méretüknek köszönhetően sokkal job-

ban elhelyezhetőek. Akár az asztalunkra tesszük, akár a falra szereljük, töredék annyi helyet igényel, mint egyes nagyobb testvérei. Ennek köszönhetően persze tömege is jóval kisebb, vagyis szállítási is jóval egyszerűbb (LAN-partimániakusok előnyben ☺). Ennyi jó pont indulásnak szerintem éppen elég is. Most azonban nem húznánk tovább az időt, mindjárt

A 15 hüvelykes sorozat legelső beérkező képviselője az LG gyártmánya volt. Első ránézésre teljesen szokványos kis készülékkel van dolgunk. Semmi extra külsőség vagy fel-tűnési viselkedés. Dobozából kihámozva először is össze kell állítani. Na nem magát a kijelzőt, csupán rá kell tennünk a talpazatot, hogy megálljon a saját lábán. Na, itt jön egy kis bibi. Ha egyszer feltettük, azt onnan le nem fogjuk szedni, ami bizonyos esetekben idegesítő lehet. A készülék a TFT-k legáltalánosabb szürke színezetét hozza, a hátulját jóval sötétebb, nem teljesen fekete fedőlap borítja. Ugyanitt található két csatlakozási lehetőséget, a VGA kártyához, illetve a táphoz. Üzembe helyezése után indul az ismerkedés a kezelőfelülettel. Ennek irányításában az előlapon található hat kezelőgomb segít (a hetedikkel tudjuk bekapcsolni). Rövid idő alatt kiismerheti az ember, semmiféle nehézséget nem okozott. Bekapcsolása után bizony volt mit állítgatni, de azért elég szép képet lehetett előcsalni belőle. Bár meg kell mondanom, én ennél többet vártam a világszerte is ismert LG-től. A kép láthatóságát két ember még élvezheti, de többen már csak némi minőségbeli romlás kíséretében szemlélhetik az eseményeket. Mindent egybevetve elég elfogadható kis termék: nem remeg a képe, és semmilyen különösebb hibát nem pro-

át is térünk az igazi megmérettetésre. Előljáróban még annyit, hogy a teljes hazai felhozatal messze nem ennyi terméket vonultat fel. Mi magunk is elcsodálkoztunk, amikor egy komolyabb árlistát megszemlélve, a 80-as termékszámot is túlléptük. Miután erre rádöbbszünk, határozottunk: inkább szeméztünk ☺. Így született meg ez a teszt.

LG FLATRON L1510S 15"

> Válasszunk okosan!



dukált (csupán a színei lehetnének kicsit élénkebbek). Ha otthon éppen minden elektromos termék az LG-től származik, ebbe is beruházhat.



HRP | 452-4602 | 74 490 Ft+áfa

Külalak	Képmínőség	Extrák	Ár
16/20	29/35	25/35	9/10

79

SONY SDM-HS53 15"

> Egyedi stílus esetleg



A z igencsak sok területen jelen lévő Sony hazai képviselője az elsők között biztosított számunkra TFT kijelzőt. Ahogy az várható volt, tőlük érkezett a legelegánsabb, mégsem túlcicómázott megoldás. A szürke alapzatot fekete keret díszíti, mely kicsit tükröződik ugyan, mégsem zavaró. Annak ellenére, hogy ez a termék is 15 hüvelykes, mégis nagyobbak tűnik (ez valószínűleg a két szélen található elég széles keretezésnek köszönhető). Előlapján, kicsit jobbra a büszkén díszelő Sony-felirat mellett található meg a funkcióbillentyűket. Teljesen egyedi és tökéletes megoldással alkották meg az állapotjelző LED-et. Ha fejmagasságban van a készülék, akkor az izzó nem látszik, így egyáltalán nem zavaró. Kis érdekesség a gombok között: található egy előre definiált fényességállító. Ez nagyon világos, világos,

halvány vagy a felhasználó által definiált erősségűre kapcsolja a fényt. A készülék egész hátlapja leszerelhető, ezzel takarhatjuk el a kábeleket. Csak VGA és tápcsatlakozó van rajta. Dobozában kutakodva alapvető dolgokra bukkanhatunk. Táp- és VGA csatlakozó, többnyelvű leírás, és meghajtó CD. Képminősége szinte kiváló, bár a kontrasztarányokkal van egy kis probléma. Ezt azonban csak igazán „fényes esetekben” lehet észlelni. Egyetlen hátlátóje borsos ára, ami a Sony termékekre általában jellemző.

i	Számlák Rt. 481-2800 85 900 Ft+áfa			
Kütalak	Képminőség	Extrák	Ár	81
18/20	30/35	25/35	8/10	

SYNCOMASTER 152V 15"

> Egyszerű és nagyszerű

Biztosan tudjátok, hogy van egy ilyen kis cég... valami Samsungnak vagy minek nevezik magukat, és alig-alig vannak termékei a világon ☺. Ezek között természetesen egy rakat TFT LCD kijelzőt is találhatunk. Aktuális tesztkébe kettőt is beszereztünk közülük, amelyek... hogy is fogalmazzak, egyszerűen remekművek. Miért mondom ezt? Lássuk csak! Rengeteg olyan termék van a világon, amelybe mindeféle cícomát igyekeznek bepasszírozni, csak azért, mert állítólag az a jó a vásárlónak. De ha engem mindez nem érdekel, miért köteleznek arra, hogy fizessek érte? Nos, a Samsungnak ez a megoldása a legköltségkímélőbb. Nincs rajta picur hangszóró, felesleges csatlakozó vagy bármilyen más olyasmi, amire igazából semmi szükség. Képe a mezőny egyik legszebbje, három ember is tökéletesen szemlélheti a rajta zajló eseményeket. Az előlap alján helyezték el az összesen öt darab kezelőbillentyűt. Középen alul lehet bekapcsolni, e fölé került az állapotjelző lámpácska. Hátlapján egy kis műanyag fedő alá helyezhetjük a csatlakozókábeleket (táp- és VGA). Kidolgozása szintén teljesen leegyszerűsített – semmi felesleges cicoma vagy esetlen ív. A kijelző kerete ugyancsak elfogadhatóan vékony, igen kellemes hatást kelt. Doboz a szokásos kábeleket rejti, illetve a leírást meg persze a meghajtó CD-t. Tény, hogy nem adják ingyen, de ilyen remek minőséget ennél jobb áron találsz!

IYAMA PROLITE E380S 15"

> Könnyed elegancia



A soron következő 15 hüvelykes megoldás az Iiyama terméke. Már kibontása pillanatában valami furcsa dolog történt: majdnem elejtettem a készüléket. Persze nem azért, mert figyelmetlen voltam, hanem egészen egyszerűen pehelykönyű. Valamiért súlyban

az összes versenytársat megveri, legyen az nagyobb, avagy hasonszóró ellenfele. Csomagolásában megtalálható a felszerelhető talpazat, valamint egy pofás kis doboz is. Ez utóbbi minden, az összeszereléséhez elengedhetetlen alkatrészt tartalmaz. Igen, ezen a TFT-n még két parányi hangszóró is helyet kapott. A készülék előlapján található meg az összesen 7 kezelőbillentyűt. Az állapotjelző LED szerencsére nem világít olyan kimagaslóan, mint egyes termékeknél, egyáltalán nem zavaró. A készülék hátoldalán több (táp-, VGA, DVI, hang-) csatlakozót is találhatunk. Ugyanitt négy csavarhelyet is felfedezhetünk, ha esetleg fel szeretnénk szerelni a falra a kicsikét. Hosszas tesztelés után sem sikerült igazán kivételalót találnom a képmegjelenítésén. Remekül beállíthatóak a színek, a fényerősség és a kontraszt, 2-3 ember is nézheti egyszerre, ugyanolyan élességgel. Kidolgozása sem túl cifra, szépen leegyszerűsítették, és ami a legkellemesebb, a szélei sem lettek túl vastagok. Az ára az, amibe talán bele lehetne kötni...

i	Ramiris Rt. 898-3200 76 890 Ft+áfa			
Kütalak	Képminőség	Extrák	Ár	82
16/20	29/35	30/35	7/10	



i	Samsung Mo. 453-1199 70 560 Ft+áfa			
Kütalak	Képminőség	Extrák	Ár	84
17/20	33/35	25/35	9/10	

META 5002 L 15"

> Papírforma szerint...



i	Interboard Rt. 412-0164 63 700 Ft+áfa			
Kütalak	Képminőség	Extrák	Ár	76
15/20	26/35	25/35	10/10	

A 15 hüvelykes széria legutolsó példánya a Meta háza tájáról futott be hozzánk. Nos, lássuk csak, mit tud a kicsike! Az alapfelállítás a következő: dobozát feltárva megpillanthatjuk magát a készüléket, a talpazatát, egy kis leírást, valamint a járulékos kábeleket. A feszültséget egy külső táp segítségével kapja, abba kell beledugnunk a 220 voltot. A hátulján alakították ki a csatlakozókat, amelyeket teljesen egyedi módon nem alul, hanem oldalt köthetünk be. Ez a megoldás nagyon tetszett, mert sokkal kényelmesebben lehet szerelni, mint a többiekét. Kidolgozásáról elmondható, hogy az ezüstös keret és a lekerekített idomok elég pofásra sikeredtek. Előlapján kaptak helyet a vezérlő- és kikapcsológombok. A talpazat felszerelése után villámgyorsan be is üzemeltem. Elsőre egész jónak tűnt, de aztán igen kellemetlen jelenséggel szembesültem: alig észrevehetően bár, de kissé remegett a kép. Ez rövid használat után nem annyira zavaró, de néhány óra múltán bizony megfájdulhat tőle az ember feje. Próbáltam állígtatni, de sajna ezt a kellemetlenséget nem sikerült megszüntetni. A kijelző beláthatósága szintén nem tökéletes, három ember már nem tudja teljes pompájában élvezni az általa adott képet. Mindemellett menüjének kezelése rém egyszerű, mindent megtalálhatunk benne, ami csak kellhet.

LITEON 170 17"

> A meglepetés erejével



Attérve a 17 hüvelykes felhozatalra, mindjárt egy különlegességbe botlunk. (Ez nem csupán én állítom, hanem több forrásból is hallottam a LiteOn emészthető megoldásáról.) Ha a LiteOnra gondolunk, az első, ami sokakban megfogalmazódik: jó ez, csak nem az a bizonyos tökéletesség. Ez részben a szóban forgó termékre is igaz. Külsején egyfelől fokozott céltudatosság, másfelől kevesebb tapasztalat és gyakorlat mutatkozik meg. A kékes talpazatot felszerelve felállíthatjuk a terméket, és a megfelelő pozíció beállítása, illetőleg a működéshez elengedhetetlen csatlakozók elhelyezése után be is kapcsolhatjuk. Az előlapon öt billentyű található, ezek közül a bal oldali négyes a menüt kezeli, a jobb oldali pedig a ki-be kapcsoló gomb. Menüjének kezelőfelülete teljesen egyedi, mégis egészen könnyen

SYNCOM ASTER 172V 17"

> Egyszerű és még NAGYszerűbb



ségesebb dolgokat találhatjuk meg rajta. A talpazat hátoldalán itt is egy kis műanyag fedővel takarhatjuk el a kábelezést. A Samsung megoldásainak legnagyobb erőssége a képernyőjükben rejlik. Ennek a típusnak is tökéletes a képe, a fényereje éppen megfelelő, a színek ugyancsak tökéletesek (még egy kicsit jobb is, mint a 152v-nél). A képernyőt akár négy ember is remekül szemlélheti anélkül, hogy bármiféle minőségi romlást észlelhetnének (a kép éles marad, és a színek sem torzulnak el). E modellnél is az előlap alá rejtették a menüvezérlő és kikapcsoló gombokat. Sajnálatos módon ennél a típusnál már sokkal élénkebben világít az állapotjelző LED, ennek köszönhetően pedig már néhány perces használata után is zavaró lehet (néhány óra alatt meg lehet szokni, de csak egy kis időre – mindig arra fogunk figyelni, ami nem túl jó pont). Árát is figyelembe véve – akárcsak a 15 hüvelykes típusnál – itt is elmondható: ezen az áron jobbat nem nagyon lehet találni manapság.

A Samsung, mint már korábban említettük, két terméket is a rendelkezésünkre bocsátott aktuális tesztközhöz. A 172v típusjelzésű megoldás kísértetiesen emlékeztet a 152v jelű kistestvére. Képernyőkerete teljesen azonos, mind kidolgozásában, mind szélességében. Ez esetben sem cifrázták túl a csatlakozások kérdését: nemes egyszerűséggel csak a legszük-

i Samsung Mo. | 453-1199 | 108 160 Ft + áfa

Külalak	Képmínőség	Extrák	Ár
17/20	35/35	25/35	7/10

84

BELINEA 10 17 41 17"

> Nagy és nehéz



A 17 hüvelykes képernyők legnagyobbika ez. Nemcsak képernyője, hanem igen vaskosra sikeredett kerete miatt is. A kidolgozást színesíti az előlapon megtalálható két hangszóró is, amelyeket kis műanyag borítás fed.

A szintén méretes menükezelő és a ki-be kapcsoló gomb is ugyanitt kaptak helyet. Hátoldaláról leemelve a takaróelemet, találkozhatunk a csatlakozásokkal. A normál VGA és a tápbemenet mellett megtalálhatjuk az audiobemenetet, valamint a nem minden TFT-n lévő DVI-t is. Ez azért is jó, mert egyidejűleg akár két gépet is köthetünk rá (amelyek között egyetlen gombnyomással válthatunk). A képernyő kidolgozása a legjobbakkal vetekszik. Fényereje, élessége tökéletes, színei is közel elfogadhatóak (fontos megjegyezni: érdemes figyelni arra, hogy fejmagasságba legyen állítva a megjelenítő – akkor ugyanis a legelfogadhatóbb). A beállításokért felelős menürendszer igen különlegesen jelenik meg, rögtön megtetszett a kialakítása. Mindemellett remekül kezelhető, és természetesen ez a legfontosabb. Az egyetlen, kicsit fájó pont, hogy bizony a vételára már nem túl kedvező. Messze nem a legdrágább 17 hüvelykes termékek ez, de azért egy csöppnyit még lehetne engedni az árából a tökéletesebb összkép érdekében.

i Ramiris Rt. | 888-3200 | 121 190 Ft + áfa

Külalak	Képmínőség	Extrák	Ár
16/20	30/35	30/35	6/10

82

kiismerhető. Képével nem sok baj van, bár kicsit homályosnak vélem, akárhogy állítottam is. Mindemellett igen jó a fényerőssége, és a színek is remekül jeleníti meg. A rászerezelt két hangszóró újfent nem mondható hifitoronynak, de az átlaghoz képest egész jól szól (a hangerő-szabályozókat és az elnémitőt az előlapon találhatjuk). Fontos továbbá, hogy vételi ára annak ellenére sem túl vésszes, hogy 17 hüvelykes megoldásról van szó. Ha esetleg ebben a méretben gondolkodsz, érdemes ezt a megoldást is számításba venni.

i Ramiris Rt. | 888-3200 | 97 790 Ft + áfa

Külalak	Képmínőség	Extrák	Ár
18/20	30/35	25/35	8/10

81

AG-NEOVO S-17 17"

> A méret a lényeg



Aktuális tesztkünk legrobustusabb képviselője az AG-Neovo teremtménye. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt igazából csak kidolgozásának köszönheti. A normál 17 hüvelykes képernyőkialakítás olyan vastag keretet kapott, amelynek köszönhetően az ember azt hihetné, jóval nagyobb készülékről van szó. A teljesen masszív küllem hátoldalán találhatjuk meg a csatlakozásokat (egy kis fedő alatt), akárcsak a többi megjelenítő esetében. Ez egészen pontosan a VGA, a DVI, a táp-, valamint egy videobemenetet jelentenek. Utóbbi segítségével akár videót vagy kamerát is köthetünk a készülékre. Dobozában különösen sok extrát találhatunk. A kézikönyv és a meghajtók mellett helyet kaptak különféle kábelek: táp-, VGA, DVI, S-Video, valamint egy RCA/S-Video elosztó. Menüjének kezelése bonyodalmatokat okozott, de ezt áthidalva már remekül kezelhető. Előlapjának jobb oldalán találhatók meg a menüt vezérlő gombok – csakúgy, mint az automatikus tájolásért és a bekapcsolásért felelősek. Windowsos, illetőleg irodai környezetben viszonylag elfogadható képet mutat, ám játék közben egy kicsit zavaros a képe. A kép ugyan nem vibrált, de a színek nem voltak elég kiegyensúlyozottak. Főleg azoknak érdemes beszerezni, akik kicsit több extrára vágnak. Azoknak, akiknek ennél fontosabb szempont a kép minősége, más megoldás után kell nézniük.

i Interboard Rt. | 412-0164 | 129 500 Ft + áfa

Külalak	Képmínőség	Extrák	Ár
16/20	26/35	32/35	6/10

80

LG FLATRON L1710B 17"

> Amit elvárhatunk



Tesztem vége felé közeledve bemutatnám nektek a második, immár 17 hüvelykes LG LCD készüléket. Igazi kis különlegesség ez a termék, olyasmint tud, amit a mezőny más tagjai nem. De ne szaladjunk ennyire előre! Nézzük csak, mit rejt a doboz! Először is természetesen a készüléket, kétirányú mozgást megengedő fix lábazatával, másodszer a működéshez szükséges kábeleket, s ezzel végül is zárhatjuk a sort. Szokás szerint a hátoldalán helyezték el a csatlakozókat (táp-, VGA, DVI). De lássuk az érdekességet! Oldalán két USB csatlakozással is találkozhatunk, ami igen hasznos lehet: egyrészt kiegészíti gépünket, másrészt ha valamit USB-re kell csatolnunk, nem kell „bemészünk” a gép hátoldaláig. Az előlapon találjuk a vezérlőgombokat, ezúttal mindjárt 8 darabot... Az állapotjelző LED nem világít túl erőteljesen, így egyáltalán nem zavaró. Képernyője már sokkal szebb képet állít elő, mint kistestvéreé. A fényviszonyok és a színelőállítás sokkal jobban megfelel az elvárásoknak. Újfennt csak azt mondhatom: ha cserélni akarsz TFT-re, ebben a megoldásban sem csalódhatsz.

HRP | 452-4602 | 139 000 Ft+áfa

Küfalak Képmínőség Extrák Ár
17/20 33/35 32/35 4/10

86

A VÉGKIFEJLET

Mint láthatjátok, valóban van miből válogatni. Persze, aki még nagyobb lehetőségekben gondolkodik, az se csüggedjen. Kategóriákkal nagyobb (és egyértelműen drágább) készülékek is vannak a piacon, csak éppen azok egyelőre nem közelítenek a megfizethető kategória felé. Egyébiránt ennek kapcsán meg kell jegyezni: alig 9 hónap alatt a 15 hüvelykes TFT LCD-k ára közel a felére csökkent, tehát egyértelműen látszik, hogy a gyártók is „tolni” akarják termékeiket. Az persze más kérdés, hogy egy olcsóbb 15 hüvelykes TFT árérték ma még simán lehet kapni egy jobb minőségű 17-es CRT-t... Ki tudja azonban mi lesz itt újabb hónapok múlva! Miután elolvastátok a tesztet, szíjnjatok még néhány percet a mellékelt táblázatok átböngészésére, mert további hasznos információt tartalmaznak mind a megjelenítők képességeiről, mind a fontosabb jellemzőikről!

ZeroCool

Technikai adatok

	Méret (inch)	Kontraszt	Fényerő (cd/m ²)	Max. Felbontás	Hang
LG	15	400:1	250 cd/m ²	1024x768	nincs
Sony	15	400:1	250 cd/m ²	1024x768	nincs
Samsung	15	300:1	250 cd/m ²	1024x768	nincs
iiyama	15	450:1	380 cd/m ²	1024x768	van
Meta	15	350:1	250 cd/m ²	1024x768	nincs
LiteOn	17	400:1	250 cd/m ²	1280x1024	van
Samsung	17	350:1	250 cd/m ²	1280x1024	nincs
Belinea	17	400:1	220 cd/m ²	1280x1024	van
AG-Neovo	17	350:1	200cd/m ²	1280x1024	nincs
LG	17	400:1	250cd/m ²	1280x1024	nincs
Eizo	17	500:1	250cd/m ²	1280x1024	van

EIZO FLEXSCAN L557 17"

> „Drágaszágon”



A legvégső tesztpéldány a világszerte nagyon, hazánkban kevesebb ismert Eizo terméke. Mit is mondhatnék? Méltó befejezése ez a megjelenítőtésznek. A készüléket kibontva néhány másodperc alatt üzembe is helyeztem. Legelőször a megjelenítését vettem szemügyre: azt kell mondanom, az élménybe sorolja az L557-est. Fényereje kiváló, képe tökéletesen éles, egyszóval remekül sikerült. Akár 3-4 ember is kiválóan szemlélheti, bármiféle minőségbeli romlás nélkül. Csak mindezek után kezdtem el a külső vizsgálatni. Letisztult forma, semmi esetlen cicoma, csak ami kell. Az előlapon fedezhetjük fel a két beépített hangszóró nyílásait, középen pedig a nem kevesebb mint 9 darab vezérlőgombot. Az állapotjelző LED kékes fénye

eleinte kicsit kirívó, de hamar hozzá lehet szokni. A hátoldalán négy csatlakozót fedezhetünk fel (táp-, VGA, DVI), valamint a hangszóróbemenetet. Talpazata a képernyő négyirányú (előre-hátra, le-fel) mozgását teszi lehetővé, amely egyébként egyedi volt ebben a tesztben. Mást nem is nagyon lehet hozzáfűzni: egyszerűen jó. Népszerűségének egyetlen apróság vehet gátat, az pedig nem más, mint a manapság még nem annyira „amészhető” vételára.

Narba Hungaria | 430-0600 | 148 186 Ft+áfa

Küfalak Képmínőség Extrák Ár
18/20 35/35 30/35 4/10

87

INFO! Néhány hasznos infó, amelyekről jó tudni, ha TFT LCD-kről van szó

FÉNYERŐ: A folyadékkristályos képernyők esetében a fényerősséget háttérvilágítással valósítják meg. A belül elhelyezett csövek fényét fólia teszi egyenletessé. A legalacsonyabb, 200 cd/m²-es fényerőérték jócskán meghaladja a legtöbb katódsugárcsőves modell hasonló értékét.

KONTRASZT: A kontraszt az egyedi képpontok tónusának egymáshoz viszonyított aránya. Értéke átlagosan olyan 300:1 körül mozog, ami a környezeti megvilágítás függvényében változhat.

NÉZŐSZÖG: A TFT megjelenítők esetében erről a tényezőről is beszélünk kell. A legalapvetőbb probléma, hogy ezeket a kijelzőket nem szemléljük minden lehetséges szögből, mert egy bizonyos fok elérése után már egyrészt életlen lesz a kép, másrészt a színek sem lesznek elfogadhatóak. A tesztben aszerint mértem e képességeket, hogy mennyi ember nézhetette a képet minőségromlás nélkül.

PIXELHIBA: Egy 17 hüvelykes LCD 1280x1024 képpontot tartalmaz, ezen képpontok három színösszetevőből állnak. Mindhez külön tranzisztor tartozik, melyek sajnálatos módon olykor hajlamosak tönkremenni. Ha ez történik, akkor azok a bizonyos képpontok hibás színűek adnak – vagy sötétet, vagy nagyon világosat. Amennyiben ilyen hiba fordul elő egy megjelenítőn, sajnos gyártótól függ, hogy cseréll-e garanciában, vagy nem. Egyébként 2-4 ilyen pontot még meg lehet szokni, és ennél több nem is nagyon szokott kialakulni (persze előfordulhat komolyabb meghibásodás is).

AZ ÚJKORI IGAZSÁG NYOMÁBAN

INTEL 865 ÉS 875-ÖS ALAPLAPOK TESZTJE

Alighogy pontot tettünk Intel-AMD óriás alaplaptesztünk végére, máris azon kaptuk magunkat, hogy napvilágot láttak az újabb, tesztelni való inteles chipkészletek. Nem is kellett nekünk ennél több, szorítóba küldük hát az Intel legújabb üdvöskéit, az 865-ös és 875-ös lapkacsaládot, amely nem kevés meglepetést tartogatott számunkra..

A mikor pár hónapja az alaplapok elkezdtek beszállingózni szerkesztőségünkbe, már hallani lehetett információmorzsákat az Intel leendő 865-ös és 875-ös lapkacsaládról. Az akkori teszt egyértelműen alátámasztotta, hogy az akkortájt debütált SiS 655-ös szép teljesítményre képes, de az Intel 845-ös egy hajóorrnyival előbbre járt. Most kíváncsian vártuk a teszt eredményeit, ugyanis a két testvér harca igazán érdekesnek ígért.

REKLÁMFOGÁS ÉS MARKETING

Az emberben legelőször az a kérdés fogalmazódik meg, amikor két egymást követő lapkacsaláddal találkozunk, hogy vajon mi is a különbség a kettő között. Nos, eláruljuk: jelen esetben a hangzatos számok mögött egyszerű megtalálni a választ.

A chipkészlet gyártástechnológiája során – mint minden más hardver esetében – itt is létezik egy bizonyos minőség-ellenőrzési érték, amelynek az adott terméknek meg kell felelni. Jelen esetben a Springdale (i865) és a Canterwood (i875P) a szilíciumszeletek feldolgozásakor még teljesen egyformák, viszont amelyik példány képes elérni az adott értékeket, az megkapja a díszelgő 875-ös plecsnit, míg a többieknek be kell érniük egy szerényebb, 865-ös jelzéssel. A tényleges selejteket természetesen nem hozzák forgalomba. De a lényeg mégis, hogy a 875-ösök ki tudják használni az Intel által kifejlesztett Performance Acceleration Technologyt (röviden PAT) is, amely 3-5%-kal képes megnövelni a teljesítményt. A PAT viszont csak akkor működik, ha 800 MHz-es rendszersínnel használjuk a processzort. De a dolog igazi pikantériája, hogy az alaplapgyártók rájöttek, hogyan lehet a jóval olcsóbb, erre alkalmas 865-ösökből előcsalni ezt a funkciót...

A célból, hogy utánajárjunk a dolognak, beizzítottuk tesztgépünket: ezt egy 2,4 GHz-es P4-es, 256 MB DDR memória, és egy Albatron GF4 Ti 4200-as jelentette. A rendszer teszteléséhez a 3DMark 2003-at és a PC Mark 2002-t használtuk.

ECS Photon P4
A sokoldalú



CÉG PULSAR
TELEFON 219-0395
ÁRA 39 720 FT+ÁFA
WEBSITE WWW.ECS.COM.TW

▶ Az olcsó lapjairól elhiressült ECS igazán impozáns csomagolásba bújtatta Photon P4-esét. A dobozban található többletanyagok kivételével még egy papírmakettet is találunk, ráadásul a chiphűtőt színes LED-ek is díszítik. Az i865PE chipkészlet köré épített alaplap támogatja a 800 MHz-es rendszersínt és az összes ma kapható P4-es processzort. Továbbá minden gond nélkül kezeli a 400 MHz-en üzemelő DDR modulokat – ezekből egyébként maximálisan 4 GB-ot képes megenni –, valamint 8-szoros AGP-támogatást is élvez. Extráknak olyankat említhetnénk meg, mint a Serial ATA csatoló, USB 2.0, hatacsatornás integrált hangrendszer, 10/100-as hálókártya. A tesztek lefutása után meglepődve tapasztaltam, hogy önmagához és 865-ös társaihoz képest is nagyon szépen teljesített. Az összképet viszont rontja, hogy a sok extrával fel-turbózott PhotonP4-es ára cseppet sem baráti!

Teljesítmény:	31/35
Szolgáltatások:	15/15
Extrák:	28/30
Ár:	13/20

87%

Abit IS7-G
Olcsó és nagyon gyors



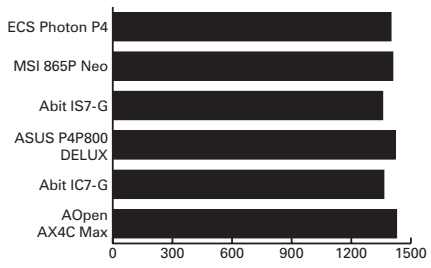
CÉG RAMIRIS RT.
TELEFON 888-3200
ÁRA 25 630 FT+ÁFA
WEBSITE WWW.AOPEN.COM

▶ Második 865-ös versenyzőként kíváncsian vártuk, mit fog felmutatni az Abit az olcsó kategóriába tartozó IS7-G vel. Az ECS-hez hasonlóan ez is maximálisan 800 MHz-es FSB-t támogat, 8-szoros AGP porttal, legfeljebb 400 MHz-es DDR RAM-támogatással, és hasonló nyalánkságokkal rendelkezik. AAMI az extrákat illeti: szinte mindenben meg egyezik az előbb említettel. Hatacsatornás hangkártyája van, támogatja a maximálisan 150 MB/s-os adatátvitelt nyújtó Serial ATA támogatása, USB 2.0, illetve FireWire csatolója. Szolgáltatások terén sem kell szégyenkeznie az IS7-G-nek, ugyanis a legendás Abit SoftMenu itt is fellelhetjük, ebben pedig szinte minden tuning-lehetőséget finomhangolhatunk. A tesztprogramok eredményei egy picit megleptek, ugyanis nem sokkal múlták felül az ECS-nél mérteket. A gyenge eredmények után nem hagyott nyu-

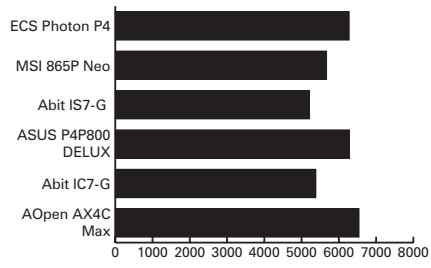
Teljesítmény:	31/35
Szolgáltatások:	15/15
Extrák:	26/30
Ár:	17/20

89%

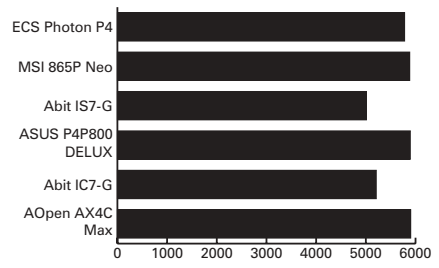
3DMark 2003



Memória teszt



CPU teszt



godni a dolog, és picit utánatúrtunk a neten. Meg is találtuk a szinte ropogósan friss, 1 napos 1.3 béta-verziójú BIOS-frissítést, amely alaposan rációfolt az Intel kijelentésére (míserint nem lehet a 865-ösökből előhozni a PAT-ot), és meglepő módon sikeresen aktiválta ezt a funkciót. A teljesítmény magáért beszél, az elért eredmények és alacsony ára miatt mindenkinek csak ajánlhatjuk!

MSI 865P Neo

Kicsi és praktikus



CÉG BLUEFISH
TELEFON 354-0242
ÁRA 24 092 FT+ÁFA
WEBSITE WWW.MSI.COM.TW

➤ Az MSI alaplapjaira sohasem volt jellemző a túlzott egyszerűség. Ez alól a Neo fantázianévvel megáldott család sem jelent kivételt: vasdos dobozában rengeteg extra és kiegészítő található. A méretre is parányinak mondható Neo minden gond nélkül kezeli a manapság legnagyobb órajellel rendelkező P4-eseket is, 800 MHz-es FSB-támogatással rendelkezik, valamint 8-szoros AGP porttal. Egyetlen szépséghibája, hogy kétsatornás (dual channel) módban maximálisan csak 333 MHz-en képes üzemeltetni a memóriákat. Ennek ellenére olyan hasznos szolgáltatások is helyet kaptak rajta, mint az integrált hálózati kártya, a hatszatornás hangcsoda, de megemlíthetjük még a Fuzzy Logic 4 nevezetű tuningprogit, aPC Alert diagnosztikai programot, illetve számos más hasznos cuccot. Ami a teljesítményt illeti, az MSI-nak egyáltalán nem kell szégyenkeznie, rendkívül szépen teljesített. Az elért eredmények alapján az MSI 865P Neót tehát bárkinek ajánlhatjuk, akinek egy megfizethető, sok extrával felszerelt, megbízható alaplapra van szüksége.

Teljesítmény: 31/35
Szolgáltatások: 14/15
Extrák: 25/30
Ár: 18/20

88%

ASUS P4P800 Deluxe

A megszokott ASUS-teljesítmény



CÉG BLUEFISH
TELEFON 354-0242
ÁRA 31 692 FT+ÁFA
WEBSITE WWW.ASUS.COM



Teljesítmény: 29/35
Szolgáltatások: 14/15
Extrák: 25/30
Ár: 15/20

83%

➤ Az utolsó mohikánként érkezett ASUS a 865-ösök taborát erősítette. Igazából az egyik legérdekesebb teszt következett, ugyanis a neten mindenhol csak dicsérték a szakemberek ezt a modellt. Az Abit előtt az ASUS volt az első, aki egy kis trükközés segítségével elérhetővé tette a már említett szolgáltatást. Ami a specifikációkat illeti, az ASUS hozta a formáját: a 800 MHz-es FSB, illetve a Hyper-Threading támogatás, 8-szoros AGP port és számtalan más felső kategóriás szolgáltatást épített a P4P800-asba. Extraként említhetjük a FireWire kimenetet, a SATA-támogatást, a szinte már alapnak számító USB 2.0 portokat és a kétsatornás memóriakezelést. Szolgáltatások tekintetében is igazán meg lehetünk elégedve, kellően tuningbarát és stabil alaplapról van szó. Az elért eredmények igazolták a papírfórmát, és kiderült: szinte alig marad el a jóval drágább i875P lapkakészlet teljesítményétől. Ezek szerint mégis csak sikerült az ASUS bravúros mutatványa és beizzította a PAT-ot. Aki egy megbízható, tuningbarát, rendkívül gyors, nem utolsósorban minőségi alaplapot szeretne, annak egyértelműen az ASUS jelent a legjobb választást.

Teljesítmény: 33/35
Szolgáltatások: 15/15
Extrák: 27/30
Ár: 15/20

90%

Abit IC7-G

Megbízható és stabil



CÉG INTERBOARD RT.
TELEFON 219-0395
ÁRA 29 800 FT+ÁFA
WEBSITE WWW.ABIT.COM

➤ Tesztünkbe szándékosan vettünk be egy másik Abit lapot is, amely 875-ös lapkakészletre épült. Szerettük volna, ha kiderül, mit tud a két Abit eltérő chipsettel. Nos, az alaptulajdonságok szinte megegyeznek: 800 MHz-es FSB támogatása, 128 bites memóriakezelés, 8-szoros AGP PRO csatló, kétsatornás Serial ATA RAID funkcióval. A palettát színesíti, hogy FireWire kaput, AC'97 szabványú hatszatornás hangkártyát és USB 2.0-t is találunk rajta. Tehát minden adottsággal rendelkezik, sőt picivel többel is, mint az IS7-G. A tesztprogramok viszonylag gyorsan lefutottak, és igazán megdöbbentünk, hogy az elért eredmények egyáltalán nem állnak messze a jóval barátságos árfeles 865-ösötől. A szokásos Abit-tulajdonságok megmaradtak, mellettük rengeteg finomhangolási BIOS-opció, tuninglehetőség és számtalan extra kiegészítő teszi még vonzóbbá a vásárlók számára. Mindazonáltal úgy véljük: nem feltétlenül ebbe az alaplapba érdemes első sorban befektetni, ha rendelkezünk is ennyi pénzzel.

Teljesítmény: 34/35
Szolgáltatások: 15/15
Extrák: 29/30
Ár: 13/20

91%

AOpen AX4C Max

A csúcsteljesítmény



CÉG SOWAH HUNGARY KFT.
TELEFON 350-4539
ÁRA 41 200 FT+ÁFA
WEBSITE WWW.AOPEN.COM



➤ Utolsó versenyzőként egy szintén 875P lapkakészletű AOpen mérkőzött meg a többiekkel. A múltkor Intel-tesztben is remek eredményeket ért AOpen gazdag szolgáltatásokat nyújt, ám sajnos ára nem igazán mondható barátinak. Támogatja a 800 MHz-es FSB-t, a kétsatornás memória üzemmódot, ráadásul a manapság már népszerűvé vált 8-szoros AGP porttal is ellátta. Extrái közül érdemes megemlíteni a RAID funkciót, az integrált Giga-bit LAN-t, a FireWire-t és az USB 2.0-t. Felsorolhatatlanul sok hasznos funkciót kínál, segédprogramok, lehetőségek garmadája áll rendelkezésünkre, hogy kiaknázzuk a benne lévő lehetőségeket. A 3DMark 2003 és a PC Mark 2002 is egyaránt alátámasztotta, hogy az AOpennek sikerült nagyot alkotnia az AX4C Maxszel, és ezzel a "húzással" kiérdemelte a GameStar-tesztgyőztes díjat. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy a csúcsteljesítményért igen mélyre kell nyúlni a zsebünkbe.

„Bizonyos 865-ösök egy kis trükközéssel tényleg nem sokkal maradnak el a 875-ösöktől.”

A VÉGSŐ DÖNTÉS

Az igazság az: akárhogy cáfolja is az Intel, a mi tesztjeink is alátámasztották megérzésünket, miszerint bizonyos 865-ösök (amelyek nem mentek át az Intel PAT szűrőjén, és lebutították ezt a funkciót) egy kis trükközéssel tényleg nem sokkal maradnak el a 875-ösöktől. A két lapka között igazából csak akkor lenne jelentősebb teljesítménybeli különbség, ha mindenképp a legjobbat pakolnánk bele. Az árérzékeny vásárlók mindenképpen egy 865-össel szerelt rendszert szerezzenek be, mert ár/teljesítmény arányuk kiváló. Számukra az ASUS egyértelműen a legjobb választásnak bizonyulhat, hisz azon kívül, hogy még elfogadható az ára, képes megszorogatni a valós 875-ös nagytestvért is, és csak egy hajszállal maradt le mögötte! A 875-ösök között pedig vitathatatlanul az AOpen vitte el a pálmát – extra magas árral ugyan, de nagyfokú stabilitással és maximális teljesítménnyel.

Magy

Köszönet a PNC Számítástechnikai Kft.-nek!

A LAN REJTELMEI

HÁLÓZATÉPÍTÉS
OTTHON

Manapság szinte közhelyszámba megy, hogy valamilyen hálózat nélkül a PC-tulaj szinte nem is létezik: persze először mindenki az internetre asszociál, pedig másról is szó van... Ezúttal azoknak igyekszünk tanácsot adni, akik eleddig még nem ízlelték meg egy otthoni LAN-parti örömeit.

Haverok, buli, PC – lehetne röviden összefoglalni egy házi, többszemélyes game-parti esszenciáját. Azt hiszem, mindenki, aki már vett részt ilyenben, egyetért velünk abban, hogy nincs annál élvezetesebb, mint amikor rekedtre üvöltözzük magunkat legjobb barátunk quake-beli lemészárlásakor, vagy amikor hajnalban, a maradék kaja- és piahalmok közt örömtáncot járunk, mert sikerült az egyik haverunkkal közösen „legyagnunk” az egyik játék főgonoszát. Ilyenkor már az sem számít, hogy másfél napja nem aludtunk, és a szemünk is picit vörös ☹... Ráadásul egyáltalán nem jelent komoly problémát egy ilyen „feszítívál” létrehozása: a gépeken kívül csak pár dolog kell, és máris együtt nyomulhatunk társainkkal saját kis belső hálónkon.

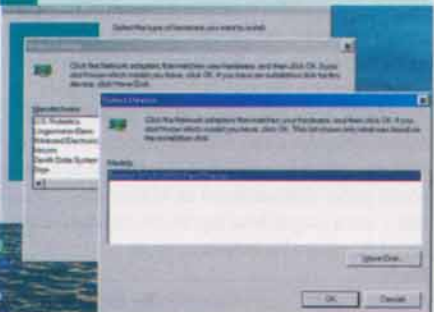
A HÁLÓZATI KÁRTYA BESZERELÉSE

1 Becsatlakoztatás



Ezt a kezdést mindenki átugorhatja, aki már rendelkezik a fent említett eszközzel. A többiek számára sem jelent semmi különlegességet, amennyiben szereltek már be egyéb kártyát gépükbe. Az új kártyák már megfelelően gyorsak, ha azonban régebbi veszünk, ügyelnünk kell arra, hogy legalább 10/100-as legyen, vagyis mind a két típussal tudjon kommunikálni. A beszerelést pillanatok alatt elvégezhetjük: miután kihúztuk a tápkábelt, szétkapjuk a házat, és az egyik szabad PCI bővítőhelyre betesszük a hálókártyát (persze bizonyos alaplapokon még erre sincs szükség, mert alából ráépítik).

2 A meghajtó-program telepítése



A beszerelés folyamata és a bootolás után a Windows valószínűleg felismeri alából a ketyerét – ha mégsem, használjuk a hozzá adott drivereket (CD-n, lemezen). Előfordulhat, hogy a Windows a telepítő CD-ről is igényel némi adatot, ezért jó, ha azt is kéznél tartjuk (bár ez utóbbi eset csak ritkán fordul elő, akkor is általában olyan kártyáknál, amelyek nem teljesen szabványosak).

A HÁLÓZAT BEKÁBELEZÉSE

1 Két PC összekötése



Mindenekelőtt azt kell eldöntenünk, hány gépet akarunk összekötni. Amennyiben csak kettőt, akkor egy Crossover-kábelt kell vennünk. Ajánlott a minél hosszabb verzió (10 méterig), hogy kényelmesen elhelyezhessük a PC-ket. Bár a csatlakozódugasz – RJ-45 – ugyanaz, mint a Patch-kábelnél (lásd később), ne tévesszük össze a kettőt: a Crossover-kábellel kizárólag két gép között tudunk hálózatot létrehozni! Arra is figyeljünk oda, hogy ne törjük meg a kábeleket, mert könnyen megszakadhat a kapcsolat. Több mint két PC esetén Patch-kábelekre lesz szükségünk – ugyanilyen kell az internetre csatlakozódáshoz is –, valamint egy hubra, vagy egy kapcsolóra (switch). Mind a kettő elosztja a hálózatot, de van közöttük egy kis különbség: míg egy régebbi hub egyszerűen csak elküldi az adatokat a gépeknek, a kapcsoló fel is erősíti a jeleket, és kizárólag a létező, korrekt címre küldi ki azokat. Hosszú kábeleket esetén szintén ez utóbbi a helyes választás, mert a hub, a maximum 100 méter távolságot 85 m-re csökkenti. A PC-ket patch-kábellel csatlakoztathatjuk a kapcsolóhoz vagy a hubhoz, de ha nincs elég ilyen, akkor egy gépet Crossover-kábellel az úgynevezett Uplink-portra is dughatunk.

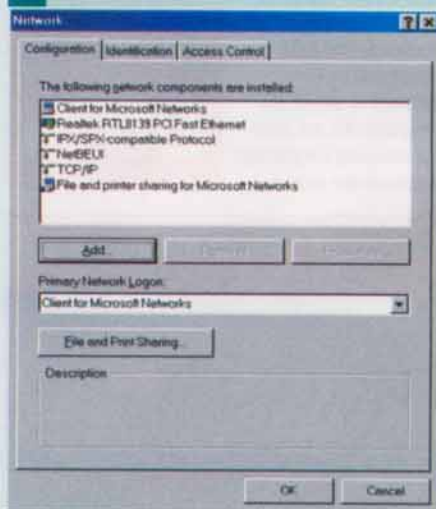
2 Hálózatok kibővítése



Ha több, már létező hálózatot akarunk összekapcsolni, akkor több megoldás közül is választhatunk: az első esetben mind a két kapcsoló rendelkezik egy Uplink-porttal. Ekkor ezeket kell egy Patch-kábellel összeházasítanunk. Ha csak az egyikben van ilyen, akkor is hasonlóan járunk el: az Uplink-portra dugjuk a Patch-kábel egyik végét, míg a másik kapcsoló bármelyik portjára a másik végét. Ha egyik kapcsolón sincs Uplink-port, akkor egy Crossover-kábellel kötjük össze a két kapcsoló egy-egy tetszőleges portját. Amennyiben ennél több kapcsoló szerepel a játszmányban, célszerű egyet kinevezni központi egységnek, és ehhez kötni a többit – a hálózati zsargonban ezt csillagarchitektúrának hívják. Még egy lehetőség áll fenn: amikor a belső kis hálózattal szeretnénk kimerészkedni az internetre. Előfordulhat, hogy a szolgáltató tiltja a többgépes hálózat internetre csatlakozását (ha pl. csak egy előfizetés van), de ha nincs erről szó, akkor nincs nagy gond: a Switch Uplink-portját kell összekötni egy Patch-kábellel az internetcsatlakozóra.

HÁLÓZATI PROTOKOLLOK
WINDOWS 98/98SE/ME-RE

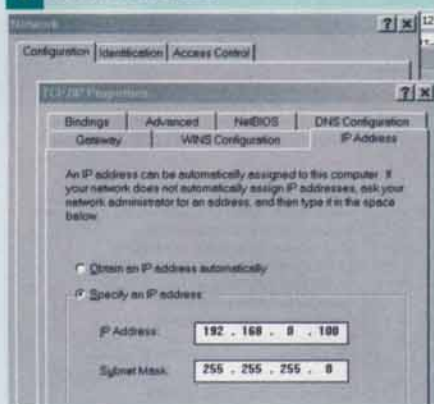
1 Hálózati konfiguráció



A hálózati beállításokat a Start/Settings/Control Panel/Network menünél találjuk. Ügyeljünk arra, hogy az itt megnyíló menüablakban a *The following network components are installed* felirat alatt a Client for Microsoft Networks álljon az első helyen.

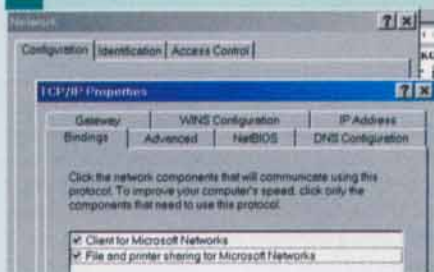
Most pedig lássuk a további lépéseket!

2 A TCP/IP beállítása



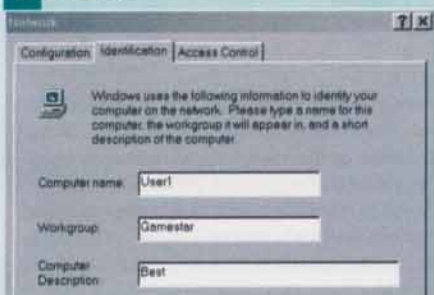
Ha nem látjuk a felsorolásban, az előbb említett helyen telepítsük az Add/Protocol/Microsoft útvonalon a TCP/IP protokollt. Miután nyomunk egy OK-t, máris odakerül a listára. Kiklikeljük rá, illetve a Properties menüpontra, ezen belül az IP Address föltre. Válasszuk ki a Specify an IP Address opciót, majd írjuk be oda a 192.168.x.x. számot, ahol a két x helyére 1-től 254-ig adhatunk meg egy értéket. Az első x-nek meg kell egyeznie az összes Workgroup-tagnál használttal (lásd az Identifikáció fejezetnél). A második x-nek különböznie kell a hálózat többi tagjától, célszerű ezért 1-től növekvő sorrendben megadni egy értéket a hálózatban lévő gépeknek. A Subnet Mask-hez írjuk be a 255.255.255.0-t. Érdemes telepíteni az IPX/SPX-kompatibilis protokollt is, mert a régebbi játékok egy része hajlamos ezt használni, és ha nem találja, akkor nem hajlandó működni a hálózati játék (ilyen pl. a Duke Nukem 3D is ©). Ugyanúgy kell installálni, mint a TCP/IP-t: az Add/Protocol/Microsoft útvonal végén kiválasztjuk az IPX/SPX-compatible protocol-t.

3 Bindings



Egy rendszerújraindítás után menjünk újra a Start/Settings/Control Panel/Network menübe, válasszuk ki ismét a TCP/IP/Properties pontot, majd váltsunk át azon belül a Bindings föltre. Kiklikeljük a Client for Microsoft Networks opciót. Ha meg akarunk osztani állományokat másokkal, illetve a nyomtatást más gépről is elérhetővé akarjuk tenni, akkor kapcsoljuk be a File and printer sharing for Microsoft Networks opciót is. Tegyük így az IPX/SPX-compatible protocol-nál is.

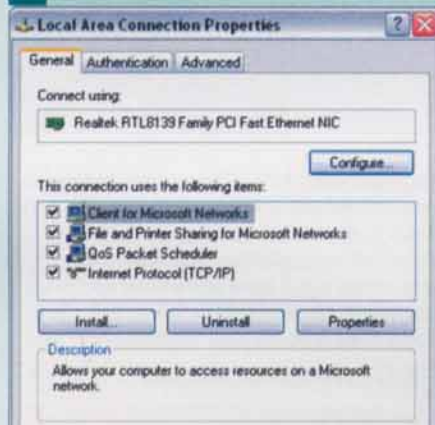
2 Azonosítás



Visszatérve a Network menübe, válasszuk ki az Identification fület, ahol meghatározhatjuk, milyen néven jelenünk meg a belső hálón. A Computer Name teljesen ránk van bízva: arra ügyeljünk, hogy speciális karaktereket és üres szóközt nem tehetünk bele. A Workgroup jelentősége nagyobb hálózatok esetén érdekes – kisebb otthoniál cél-szerű, ha minden résztvevő ugyanazt a munkacsoportnevet adja gépének. A Computer Description-nek szintén nincs komoly jelentősége: egy-két szó segítségével könnyebben azonosíthatóvá tehetjük a többiek számára gépünket.

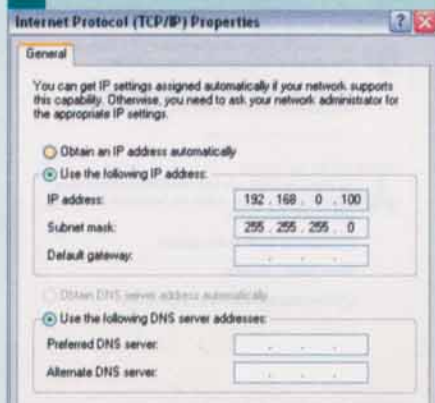
HÁLÓZATI PROTOKOLLOK WINDOWS 2000/XP ALATT

1 TCP/IP konfigurálás



A hálózati beállítások legfontosabb indulási pontja a Network Connections. Ennek az eléréséhez a Start/Settings/Network Connections menübe kell belépünk. A Local Area Connection-ben kattintsunk a jobb gombbal a Properties-re. A megjelenő ablakban a This connection uses the following items alatt ikszeljük be az Internet Protocol (TCP/IP) opciót. Amennyiben nem szerepel a listán, telepítenünk kell: kattintsunk az Install/Protocol/ menüre, és válasszuk ki a TCP/IP-t. Egy OK-val máris elfogadtattuk az új állapotot. Ugyanakkor a felesleges QoS Packet Scheduler könnyedén akár 20%-át is lefoglalja a hálózati sáv-szélességnek, ezért ezt TCP/IP programot azonnal installáljuk le a rendszerről.

2 Az IP-cím megadása



A Local Area Connection menüben, a Properties-re kattintva eljutunk az IP-cím kiosztásáig – klikkeljük a Use the following IP address-re. Itt az IP Address és a Subnet Mask értékét a Hálózati protokollok Windows 98/98SE/ME-re fejezetben leírtak szerint konfiguráljuk. Az alattuk lévő DNS-menüpontok az otthoni hálózat számára feleslegesek, ezért most nem is foglalkozunk velük.

InnoVISION

TORNADO
GeFORCE™ FX
8x AGP
128 MB

FX 5800/ULTRA



TORNADO
GeFORCE™ FX
8x AGP
128 MB

FX 5600/ULTRA



TORNADO
GeFORCE™ FX
8x AGP
128 MB

FX 5200/ULTRA



- Powered by nVidia® GeForce FX GPU
- AGP8X támogatás, 2.1GB/s sáv-szélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, QXGA display támogatás
- Új 128/256MB DDR II memória



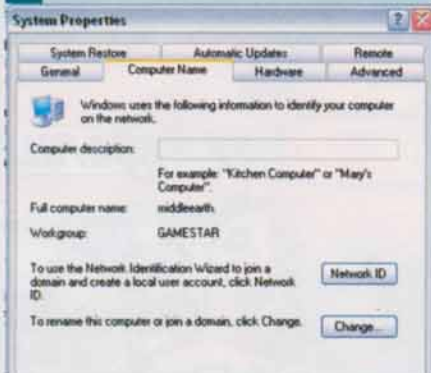
50 gyártó
600
terméke
raktárról!

EXPERT
Computer Kft.
www.expert.hu

**Számítástechnikai
Nagykereskedés**

H-1134 Budapest, Lehel u. 8.
Tel.: 450-2430, 350-3357
Fax: 450-2439

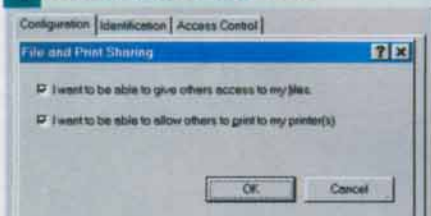
3 Hálózati azonosítás



Mind a Computer Name, mind a Workgroup a Start/Settings/Control Panel/System menüpontban állítható be. Váltunk az előbbi fülre, ahol kattintunk a Change pontra.

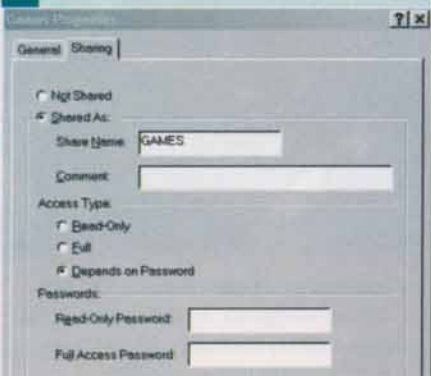
ADAT- ÉS NYOMTATÓMEGOSZTÁS WINDOWS 98/98SE/ME ALATT

1 Adat és nyomtató megosztása



Mivel egy hálópártinál szinte biztos, hogy szükség lesz adatok megosztására a többiekkel, ezért kapcsoljuk be az állomány- és nyomtatómegosztást is. Ezt szintén a Start/Settings/Control Panel/Network menüben érhetjük el, ahol a File and Print sharing gombra kattintva bejön egy kis ablak. Itt kapcsoljuk be az I want to be able to give others access to my files opciót, illetve ha igény van rá, az I want to be able to allow others to print to my printer(s)-et is.

2 Adatok megosztása

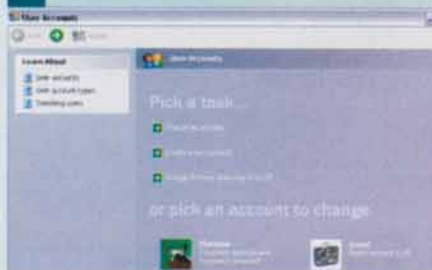


Amennyiben egy könyvtárat meg akarunk osztani másokkal, akkor kattintunk jobb gombbal a kiválasztott könyvtárra, menjünk a Sharing almenübe, majd a Sharing fülre klikkelve kapcsoljuk be a Shared as opciót. Itt, a Share Name-nél eldönthetjük, milyen néven lássák a hálózat tagjai a megosztott könyvtárat. Az Access Type-nál meghatározhatjuk, milyen szintű hozzáférést akarunk adni az adott könyvtárhoz: Read-Only, Full, Depends on Password. Első esetben csak olvashatják az adott könyvtár tartalmát. Második esetben szabadon írható és olvasható is a megosztott állomány, míg a harmadik esetben jelszóval szabályozhatjuk azt, hogy kinek mit engedünk - csak olvasást vagy írást is. A jelszavakat a Passwords résznél tudjuk

megadni, majd ezután beugrik egy ablak, ahol még egyszer ugyanazt kell beírunk. Ha igény van rá, akár egész merevlemez-partíciókat, vagy CD/DVD meghajtót is megoszthatunk: ilyenkor a My Computer menüben kattintunk jobb gombbal a kívánt meghajtóra, válasszuk ki itt is a Sharing menüpontot, majd azon belül is a Sharing fület.

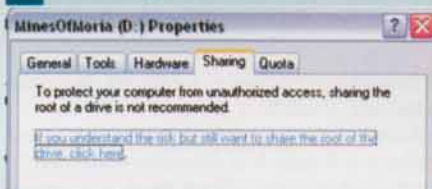
ADATOK MEGOSZTÁSA WINDOWS XP HOME ALATT

1 Guest-Account



Ha gépünkön már fut a TCP/IP protokoll, könnyedén megoszthatjuk adatainkat, meghajtóinkat másokkal is. Eloszor is aktiváljuk a Guest-Account-ot - ezt a Start/Settings/Control Panel menüben, a User Accounts-nál tudjuk elérni, ahol a Guest opcióra kell kattintanunk. Mindezek után pedig már csak a Turn On the Guest Account-ot kell "bebillenteni".

2 Az adatmegosztás aktiválása



A kijelölt könyvtárra jobb gombbal kattintva válasszuk ki a Sharing and Security menüt. Amennyiben egész partíciót akarunk megosztani, akkor a My Computer menüben kattintunk a jobb gombbal a kívánt merevlemez-partícióra, majd a Sharing and Security menübe belépve, klikkeljünk a figyelmeztetésre (If you understand the risk). Mindkét esetben a Sharing menübe jutunk.

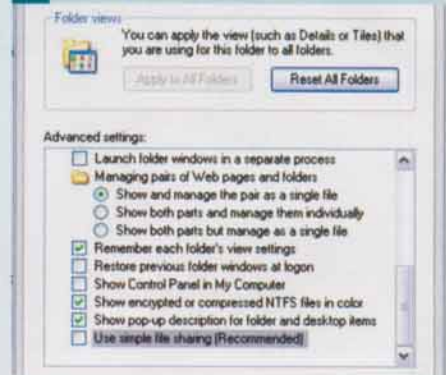
3 Források megosztása



A Network sharing and security részénél beikszeljük a Share this folder on the network opciót, majd meghatározzuk, milyen néven - Share name - akarjuk megosztani az erőforrást (nyomtatót, vagy könyvtárat). Ha igényeljük, akkor az Allow network users to change my files bekapcsolásával a kijelölt könyvtárat írhatóvá is tesszük.

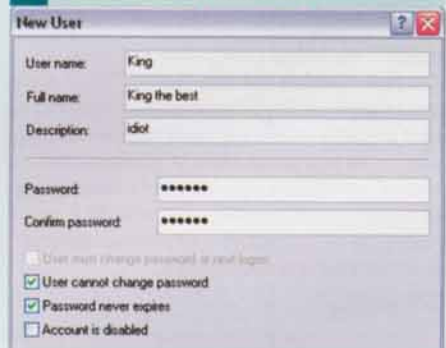
ADATOK MEGOSZTÁSA WINDOWS 2000/XP PRO ALATT

1 Egyszerű megosztás



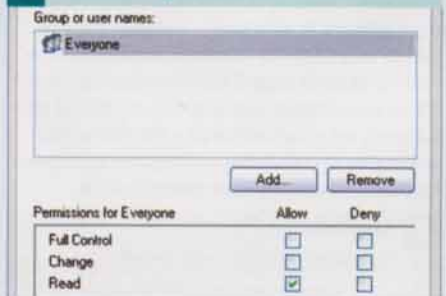
A Windows XP Pro kétfajta megosztást ismer: az egyszerűbb megegyezik a Win XP Home Edition verziójával. A másik módszer a Windows 2000-től fölfelé alkalmazható: ez sokkal rugalmasabb, éppen ezért célszerű ezt használni. A Start/Settings/Control Panel menüben megnyitjuk a Folder Options menüpontot. Itt kiválasztjuk a View fület, majd kikapcsoljuk a Use simple file sharing opciót, és OK-val továbblépünk.

2 Felhasználók meghatározása



Ha minden felhasználónak ugyanolyan jogokat akarunk adni, akkor nyugodtan választhatjuk a Guest Account-ot. Ha viszont a különböző felhasználóknak eltérő szintű hozzáférést akarunk biztosítani, akkor mindegyiknek egy külön Accountot kell nyitnunk. A Start/Settings/Control Panel/Administrative Tools menüben, a Computer Management részben válasszuk ki a Local Users and Groups sort. Egy jobb kattintás a User-re, és máris új felhasználókat tudunk létrehozni (New User).

3 Források megosztása



A megosztandó könyvtárra a jobb gombbal kattintva menjünk a Sharing and Security menübe. A Share this folder on the network opciót kapcsolása után, nyissuk meg a Permission-t. Válasszuk ki az pl. Everyone lehetőséget, vagy az Add opcióval adjuk meg egyenként a felhasználók neveit. A Permission for ...-nél meghatározhatjuk, milyen jogokat kapjon az illető.



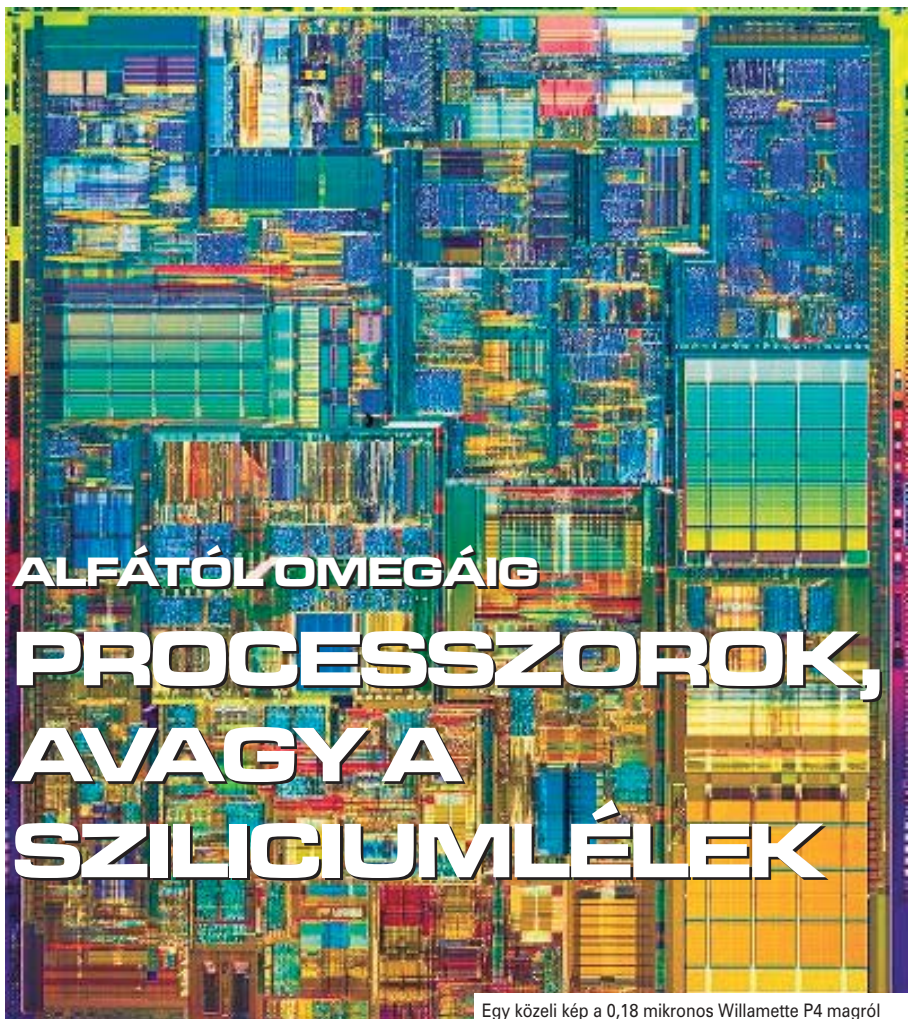
486 DX2: 50 MHz-es, szuper sebesség. A képen is látszik, hogy a CPU 1989-es „évjárát”

Minthogy immár összefoglaltuk a szépséges Intel processzorválogatott legnevesebb, napjainkban is kapható képviselőit, biztosan jól tudjátok, hogy mi micsoda. De valóban tisztában vagytok a forrással? Tudjátok, hogy miért tartunk ott, ahol tartunk? Tekintsük át röpke 25 év történelmét...

Processzor, CPU, központi egység – egy és ugyanaz. A hárombetűs rövidítés a Central Processing Unit (központi feldolgozóegység) névből ered. Eredetileg az IBM kezdte el mikroprocesszorokat fejleszteni. Tartott ez mindaddig, amíg a Kék Óriás vezetősége úgy döntött, hogy felhagy az egésszel, mert e tevékenység nem hoz túl sok hasznot (sőt: éppen ellenkezőleg) – és ekkor fontos dolog történt. Pár mérnök úgy döntött: ők bizony folytatják a mikroprocesszorok tervezését és fejlesztését, ezért saját céget hoztak létre Intel néven. Munkájuk gyümölcse egy akkoriban igazi remekműnek számító chip lett, a 8086-os. Adatai mai szemmel nézve talán viccesnek tűnhetnek: 29000 tranzisztor, 5 MHz-es működési frekvencia, 16 bites mag és a világon először x86-os felépítés. Mégis, gondoljunk csak bele... a mai gépekben hasonló architektúrájú chipok működnek! Nesze nekünk villámgyors fejlődés!

KLÓNOK TÁMADÁSA

Persze innentől már begyorsultak az események; az Intel gőzerővel folytatta a fejlesztést, aminek egyik eredménye a 8088-as mikroprocesszor lett, és ezt az IBM fel is használta első PC-iben. Később rendre jöttek a 80286-os, 80386-os, 80486-os lapkák, valamint azok különböző változatai. Persze az üzlet az üzlet, más cégek is beszálltak, hiszen már látszott, hogy ez egy óriási torta – és úgy gondolták, nem szabad hagyni, hogy az Intel egye meg az egészet. Motorola, Cyrix — csak hogy a nagyobb nevek közül említsünk párat. Ezek a cégek mind „klónprociikat” gyártottak a Pentium-korszak elején, vagyis megpróbálták a rivális chipeket azok szinte pontos másolataival kiütni a nyeregből. Többen csődbe mentek, vagy felvásárolta őket egy másik gyártó.



**ALFÁTÓL OMEGÁIG
PROCESSZOROK,
AVAGY A
SZILICIUMLÉLEK**

Egy közeli kép a 0,18 mikronos Willamette P4 magról

Egy érdekesebb eset említést érdemel ezekből az időkből: Amikor már várható volt az új Intel mikroprocesszor megjelenése, egyértelmű volt, hogy az új fejlesztés a 80586-os nevet kapja majd. A Cyrix vezetősége úgy gondolta: ha ilyen néven adja ki processzorait, az emberek majd bedölnék a trükknek, és megveszik azt – ezért az 586-os nevet előre bejegyeztette. Így végül is az új Intel nem kaphatta meg az 586-os nevet, de egy marketinges fejében megszületett a megváltó ötlet, s némi tanakodás után bevezették az első processzor-márka nevet: a Pentiumot.

A SZÉPSÉGES ARANYKOR

A Pentium új korszakot nyitott a számítástechnikában „rövid”, de annál eseménydúsabb történetében. Bár az eredeti 60-as és 66-os, 1993. márciusi Pentiumok némely tekintetben lassabbak voltak 486-os elődeiknél, rengeteg újítást hordoztak magukban: 3,3 millió tranzisztor, 16 KB-os L1 cache, az alaplapon elhelyezett L2 gyorsítótár – szemben a 486-osok 1,2 millió tranzisztorával, valamint 8 KB-os L1 gyorsítótárával. Pontosan egy évvel később vette kezdetét a „klasszikus” Pentium-korszak: az Intel ugyanis új tokozást és magot tervezett a processzoroknak. Ennek eredményeképp megszülettek az SPGA-s CPU-k, amelyek nagyon sok pentiumos gépben megtalálhatók. Fő ismertetőjegyük a sötétlila, kerámiából készült fedőlap, amelyre hosszú idő óta először került aktív, vagyis ventilátorral megátogatott hűtőborda. A következő jelentős változtatás az MMX (Multi Media eXtensions, multimédiás utasításkészlet) bevezetése volt. Az L1 cache mérete is megnövekedett, és a tranzisztorok száma 4,5 millióra emelkedett. A processzorok 150-től 233 MHz-es sebességig voltak kaphatóak.

CELERON A LÁTHATÁRON

Nemsokára megjelentek az új, Pentium II típusú modellek: 9 millió tranzisztorral felszerelt, 0,25 mikronos gyártástechnológiával készült, 233-tól 450 MHz-es órajelig kapható példányok. A processzor – 43 wattos hődisszipációjával – igen melegnek számított, ezért a jó minőségű hűtő engedhetetlen kelléke volt. Ezután léptek színre az első Intel Celeronok: a legkisebb modell 233 MHz-es, a legnagyobb pedig 533 MHz-es órajellel. Innentől, vagyis a Celeron 300A piacra lépésétől kezdődik a „valódi tuning” időszakítása. Ez volt ugyanis a tuningolók kedvenc

BOLDOG SZÜLINAPOT!

Pár héttel ezelőtt ünnepelte 25-ik születésnapját a cikkben említett 8086-os chip. Akár úgy is tekinthetünk erre a kis szerkezetre, hogy innen indult a valódi Intel-történelem, és ezzel együtt a játékosok által is mindennap használt számítástechnika (persze ennél jóval korábban kell visszanyúlni, ha az igazi gyökereket akarjuk felkutatni).



A FEJLŐDÉS NEM ÁLLHAT MEG

ÚJ PLATFORM

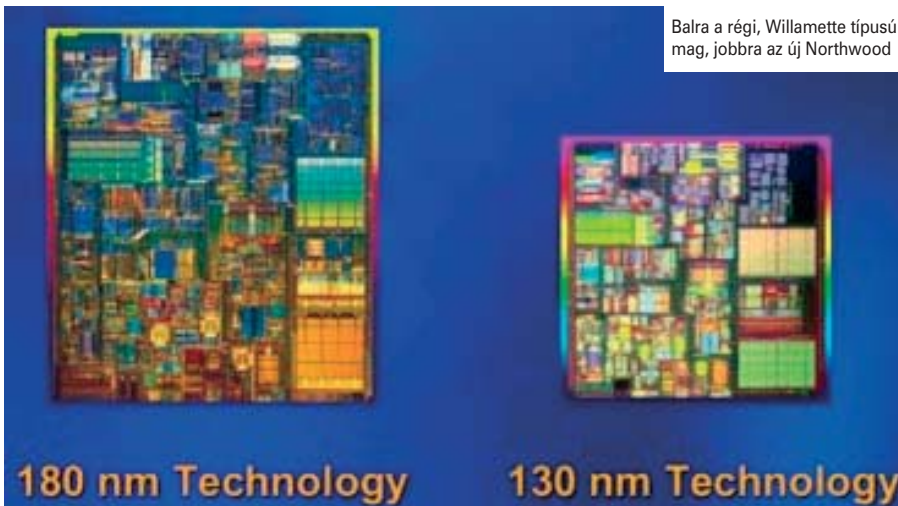
A PRESCOTT PROCESSZOROKHOZ

A cikkben említett új generációs Intel processzor a Prescott. Fontos információ lehet minden most vásárló játékosnak, hogy a legújabb, i875P-vel szerelt változatok támogatni fogják ezeket a CPU-kat, de nem teljes mértékben. Ennek oka az, hogy a Canterwood platform a Socket 478-as tokozásához kötődik – de az Intel bejelentette, hogy az új típusú központi egységekhez új tokozást is alkalmaz, amelynek neve Socket-T lesz (erről az előző havi GameStarban láthatatok is

egy képet). Tehát a legelső Prescott processzorok még Socket 478-as tokozásban érkeznek, és működni fognak a jelenlegi Canterwood alaplapokkal. Viszont a jövő év elején a lapkagyártó óriás teljesen új platformot fog kiadni: ennek jelenlegi fejlesztési neve Grantsdale. Az új lapkakészlet – amellet, hogy fogadja a Socket-T foglalátú processzorokat – rengeteg más újítást is hoz majd: többek között támogatni fogja a PCI-Express és a Dual DDR-II-t is.



Pentium III processzor, FC-PGA tokozásban. 933 MHz-es frekvencia, 256 KB L2 gyorsítótár



processzora: az i440BX lapkakészlettel kényelmesen üzemelt 450 MHz-en, vagy akár gyorsabb órajelen is. Ez volt az első olyan processzor, amelyet az akkori legújabb, 0,18 mikronos technológiával gyártottak. Egy nagy hibája volt csak: az L2 gyorsítótár teljes mértékben hiányzott belőle. Következtek a Pentium 3-asok: kezdetben a régi, P2-es Slot 1 tokozásban, majd később átálltak a Celeronnál már alkalmazott FCPGA-ra. Ezekből az új maggal szerelt P3-akból is készült Celeron-változat, amelyek kinézetre nagyon hasonlítottak nagyobb testvéreikre, de az L2 cache méretében eltértek azoktól. A legnagyobb Coppermine P3-asok sebessége 1133 MHz volt, az ezekre épülő Celeronoké pedig 1100. E vonal utolsó frissítéséként bevezették a Tualatin magos P3-akat. Ezek már a legkorszerűbb, 0,13 mikronos gyártástechnológiával készültek, és 512 KB L2 gyorsítótárral vértették fel őket. Természetesen ebből is adtak ki Celeron-változatot, az egyetlen különbség itt is csak a cache méretében, valamint a processzor FSB-je sebességében mutatkozott meg.

PENTIUM 4 – A DICSŐ JELENKOR

1,3 GHz-től 3,2 GHz-ig: e család kezdetben 0,18-as gyártástechnológiát használt, és 256 KB L2 gyorsítótárral szerelték. Új, Socket 423-as tokozást kapott, amelyet nem sokkal a megjelenés után a lényegesen kisebb és megbízhatóbb Socket 478-ra cseréltek. A melegezés sok gondot jelentett, az új CPU rengeteg hőt termelt, ráadásul csak a melegegrágra RDRAM platformokban volt használható. Természetesen a processzor ára is csillagászati magasságokban tanyázott, így na-

gyon kevesen engedhették meg maguknak. Nem beszélve arról, hogy a CPU teljesítménye elmaradt a várakozásoktól, mert az előző generációs P3-ak is könnyedén megverték, annak ellenére, hogy alacsonyabb frekvencián üzemeltek. Ezután az Intel kiadta a legújabb, Northwood magos Pentium 4-eket, amelyek 0,13 mikronos gyártás-

technológiával készültek, és 512 KB L2 gyorsítótárral rendelkeztek. Ezek már megfelelő teljesítményt nyújtottak, a hőtermelés sokkal kisebb gondot jelentett, és az előállításuk is olcsóbb volt. Ekkoriban jelentek meg az első SD, valamint DDR RAM-ot támogató P4 alaplapok, amelyek még több ember számára tették elérhetővé az új CPU-t. A processzort a mai napig forgalmazzák, a jelenleg hozzáférhető leggyorsabb változata 3,2 GHz-en ketyeg. Mindeközben rengeteg frissítésen esett át, többek között a mag típusát is fejlesztették. Az első Northwoodok B0-s steppinggel érkeztek, és mint később kiderült, a lapkák maximális fizikai sebessége 2,7 GHz volt. Az Intel finomított a terveken, javította a hibákat, így született meg a C1-es stepping. Manapság szinte az összes kapható Pentium 4-es processzor C1-es változatú, és nagyon könnyedén fel is lehet ismerni őket. Míg a B0-s steppinghez szigorúan 1,5 voltos magfeszültség tartozik, a C1-es változatokhoz 1,525. Ismét újratervezés következett: megjelent a D1-es stepping, amely a hírek szerint az utolsó állomás a Prescott magra történő átállás



Még az 1,5 GHz-es Pentium 4-nél is gyorsabb: 1,4 GHz-es Tualatin P3, 512 KB L2 cache-sel. Jól látható, hogy erre a processzorra is tettek IHS-t, amely védi a magot, és segít leadni a hőt

előtt. A D1-es stepping maximális sebessége 3,6 GHz körül alakul.

Itt el is érkezünk a következő fő változtatáshoz, az FSB sebességéhez. A legelső Pentium 4 processzorok (beleértve a Willamette-et is) 400 MHz-es Quad-Pumped FSB-vel működtek. Amint azt a körülmények lehetővé tették, az Intel átkapcsolt a kö-

„A Pentium új korszakot nyitott a számítástechnika „rövid”, de annál eseménydúsabb történetében..”

vetkező sebességbe: 533 MHz-re. Az ilyen processzorokat általában B-vel jelölik (például: 2.4B). Sebességük természetesen nagyobb 400-as társaiénál. A legkisebb kapható 533-as P4 2,26 GHz-es sebességen üzemel. Nemrég, a 400 MHz-es RAM-ot támogató Dual DDR-es lapkakészletek megjelenésével (i875P és i865PE, valamint i865G) érkeztek meg a 800-as FSB-jű Pentium 4 processzorok. Ezekből a legkisebb példány a 2,4 GHz-es, és általában C-vel jelölik őket (például: 2.4C). Az előbb már tettünk is egy rövid utalást a Prescottra. Az új processzorról a következőket érdemes tudni: 0,09 mikronos technológiával gyártják majd, az L2 gyorsítótár méretét a duplájára, vagyis 1 MB-ra növelik, 13 új utasítással gazdagodik, és a benne lévő Hyper-Threadinget is továbbfejlesztik – de hogy pontosan hogy, azt még nem tudni.

A szokásos helyszűke miatt most csak az „Intel-történelem” röpké összefoglalására volt idő, de egy későbbi számban az AMD-ről, a másik nagy processzorgyártóról is olvashatunk majd.

Stinger

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Látszik, hogy itt van az ősz, elkezdődött a suli, beindul a gépfejlesztési időszak, ezzel együtt az árverseny, és az ármozgások a piacon. A grafkártyáknál pl. nagyon intenzív a mozgolódás, ráadásul 50.000 Ft alatt az élen is változás történt, lévén a 9500-as Radeonok már nem nagyon kaphatóak... Jó böngészést és vásárlást!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. PowerColor Radeon 9600 Pro	82%	41 200 Ft	2003. 05.	www.tyan.com	A 9800-asok kistestvére, relatíve olcsón
Frissítés	2. Inno3D GeForce FX 5600 256MB	81%	34 500 Ft	2003. 07.	www.cptech.com.tw	Az 5800-asok kistestvére, olcsón
Frissítés	3. Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	26 800 Ft	2003. 06.	www.inno3d.com	Gyors, de nincs DX9 támogatás
Frissítés	4. Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	80%	16 800 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	Főltöbb sebes és DX9-et támogat
Frissítés	5. Connect 3D Radeon 9200	76%	14 700 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A jelenlegi legolcsóbb "még OK" kártya
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	14 700 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A jelenlegi legolcsóbb "még OK" kártya

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	103 800 Ft	2003. 07.	www.hercules.com	A jelenlegi csúcstartó
	2. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	87%	105 600 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
Frissítés	3. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	99 800 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com/	Remek teljesítmény, kiváló ár
	4. Club 3D Radeon 9800 Pro	85%	93 920 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	Minden, ami kell
Frissítés	5. Inno3D GeForce FX 5800 128 MB	85%	74 600 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	A legjobb sima 5800-as
Ártipp	Club 3D Radeon 9700 Pro 128 MB	84%	70 900 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%	48 900 Ft	2003. 03.	www.terrateg.de	Pazar szolgáltatások
	3. TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 900 Ft	2002. 08.	www.terrateg.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
	4. TerraTec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terrateg.de	Egy kártyán minden
	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 alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	34 500 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 alaplak
	3. ASUS P4PE	92%	19 200 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
Frissítés	4. Gigabyte 8SQ800	91%	21 900 Ft	2003. 05.	www.gigabyte.com.tw	Kiváló teljesítmény, sok extra
Új	5. Aopen AX4C Max	91%	41 200 Ft	2003. 09.	www.aopen.com	Csúcsteljesítményű 875-ös magas áron
Ártipp	Abit BH7	87%	16 900 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

Socket A-s alaplakok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Leadtek K7NCR18D-Pro	93%	23 500 Ft	2003. 07.	www.leadtek.com	A leggyorsabb AMD-s megoldás
	2. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 200 Ft	2003. 07.	www.soltek.com.tw	Villámgyors és olcsó
Frissítés	3. MSI K7N2G	89%	25 100 Ft	2003. 07.	www.msi.com.tw	Full extrás
	4. AOpen AK79G Max	88%	27 630 Ft	2003. 07.	www.aopen.com	Sokoldalú és kiegyensúlyozott
Frissítés	5. Chaintech 7VJL Deluxe	87%	22 900 Ft	2003. 07.	www.chaintech.com.tw	A leggyorsabb KT400-as
Ártipp	ECS L7VTA	85%	13 300 Ft	2003. 07.	www.ecsusa.com	Olcsó és meglepően jó!

DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
	2. Pioneer DVD A06s	91%	11 900 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
	3. ASUS DVD E616	89%	9 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Megebizható minőség
	4. Samsung SD-616F	73%	8 900 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
	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%	18 600 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
Frissítés	3. Teac CD-W5404E	91%	16 500 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
Frissítés	4. TDK 161040X	90%	19 500 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	Szolidabb megoldás, de olcsó

DVD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Pioneer DVR-A05	84%	46 900 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár
Frissítés	2. Plextor PX-504A	84%	55 100 Ft	2003. 06.	www.plextor.com	Sok extra, jó sebesség
	3. Freecom Internal DVD-RW	82%	55 200 Ft	2003. 06.	www.freecom.com	Mindenben kielégítő, kedvező ár
Frissítés	4. Sony DRU-500AX	82%	74 620 Ft	2003. 06.	www.sony.com	Nagyon jó választás nagyon drágán
	5. HP DVD Writer DVD300i	80%	74 300 Ft	2003. 06.	www.hp.com	Nagyon sok extra
Ártipp	Pioneer DVR-A05	84%	46 900 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár

17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Philips 107T	97%	40 600 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM 704 UTC	95%	59 500 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
Frissítés	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	41 900 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	34 200 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
	5. Miro A17NF96	90%	62 800 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	28 900 Ft	2002. 10.	www.samtron.com	Olcsó, nagyon jól kizárható kép

19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Eizo Flaxscan F730	96%	131 500 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
Frissítés	2. iiyama Vision Master Pro 454	95%	98 600 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
	3. Sony CPD-G420	94%	132 600 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	107 900 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957 MB	90%	64 850 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	49 900 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	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

A GAMESTAR EHAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	13 300 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1800+ MHz	11 600 Ft
Hűtő:	Spire Fríderock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 100 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	14 700 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	16 500 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: 129 920 Ft + áfa

BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	Abit BH7	16 900 Ft
Processzor:	P4 Celeron 2000 MHz	14 300 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 100 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	14 700 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	16 500 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: 136 100 Ft + áfa

OPTIMÁLIS SZINT

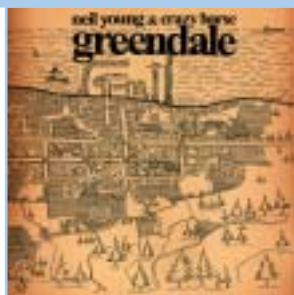
Alaplap:	Leadtek K7NCR18D-Pro	23 500 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2400+	21 500 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	16 100 Ft
Videokártya:	Rad. 9500 Pro 128 MB	41 200 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	12 900 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	10 900 Ft
Merevlemez:	WD 120 GB 7200 RPM	24 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	40 600 Ft

Összesen: 213 800 Ft + áfa



Neil Young & Crazy Horse Greendale

Neil Young és a Crazy Horse vadonatúj stúdióalbuma, a Greendale igen érdekes korong. Ez a lemez ugyanis egy koncepciós album: a Green családról szól, amely Greendale-ben lakik. Mindenféle bonyolult metaforákon át juthatunk el magához a zenéhez. Az előadó ugyanis szinte őskövületnek nevezhető a mai rockzene világában – s ez sajna zenei stílusára is igen jellemző. Én több Neil Young-album tulajdonosa vagyok, ezeken kellemeseket lehet szundítani: mára már eltűnt a poszthippi tűz, csak egy család maradt valahol Kaliforniában. Érdekeség, hogy ennek a lemeznek lesz CD+DVD verziója is, amelyekre a felvételek koncertváltozatát rögzítik akusztikus formában, a 2003 májusában Dublinban megtartott Neil Young-koncertről.



Rancid Indestructible

A punk bandák a legtrikább esetben lesznek híresek dalaik éteri mondanivalójáról, esetlegesen örökké tartó líraiságáról – viszont jól ismeretek rebellis zúzdájukról és lendületükről. A nagy múltú formáció 12 évvel ezelőtt alakult Albanyban, Tim Armstrong és Matt Freeman barátságából, majd rövidesen kiegészült Lars Frederiksenrel és Brett Reeddel. Több sikeres lemez, majd hároméves szünet után ismét egy vadonatúj koronggal jelentkezik a zenekar: erre 19 szerzemény került fel, melyek zenei stílusában a hard-core és punk-folk elemek egyaránt fellelhetőek. A dalokon kívül ez a lemez a barátságáról, az összetartásról, és persze nem utolsósorban a punkról szól. Magyarán: agysejtek lekapcsolni, rebelliót és ribilliót be!

Compay Segundo Gracias Company „The Definitive Col.”

Július 13-án az életvidám, dalos kedvű, szivarozó kubai úr örökre eltávozott.... Compay Segundo a tradicionális kávéházi, kubai zene, a Son halhatatlan alakjává vált. Az utóbbi pár év meghozta számára a sikert és az elismerést: Japántól San Franciscóig, Stockholmtól Sidney-ig egyaránt rengeteget koncertezett a nagyon szimpatikus kisöreg, szerencsére mi is láthattuk idehaza a Buena Vista Social Clubbal. „Köszönjük, Compay” – ezzel a címmel jelent meg a szomorú aktualitású válogatásalbum, amely a művész legnagyobb sikereit gyűjtötte csokorba, és dupla, valamint szimpla formátumban kerül a lemezboltok polcaira. Minden Compay-és BVSC-rajongónak kötelező!

Jewel „0304”

Ez a lány meglehetősen szép. Sőt, ez mind nem elég – igencsak jó hangja van. Ha valamelyik este bekopogtatna hozzám, tuti beengedném (bárcsak így lenne már). A poppiacot legyőző menetelése talán sokakat megdöbbentett, tudni kell azonban, hogy tehetsége mellett profi munkatársai is sokat segítettek ebben.

A kubai–amerikai producecer, Lester Mendez (Shakira, Santana, Enrique Iglesias) együtt dolgozott a művésznővel az album felvételei során. Az új lemezre 15 szerzemény került fel, egyaránt megtalálható rajta a nagy sikerű első maxi album változata, illetve a közkedvelt Todd Terry In House remix verziója. Aki szereti ezt a lányt, s aki szereti a kellemes popzenét, az azonnal rohanjon a lemezboltba.



George Benson The Greatest Hits of All

George Benson, a R&B/pop/dzsessz szupersztár, nyolcszoros Grammy-díjas művész 8 éves korában állt először mikrofon elé egy helyi éjszakai klubban. Pályája során elsőrendű zenészekkel játszott együtt, szinte az összes műfajban, noha elsősorban dzsesszinstrumentalistaként tartják számon zenei berkekben. Kivételes művész: mostani, The Greatest Hits of All című albuma jól demonstrálja, milyen is az igazán „finom” muzsika, amely mellett bármikor lehet romantikázni, olvasgatni, gondolkodni, vagy csak a lelünkkel elringatni. George Bensonnal érdemes e válogatás közvetítésével megismerkedni: cizellált dzsessz-pop muzsikája senkit sem fog hidegen hagyni.



Nena 20 Jahre

Nena visszatért! Úgy látszik, mostanra elmúlt a 99 lufi, amely a világhírnévre röpítette a német előadó hölgyet. A 20 éves pályafutását ünneplő egykori szexszimbólum német sztár és Kim Wilde duettje – az Anyplace, Anywhere, Anytime – rövid időn belül a kereskedelmi rádiók kedvence lett (még jó, hogy ez benne volt a sajtóhírben, mert én ilyesmit úgysem hallgattok. Hehehe). E dal mellett olyan régi slágereket is hallhatunk az albumon, mint a 99 Luftballons, a Vollmond és a Leuchtturm. Nagyon-nagyon furcsa dolog a rockzene németül, hiszen az ember füle az angol rigmusokra áll rá – ez a hölgy azonban megmutatta, hogy germánul is lehet lendületes rockzenét játszani/énekelni.

Gyu





STARMOVIE



Eredeti poszter

Bad Boys II. Már megint a rosszfiúk

Újra itt vannak a rosszfiúk. A második részben a miami drogyomozók, Mike Lowrey (Will Smith) és Marcus Burnett (Martin Lawrence) egy high-tech eszközközel felszerelt csapat tagjaként próbálják megakadályozni, hogy Miami ellepje az extasy. A filmben egymást érik a veszélyes helyzetek és a poé-nok. A főszereplők véletlenül felfednek egy halálos összeesküvést: Tapia (Jordi Mollá), a könyörtelen drogbáró ellenőrzése alá akarja vonni az egész város jól jövedelmező drogkereskedelmét, nem kímélve senkit, aki az útjába kerül. Bonyolítja a helyzetet, hogy Marcus gyönyörű húga, Syd (Gabrielle Union), aki mellest titkos ügynök, egészen véletlenül az események sűrűjébe keveredik, és igen kínos, sőt kockázatos helyzetbe hozza hőseinket. Csak tovább romlanak a dolgok, amikor Mike és Syd között románc szövődik, a hűgát amúgy is mániákusan féltő Marcus ettől teljesen kiakad. Marcusnak és Mike-nak azonban félre kell tenniük egymással kapcsolatos problémáikat, hogy leálítsák Tapiát...



Eredeti poszter

Trükkös fiúk Matchstick Men

A sokat tapasztalt Roy (Nicolas Cage) és ambiciózus védenca, Frank (Sam Rockwell) profi szélhámosok, svindlerok, csalók. Nevezhetjük őket bárminek, tény, hogy az üzlet virágzik. Most éppen vízszűrő rendszerekben utaznak: a léértékelt felszerelést többszörös áron szózzák a gyanútlan balekok nyakába. Közben elhúzzák nem létező díjak, autók, ékszerek, tengerentúli vakáció, valamint más értékes nyeremények ígéretével kecsgetik őket, amelyeket természetesen sohasem kapnak meg. Az átverések egészen jól működnek: néhány száz dolcsi itt, pár ezer ott – kapcsolatuk határozottan jövedelmező. Roy magánélete azonban messze nem ilyen sikeres. Megtudja, hogy van egy 14 éves lánya, ami azonban még zavarbaejtőbb, Angela (Alison Lohman) találkoznia akar sosem látott apjával. Jelenléte feldúlja a neurotikus férfi gondosan felépített életét, de mindközben Roy élvezi is az újonnan felfedezett apaságot. Angelát pedig elbűvöli apja nem mindennapi „munkája”. Végül Roy, jobb meggyőződése ellenére, elkezd taníthatni néhány cselofságra, a szakma trükkjeire. Angela pedig egyre többet akar: partnere szeretne lenni az üzletben...



A szövetség League of Extraordinary...

Allan Quatermain (Sean Connery), a világhírű kalandor ezúttal egy olyan missziót vezet, amelynek minden egyes tagja szuperhős: ez a különleges férfiak szövetsége. A Szövetségben találjuk Nemo kapitányt (Naseeruddin Shah), Mina Harkert, a női vámpírt (Peta Wilson), Rodney Skinnert, a láthatatlan embert (Tony Curran), Sawyert, az amerikai titkos ügynököt (Shane West), Dorian Grayt (Stuart Townsend), valamint Dr. Jekyllt és Mr. Hyde-ot (Jason Flemyng). A titokzatos M-et, aki a Szövetség tagjait összeverbuválja, Richard Roxburgh alakítja. Most meg kell tanulniuk bízni egymásban, és közösen dolgozni a civilizáció jövőjéért. Épphogy felkészülnek – nincs vesztegetni való idő –, majd azonnal Nemo kapitány különleges tengeralattjárójára, a Nautilusra szállítják hőseinket, amely az olaszországi Velence partjainál horgonyoz. Ott a Fantom néven ismert álarcos őrült éppen szabotázsakciót tervez a világ vezetőinek konferenciája ellen. Katasztrófa fenyeget, a kockázat óriási. A Szövetségnek 90 óra áll rendelkezésére, hogy megmentse a világot... Igen látványos és fantasztikus akció-mese.

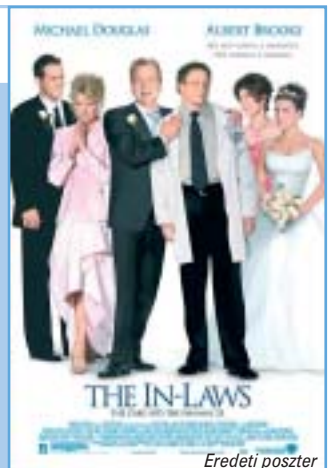


Eredeti poszter



Apósok akcióban The In-Laws

Mit szeret egy ortopéd orvos? A jól ápolott lábakat, a nyugodt, előre kiszámítható mindennapokat és a könnyű vacsorákat. Dr. Jerome Peyser (Albert Brooks) ezenkívül még azt is szeretné, hogy egy szem lánya igazi álomesküvőn mondhasza ki a boldogító igent választottjának. Akivel nincs is baj – csak az apjával. Mert a jövendő apóstárs (Michael Douglas) kissé zűrös figura. Számára egy átlagos nap reggeli pisztolypárbajból, délelőtti repülőgép-eltérítéssel, ebéd után könnyű, pihentető autós üldözésből és este egy nemzetközi fegyvercsempész-banda leleplezéséből áll. Ő ugyanis – bár megpróbálja letagadni – a CIA legtitkosabb ügynöke. És sajnos, munkája állandóan összekeveredik a magánéletével. Így aztán, míg gyermekeik lakodalmát készítik elő, az örömszüllők kénytelenek részt venni néhány kalandban. Az egyikük élvezi, a másik pedig szeretne sírva fakadni. Mert amióta ez az ügynök megjelent az életében, éjtörnyővel kellett leugrania egy felhőkarcolóról, fel kellett fálnia egy óriáskigyót, most pedig a fegyvercsempész-maffia főhadiszállásán kiderül: a banda feje elvárja vendégeitől, hogy kis piros tangában vegyenek vele egy csiklandós fürdőt...



Eredeti poszter



KÖZÖSSÉG

"Látjátuk, feleim, szümtükkel, mik vogymuk: Isa, pur és chomuu vogymuk. És még GameStar vogymuk. És mēnd GameStarban volou Arenáktül mondá neki élni". Magyar régészek nemrégiben bukkantak erre a nyelvemlékre, amelynek keletkezése az 1200-as évek környékére tehető, és amely sokban hasonlít az ismert Halotti beszéd és könyörgésre. Igazi szenzáció ez, mert hát ritkaság, hogy egy mai PC-s újságot már akkortájt ismertek és emlegettek: pedig ez, legalábbis a bizonyítékokból úgy látszik, így volt; az ősi irat további részeinek elemzése még folyik... Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírással (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.



Murdoc

Sokminden, de semmi

Hali Gyu(RIKA)!

Igazából nem szoktam írni lapoknak, mert a. ügyeseknek be b. lekifáznak c. elpojenokdják az egészet! Mégis le kell írnom mélyseges felháborodásom pár dolog miatt, pl. hogy bár vezető/nemzetközi lap lettetek, esik a színvonal. Persze azért az jó, hogy már nem 100 éves játékok vannak teljesbe, és több a videjő.

1. Szeintem már megérett az újabb desingváltás, mint már párszor megtettétek, mert ez is kezd elavulni, mint a CS motorja.
2. A nyílt napra kirívóan kevés embert hívtatok, ráadásul hülyén néz ki, ahogy a 25-30 éves újságírók 10 évesekkel, jól érzik magukat, ráadásul a videjón keresztül gagyinak jött ki az egész. Nagyon.
3. Vagy kevés történelmi RTS jelenik meg, de már nem láttam egyet se hónapok óta. A WW 1-2-seket meg zsigerből rüheltem. Az mind ****. Szegény Warcraftból is RPGt csináltak. Így maradt játékra a kissé elavult Medial:TW!
4. Vki írta -és szerintem igaz van- hogy az egész E3 videjő (az előző) inkább a csajokról szól, mint a játékokról. Szerintem Ti inkább maradjatok G****r(L****r :)) magazin, és ne XXX magazin. Egyébként király a lap, de azért jóóóó sokat kell még rajta javítani, van még min fejlődni!

Hali Murdoc(RIKA)!

1. Jön az az új design, ne aggódj, konkrétumokkal még nem szolgálhatok, de előbb-utóbb megérkezik.
 2. Ekkora volt a tárgyaló a pincében. Ha több embert hívtunk volna, nem fértünk volna el. Szerintem a videó rulez volt, és igazán nem kéne irigykedni annyira azokra, akik ott voltak. Legközelebb inkább Te is gyere el, mert igen jó móka volt.
 3. Így jártál! Ha még válogatsz is, akkor megérdemled.
 4. Mi a GameStar magazin vagyunk. S maradunk is. S én büszke vagyok arra, hogy minket a csajok érdekelnek. Mert téged nem?
- Fejlődni mindig kell, ugyanis tökéletes lapot soha senki nem csinált még. Mi is csak törekszünk erre...



Nemadam

Aréna

Hello Gyu!

Egy szörnyű gztettéről kell beszámolnom neked és

az olvasóknak. Tegnap voltam a debreceni strandon és jókedvűen úsztam a hűvös vízben, gyönyörködtem a természet szépségeiben (ilyenkor csak kevés ruha van rajtuk) amikor megálltam egy percre és ekkor azt hallom hogy két ember beszélget amikor az egyik azt mondta hogy előveszi a jó öreg Gamestar-t.

Nos ekkor nagyon büszke lettem hogy kedvenc újságomat a strandra is kiviszik. Elő is vette azt amelyiken Cate Archer képe van a NOLF2-ből. Ám ekkor hirtelen a barátja elővett egy Pc G****-t. Akkorát hökkentem hogy majdnem elkezdtem velük ordibálni hogy hogy tehetnek ilyet. Nos mit szólsz ehhez?

Helló!

S mi történt ezután? Netán a gamestaros fickó feleskette a másikat a GS iránti örök hűsége? Vagy a másik csak azért vette elő a másik lapot, hogy eldobja, és hazavigye a GameStar? Szerintem csak ez történhetett... Netán a másik lapba csupán be akartak csomagolni valamit, esetleg támadt valami fontos dolguk, és ahhoz kellett? A lehetőségek száma szinte végtelen... Kár, hogy nem figyelted meg jobban. Legközelebb, ha ilyen fontos dolog történik, ne a lányokat bámuld, azokat majd nézzük mi helyettesít!



Tas

Panaszlevél

Hello Gyu,

Szeretnék panaszt tenni a Júliusi szám minőségére. A kerti medencénkben olvastam a GS-t, melyre 100% vízpart-kompatibilitást ígertetek, ezzel szemben, az én példányom borítója leszakadt, a lapokra cseppent víz hullámosan száradt meg, pedig a Max Payne leírás 4 oldalát gondosan átlapoztam az öngyuladást elkerülendő. Nem értem miért tesztek felelőtlen kijelentéseket, vagy megint csak azt hittétek senki nem olvassa a bevezetőt? Esetleg elrongyolodott példányomat némi upgrade gyanánt ki lehetne cserélni újabb verzióra? ;)

Szia Tas!

Végre valaki, aki az első betűtől az utolsóig elolvassa a lapot! Talán nem olvastad el eléggé figyelmesen a bevezetőt, ugyanis: a "vízpart" nem azt jelenti, hogy a medencében kell olvasni, hanem a medence partján. S még egy dolog: ha az ember úszás közben olvassa a lapot, akkor abból bajai lehetnek (esetleg megfullad, vagy ilyesmi).

Egyébként persze, kicseréljük, de akkor hozd a medencét is!



Jeremy Fischer

A sz*r nem robban ☹

Csumi Gyu!

1. Először is szerintem át kéne gondolnod a barokód méretét!
2. Bad Sectorról egyre sz*rabbak a képek (lásd bevezető)
3. Ajó csirkeparikásba hagyama is kell ám aranyom!
4. Nem tom mért gizdulsz annyira Natalira. szerintem nem nagy szám! (Tudom ezzel most eltiportam az érzéseidet, de hidd el egy SAAB-bal jobban jársz:)
- 5 Te érted miről szól az azonosság című film? Mer ha igen, ne késlekedj a magyarázattal!
- 6, utána néztem a lexikonba, és megtudtam, hogy az őskorban élt egy hatalmas ősgyík. A neve. Gyúkus brutálikus. A kép alapján valamelyik nagyfaterod lehetett.

Csumi!

1. Átgondoltam. Eddig sem volt, most sem lesz!
2. Hát, mit mondjak, nem a szépsége miatt kedveljük.
3. Nem mondd komolyan! Leokádia néni itt figyel, neki megmondtam, ugyanis eddig a csirkepörköltet csirke nélkül csinálta. Mередek az öreglány, mi?
4. Persze, a SAAB-ban van légszák. Natinak is van..kettő is.. hmm... Azért Natié jobb.
5. Nem az azonosságról? Eddig azt hittem pedig.
6. Nos, valamit elnézhettél, mert egyik nagyfaterom tanító volt, a másik pedig taxifófor.



Iroquois Pliskin

Dragon György számára

Nos irtam mar párszor neked, csak mas volt a cimem es a nicknevem is. Most ujra elovennelek. A nagy helyzet az hogy Szatmarnemetiben lakom (RO), Kolozsvarra megyek egyetemre. Szinte egyertelmu a valasz de azert felteszem a kerdest: regi almom, hogy NALATOK legyek jatekteszter. Most kaptam egy eleg combos gepet (nem untatlak a reszletekkel), tudom hogy az a franya Trianon nagy akadaly, de nem lehet-e valamilyen formaban kivetelt tenni? En aztan igazi kulsois lennek. Ha ez segit valamit nagyon sok



KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



KV-szünet
Hardveres problémák



Másik oldal
A TI oldalatok

ismerosom van „odaát”. Sokatoknak írtam már de te voltál az egyetlen aki mindig válaszolt. Ha lehet ne most szokj le errol, jo?

Helló!

Ha van ismerősöd "odaát", akkor kérlek beszélj Szent Péterrel, vagy valakivel... ahogy az ősi írás mondta: "És vimádjok szent Péter urat, kinek adot hatalm oudaniá és kētniē, hogy oudjá mēnd ū bűnēt és adot oldalakm Gamestariá!" Szóval ezzel az emberkével kellene dumálnod, még annak idején 1200 körül is tudták, hogy az oldalszámot növelni kell. Bár ezt egyelőre nem tervezzük, így nincs sem a Te, sem a többi lelkes GameStar-író jelölt számára jó hírem: jelenleg nem keresünk cikkírókat. Akik esetleg rovatot vezetnének a CD-n, azok viszont Madyval lépjenek kapcsolatba (mady@gamestar.hu). S ha sokszor változtatás nicknevet, mindig szólj, hogy Te vagy, hogy tudjam.



W. Viktor

<No subject>

Lenne egy kérdésem nemrég lapozgattam egy régebbi GameStar és azt láttam hogy egy procit „szétvertetek”.

1. Az lenne a kérdésem ez még működött?
2. Ha netán igen, és csak főlöslég volt nekem küldhetek ilyen számítógép alkatrészeket.

Szia!

1. Nem, egy elfüstölt AMD procit vertünk szét, amely már egyáltalán nem volt működőképes.
2. Sosem teszünk tönkre olyasmit, ami még használható lenne...



Sanyo

Tábor

Csá Gyul!

Nagyon érdekelne, hogy hány éves az a szőke lány aki a piros atlétás (hát...Szép és sportolt testalkatú)csávó mellett áll fekete felsőben és fehér gatyában? Nagyon tetszenek a szemei, meg a szép arca. Első látásra szerelmes letterem!!!!!! Kérlek válaszolj mert nézem ezt a képet és arra gondolok hogy milyen jót beszélgethetnének a Gamestarról ezzel az aranyos lánnyal. Amúgy jók vagytok ti Gamestar team-esek. további sok sikert! u.t.: egyet se felejt el mielőtt a géped elé ülsz: az a lényeg, hogy a kacsák előtt legyen víz!

Csá Sanyo!

Az a szőke lány. Hmm, kábé 14-15 év körüli lehet (ezt csak saccoltam), a piros atlétás srác pedig űberjőfej táborlakó volt (ha eljöttél volna Te is, ugye...). Tényleg nagyon csinos kis leányzó, de hát megértheted, hogy a táborlakókat elsőbbség illeti meg a kérdésben, így erről a vonatról, azt hiszem, lemaradtál. Te biztosan lelkesen beszélgetnél vele a Gamestarról, de úgy hiszem, Őt más témák jobban érdekelnének. Sőt, ebben szinte tuti biztos vagyok. Ahogy elnéztem, nem épp a PC-s játékokért rajong a legjobban. Ha felkéréd táncolni, több sikered lenne. Egyébként el-

árulok valamit. A Négy muskétás táncscsoport vezetője elmondta nekem, hogy hozzájuk rengeteg lány jár, akik mellett igen kevés a fiú. S mind-egyik lány ilyen csinos. Szerintem megérné el-menni táncolni, még válogathatnál is!



BonemanX

névatek

Udv! Te hablatyoltal valamit, de en rajottem, miért az a becenevetek, ami. A kocsitok rendszama a megoldas. Gy: GYU-623 Uhu: UHU-753 Boe: BOE-121 Trf: TRF-918 ZeroCool: KUL-000 Ennyi letterem volna: BonemanX!

Helló!

Nálam a 623-at véletlenül eltaláltad, bár nem GYU-val kezdődik. Uhu, TRf és Zero nem autótulajdonos (bár Uhunak van bringája), Boe Mazdájának pedig totálisan más a rendszáma. Most már csak azt áruold el, miért pont 121, 918 és 753. A 000-t még csak-csak megértem. Már csak azt nem értem, ezen miért nevetesz. Hehehe.



Vakfrost

<No subject>

Hi Gyul!

Azt már most előre mondom, hogy kritikát fogok írni! És nem + hangvételt! Na csapjunk a levele! Szal azzal, kezdeném, hogy a lap minősége nagyon sz*r! Hogy tudtok ilyet a kezeteiből, illetve a nyomdátokból kiadni! Az utóbbi 3 újság néhány lapozgatás után darabokra esett! Én régen 576-os voltam, és tőlem írhattok, akármit, úgyszintén tudja, hogy az IDG csak a haszon miatt vette meg az 576-ot! (...) Attól nem leszek jó fejek, hogy tele raktok mindent azokkal a mosolygó fejekkel, meg angol rövidítésekkel! Kicsit vissza vehetnétek a dícekszévből, nem olyan régóta vagytok az országban 1.-ők az eladásokban! Ahhoz túl sokáig vezetett a P* ****! Ha nem válik 2-é még most is 1.-ő lenne! Európa legolvasottabb magazinja! Ez így megint csak nem teljesen igaz! Az IDG-nek van 500032423526 lapja Európa szerte és ezeknek együttesen több olvasójuk van, mint más kiadóknak, és ez nem a ti érdemetek! ? (...) Írtátok, hogy a HL2 csak Ati kártyákon fog menni! Legközelebb, mit fogtok írni??? Hogy az Intel rájött, hogy főlöslégesen gyártott processzorokat és ezentúl Quarc óra szíjakat fog gyártani porcelánból?!?!?!?!?! (...) Szerintem a címlapot nem a 42355635768-os betűméretnek kéne kitöltenie, hanem egy jó kis képnek egy játékból!!!!!! Akkor az oldalak hátterei! Szép világos háttérre írtok sötét betűket! Az oldalak háttereibe inkább rajlatok grafikákat a játékból!!! (Na jó lehet meztelen néis kép is!) Feljebb említettem, hogy szétjött az újság, ezzel mindenképp csináljatok (...) A Tron2.0 demó tényleg jó, de van 1 óriási nagy hibáj, hogy csak demo!!!!!! A Midnight Club 2 annyira nagyon jó, sehol egy kritika, és mégis 85%! Ich verstehe es nicht!!!! Előzetesek: Lapzárta után érkezett!!!!!! Öszintén szólna szerintetek kit érdekel, hogy mikor érke-

zett?!?!?!? A hír a lényeg! Egyébként is én már 1 hetek óta tudom, hogy csúszik a HL2!!! A kördiagrammok nem rosszak, csak egy kicsi, de tényleg csak egy nagyon picit k*****t nagy utánzat! - Kritikákat vártok a Másik Oldalba! A címből, akár a túlvilági életre is lehet asszociálni, az alcimből pedig végképp nem az derül ki, hogy ti ide mindeképp kritikákat fogtok rakni! Ennyi voltam!

Hi!

Az újság szétesése a nyomda hibája: amennyiben ez történt, a terjesztési osztályon kicserélik neked (VI. Révay utca 10, a bejáratától jobbra). Mint már sokszor leírtam, az IDG nem vette meg az 576-ot: A kiadó Comgame Kft. ugyanis felfüggesztette a lap működését (erre biztos megvolt a jó okuk), mi csak átvettünk egy-két dolgot az ő hozzájárulásukkal. Tehát végre Te is fogd el: mi nem vettük meg az 576 KByte magazint. Nem dícekszünk, s ha gondosan olvasod, akkor kiderül, hogy Európáról van szó. Senki sem mondta, hogy a mi érdemünk, hogy az IDG-nek sok millió olvasója van: csak annyit, hogy a GameStar Európa legolvasottabb gamer magazinja, és ezért jelentős tényező piciny kontinensünkön. Ennyit állítottunk, és semmi többet. Bár ha valaki fel tud mutatni nekem még egy olyan PC-s játéklapot Európában, amelynek nemzeti változatait összesen majd másfél milliónyian olvassák, akkor visszavonunk mindent. Istibizi. (Egyébként nem fogsz tudni, gondolom elhiszed nekünk, hogy nem a hasunkra csapva találtuk ki ezt, hanem szépen összeadogattuk a példányszámokat!). Mellesleg elárulok egy titkot, nemskóra itt a kínai GameStar is. Komoly! És akkor már a világ legolvasottabb magazinja lesz a GS! Muahahaha! A címlap tájékoztató jellegű: ha kis betűkkel írunk rá, akkor a kedves olvasó nem tudja elolvasni az újságosnál, miről írunk a lapban. Emellett a borítón ott a kért kép a játékból. Úgy gondolom, Gutenberg is úgy találta ki a nyomtatást, hogy világos háttéren voltak fekete betűk. Ez eddig bevált. Szerintem az ATI vs. Half-Life 2 hírt rosszul olvastad el, ugyanis nem erről volt szó benne. A történet arról szól, hogy 9900-as Radeon mellé adják majd a Half-Life 2-t. Ennyi. Pont. Azt, hogy az Intel mikortól gyárt kvarcórákat, nem tudom megmondani. Kérdezd őket: www.intel.com. Kördiagramügyben pedig akkor pereljünk be most minden cukrázdát, hogy a tortáik hasonlítanak a mi diagramjainkra? (Ha esetleg az a probléma, hogy az 576-ból vettük át a diagramokat, akkor a megoldás nagyon egyszerű: jómagam találtam ki, amíg még az öccázhetvenhat főszerkesztője voltam, kb. másfél évvel ezelőtt. És amikor átjöttem a GS-be, hoztam a saját ötletemet magammal. Ennyit a koppintásról - ender) A Másik Oldalba beteszünk 1000 karakteres kritikákat, amennyiben ír valaki. A Másik Oldal kissé misztikus elnevezés, eddig még nem érkezett panasz rá. Amiről Te írsz, az a Másvilág lenne. Olyan rovatunk is van.

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

Üdv néktek, elakadt lelkek! Itt az e havi betevő kávészünetetek, már lehet is intravénásan magatokba tolni a friss, fekete nedűt ☺!



! Pityu

Soldier of Fortune II

Cső Bad!!!!!!

Elakadtam a SoF2-ben, ott ahol a kórház tetején 1 helikopter osztja az áldást. Már mindenkit kinyirtam csak azt a kiba... helit nem tudom leszedni. Arra rájöttem, hogy az M4 gránátjával, ha belelövök, akkor elkezd égni. Áztán nem tudok mit csinálni, mert ahhoz, hogy meg 1-et beleküldjek, túl magasán száll. A golyó meg sz*rt sem ér. Meg még aztat mongyad mán el nekem hogy a LOL az mit jelent mer szinte minden cikkbe benne van és engem idegesít hogy nem tudom mi az. Válaszod előre is köszönöm.

Hali!

Bár nem könnyű a SoF II-ben a helikoptert elintézni, azért igazából nem kell semmi különleges hozzá. Én valamilyen rakétavető cuccossal soroztam, és a második/harmadik után füstölögve lezuhant.

! Judit

Morrowind

Helló!

Tudom hogy lejárt lemez, DE hogy lehet a soul gembe soul szerezni? Bárki tudja, írjon sürgősen!!

Ó, a Morrowind sohasem lejárt lemez ☺! Szóval ahhoz, hogy „lelket vadássz”, először is a kiszemelt áldozaton (amikor még él) egy „soul trap” nevű varázslatot kell megidézni, majd használni rajta a soul gemet. Viszont igazából csak a Golden Saint nevű monszta lelkét érdemes bespájolni, és csak a legnagyobb soul gemmel (sárgás, narancsos színű), mert ennek a végeredményével tudod igazán felspécizni tárgyaidat! (Köszönet Mazurnak a tippért!)

! Walaki

Morrowind

CSÁ Gamestarosok. Lenne két kérdésem:

1. Mit kell csinálni a Morrowind első pályán?
2. Honnan lehet letölteni Morrowind magyarosítást?

Na most csak ennyit akartam kérdezni ha tudjátok légszí választoljatok!

1. Khmm... Szóval ez egy nonlineáris szerepjáték, amelynek az a lényege, hogy azt csinálsz benne, amit akarsz... Teljesítheted a főküldetéseket, vállalhatsz mellékmissziókat, és így tovább. A lényeg a hatalmas szabadság, amelyet más, lineárisabb szerepjátékban nem kapsz meg.
2. Hmm... Nem nagyon tudom, hogy készült-e egyáltalán magyarítás ehhez a játékhoz (szerintem nem), de ha van olyan olvasó, aki ismer ilyet, az segítsen „Horváth”-nak!

! Ice Tea

Mafia

CSÁ Bad Sec!

Megmondaná valaki, hogy hova a fityfenébe kell menni a Happy Birthday küldetésben a hajón, amikor megöled a csávót, és menekülni kell.

Helló!

Ha végeztél a csávóval, akkor rohanj le az első szintre, ahol a hajó végénél vár egy fickó egy motorcsónakban. Amikor odaérsz hozzá, nyomd meg az akciógombot, és automatikusan elhajóztok.

! Márton

FS 2004

Hellóka!

1. Azt szeretném kérdezni, hogy a Microsoft Flight Simulator 2004 végül is megjelent? HA nem akkor mikor fog?
2. Ti a tesztelendő játékokat ingyen kapjátok?

1. Már megjelent.

2. Igen, a magyar vagy a külföldi forgalmazótól, illetve bizonyos esetekben testvérlapunktól, a német GameStartól.

! Márton

Soul Reaver 2

SZEJA APUCIBÁCSI BECCEKTOR.

ÓÓÓÓ lenne pár kérdésem a Soul Reaver2ve kapcsolatban.

4. Hogykell használni a Soul Reavert?
11. Az erős?
7. Hogykell továbbjutni az 1. mentésnél ott a viznél?

9. MIKO?

1. Lesz 3. része?

14. Atomtámadás ellen is véd?

nah. Csak ennyi volt. Léccci válaszozj, mert ha nem, akkor érzem, hogy fölöslegesen vettem meg a játékot, fölöslegesen írok most neked, fölöslegesen verünk meg a tesóimmal a házad előtt. Előre is köszönöm.

Hmm... Nem magával a használatl van gond, hanem azzal, hogy a Soul Reaver rendkívül „önfejű” és lélekéhes fegyver: egyrészt, ha ezzel ütöd meg az ellenséget, akkor ő eszi meg a lelket, nem Razielt, másrészt, ha nem kap elég lelket, akkor szép lassan Razielt energiáját csócsálja meg. Ha ez megtörténne, az sem tragédia, hiszen Razielt nem halhat meg, a halottak világa pedig tele van repkedő lelkekkel.

11. Nem csöppet ☺... De igazából nem mindig van rá szükség...

7. Ki kell másznod a vízből a partra.

9. LEHET KEZDENI.

1. Igazából harmadik rész nem lesz, de a Legacy

of Kain sorozaton belül készül egy olyan újabb rész, amelynek Legacy of Kain: Defiance a címe, és végre-alahára Kaint és Razielt is tudod egy játékon belül irányítani.

14. Kérdezd Matisz nagypapát!

! Djuree

Gothic 2

Hi Bad!

Azt kérdezném tőled hogy a Gothic 2-ben sokat kell-e beszélgetni az NPC-kel. vagy meg lehet lenni angol tudás nélkül? Megvan a Neverwinter is azzal nem tudok játszani mert annyira nem tudok angolul. Ebben kevesebbet kell beszélgetni. A Neverwinterhez nincs magyarítás valahol?

Igen, a Gothic 2 tekintélyes részét képezik a párbeszéddek. Aránylag jól kell hozzá angolul tudni – ha emiatt a Neverwinter sem ment, akkor valószínűleg ez sem fog. Sajnos egyik programhoz sincs magyarítás, legalábbis nem tudok róla. Ha valaki tudna ezekről, akkor dobjon meg egy maille!

! Jani

Jazz and Faust

Kedves Gergely!

Nemrég (ma) mentem először céltudatosan a gamestar.hu-ra, és találd ki mit olvastam! A Jazz and Faust-ról szóló cikket. A kérdésem az lenne, hogy a játékhoz (angol nyelvű verzió előnyben) hogyan lehet hozzájutni annak ellenére, hogy a cikk tavaly egy hónappal készült?

Helló!

Ha beballagsz a terjesztésünkre (Révay utca 10.), és megveszed a 2002. júliusi számunkat, akkor abban lesz angol Jazz and Faust, ugyanis ez volt akkor a teljes játékunk ☺!



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Sajnos elérkezett a szeptember, sokatok bánatára ezt a KV-szünetet már a pad alatt fogjátok olvasni :-). Az egyetlen jó hír talán, hogy a hardverek ára tovább mérséklődik, olyannyira, hogy egy 120 GB-os Maxtor vinyó alig kerül többbe, mint 20000 forint. Azt hiszem, aki fejleszteni szeretne, annak most kell cselekednie, amíg fel nem mennek az árak. De nem foglalom a drága helyet, következzenek a szokásos KV-adag!



Varga Ádám
Hiba

Helló Mady!

Tudom, nem erre „szakosodtatok”, de lenne egy nagy problémám. Arról van szó, hogy mikor elkezdtek netezni (néha kicsit később), megjelenik egy üzenet, hogy le kell állnia a Windowsnak, mittudomén, miért. Elküldöm a képet.

Kérek segítséget, mert már megőrülök ettől! Előre is kösz!

Helló Ádám!

A hiba nem csak a Te készülékedben van, nálunk is okozott némi riadalmat a W32.Blaster nevezetű vírus. A produkált jelenség – miszerint egy felpattanó ablak közli velünk, hogy a gép 60 másodperc után újraindul – egy igen egyszerű eljárással időlegesen eltüntethető. Amikor megjelenik az említett hibaüzenet, akkor a Start menü futtatás menüjébe írjuk be, hogy „shutdown -a”, és az ablak eltűnik. Ezek után le kell tölteni a Symantec () oldaláról a FixBlast nevű progit, amely nemes egyszerűséggel leirtja az említett férget, majd letölti az Explorer biztonsági hibájának javítását. A program linkjét megtaláljátok a www.gamestar.hu oldalon, a hírek közt.

Csészi Zoltán
Kérdések

Helló Mady!

Az újság nagyon jó, most kezdtem venni, és maximálisan elégedett vagyok vele. Különösen megörültem a rovatnak, mert van pár megválaszolatlan kérdésem hardver témában.

1. Akarok egy elfogadható árú VGA kártyát venni, csak nem tudom, manapság milyen érdemes venni. A gépembe egy 1.7-es P4-es van. Az egészre olyan 40 - 45 000 Ft körüli összeget szánnék.
2. Van egy 20 GB-os MP3 lejátszó finomságom, a gépemben viszont sima USB port van. Így elég problémás a számok feltöltése. Ha elindítok egy komolyabb szinkronizálást, akár órákon keresztül is dolgozik. Nem lehet valami átalakítót kapni vagy valami más megoldást nem tudsz?
3. A gépem mostanában valami RPC akármire hivatkozik és valami távhívásra és 1 perc múlva újból indul! Valami gond van az operációs rendszerrel szerintem, lehet, hogy újból kéne telepíteni?
4. Létezik az, hogy egy 120 GB kapacitású Maxtor merevlemez (7200rpm, ATA133) mindössze 19 700 Ft-ot kóstál? Érdemes ilyen megvenni, vagy milyen márkát ajánlanál?

5. Ez lesz az utolsó, ígérem :-). A házamba szeretnék beszerezni plusz hűtést, eddig ezt úgy oldottam meg, hogy levettem a fedőt és kívülről fújattam a hideg levegőt. A kérdés tehát, hogy milyen szerelje be és hogyan? Esetleg érdemes új házat venni hozzá? A probléma, hogy csak egy olyan szabad csatlakozóm van, amire lehetne ventit kötni! Köszönöm a türelmed és a választodat előre is!

Helló Zoli!

1. Nem írtad, hogy NVIDIA vagy ATI kártyát szeretnél-e. ATI-ből 128 MB-os Club3D ATI Radeon 9600 Pro 400/200-ast ajánlok (400/200 mag/memória órajellel), ezt a kártyát 32-33 nettó körül lehet megvenni. Az NVIDIA-s kínálatból egy Inno3D GeForce FX5600-ast javasolnék, 256 MB memóriával felszerelve. Ez picit drágább egy-két ezressel, de szerintem ebben a kategóriában ez már elhanyagolható.
2. A megoldást egy többfunkciós bővítőkártya vagy panel beszerelése jelenti, amelyet szinte bármelyik nagyobb boltban beszerezhetsz. Nem mondom, hogy olcsó megoldás, mert elég drága egy ilyen kütyü, de szerintem mindenképpen megéri a befektetés! A különbség olyannyira érezhető lesz, hogy a többórás feltöltés 20-30 percre csökkenhet. Egy 3 portos 2.0-s USB kártya bruttó 7 000 Ft-ot kóstál. *(Tudtad az MP3-lejátszód az USB 2.0-t? – Gyu)*
3. A hiba nem az operációs rendszerben van: az Internet Explorer védelmi részét játszotta ki egy vírus. A férég kiirtását a fent említett módon tudod végrehajtani.
4. Szerintem mostanság nagyon megéri vinyót venni, ha kiszámoljuk a MB/Ft arányt, akkor rájöhettek, hogy igen neveltséges összegért juthatunk egészen komoly tárhelyhez.
5. Hűtés terén azt tanácsolom, hogy vegyél két házhűtőt: ezek nem olyan drágák, mint a processzorhűtők, kisebb a teljesítményük, és elvileg alacsonyabb a zajszintjük. A két ventilátort úgy kell beszerezni, hogy az elsőt a ház elejébe szivásra kell beállítani, a másodikat a ház hátuljára kell szerelni, hogy a felforrósodott levegőt kifelé szívja. Ha csak egy csatlakozód van, akkor sem kell pánikba esni, ugyanis pár százasért be lehet szerezni egy ventilátorelosztó kábelt.

R. Men
Tisztítási kérdés

Csáó, KV-s emberek!

A minap rámjött a tisztíthatnék, mert azt olvastam, hogy nem tesz jót a gépnek, ha a sok por lerakódik. A művelethez a porszívót használtam, gyenge szívással. A gond, hogy így nem igazán jött ki min-

den helyről a por, erősebben nem merem porszívózni, nehogy baja legyen. Mondtak már fogkefével megoldást is de inkább az érdekelne, hogy Ti mit ajánlotok! Tudom, hogy nem olyan égető kérdés, de lehet, hogy másokat is érdekel!

Csáó R.Men!

Az igazság az, hogy sok minden nem tesz jót a gépnek, de a porszívózás kifejezetten veszélyes művelet. Ha már mindenáron meg szeretnéd tisztítani géped a portól, akkor javaslom, hogy vegyél sűrített levegőt. Ezt számítástechnikai boltokban tudod beszerezni, 500 ml-es kiszerelésben, és ezzel tudod lefújítani a port a hardverről. Porszívóval azért sem ajánlom a portalanítást, mert a levegőt szívja, és nem fújja, ezáltal könnyebben megsérülhet a hardver.

SiT
Furcsaságok

Helló Mady!

Ne haragudj, hogy KV-zgatás közben zargatlak, de adódott némi problémám! A múltkor a javaslatodra vettem némi extra cuccot a gépbe, ami most így néz ki: P4 2.4 GHz, 512 MB 400 MHz-es DDR RAM, Inno GeForce FX 5600 128 MB-os kártyával. A gond ott kezdődik, hogy miután beszerelték a kártyát és a gépet hazahoztam, kaptam egy vírust és újból kellett telepíteni a Windows Xp Professionalt. Valami itt sem stimmel, mert olykor nem lehet elsőre beizbitani a gépet és hibaüzenetet ír ki. A videokártyának viszont nem találtam meg a driverét és feltettem egy régebbi meghajtóprogit egy GS CD-ről. Most viszont egy csomó játéknál pl. GTA3: Vice City is nagyon fura a kép és amikor vissza lépek a Windowsba, akkor pedig fura szivárványos.

Helló SiT!

Most az egyszer megbocsátok ©. Problémádra megoldást jelenthet, ha ellátogatsz a www.nvidia.com oldalra, és letöltöd a legfrissebb, 45.23 verziószámú Detonator FX meghajtóprogramot. Azt javaslom még, hogy ha a Windowsnak is baja van, akkor előtte érdemes lefuttatni egy gyors telepítést, és utána kéne lefuttatni a friss meghajtóprogit.

Ismét elérkeztünk a lap aljára; nem maradt hátra más, mint hogy elmondjam szokásos mondókámat, miszerint bármi hardveres problémátok, észrevételeitek van, vagy bármilyen fura esettel találkoztok, ragadjatok billentyűzetet, és dobjátok egy e-mailt a kv@gamestar.hu címre. Üdvözlettel:

Mady

A TI OLDALATOK MÁSİK OLDAL



Ebben a hónapban sajnos sem nyílt nap, sem tábor nem volt, mindösszesen csak külföldre utaztunk mindenfelé. Ennek ellenére történtek nagyon kellemes dolgok, tehát ez az oldal megint nem marad üresen: a GameStar körül mindig zajlik az élet.

Ez a mostani Másik Oldal kicsit másmilyen lesz, mint a többi. Egy picit könyvajánló, egy kicsit fórumajánló, egy kicsit kulimász: ahogy azt kell...

DICSŐSÉG NÉKED, BERRR!

Kezdjük egy igencsak dicsőséges dologgal. Kiváló kalandjáték-szakértőnk, a fantasy íróként már ismert Berrri Tamás (Berr) igazi kultuszregényt alkotott, amelynek címe: *Egyetleneim*. Látogassuk meg a kiadó honlapját, ahol igazándiból minden kiderül a regényről (egyébként a nagy sikerű Terézanyú ellenpólusának tekinti az egész olvasóközönség, még akkor is, ha Berr erősen tiltakozik ez ellen.)

"A groteszk regény főhőse egy naiv fiatalember, aki ismerkedési kudarcai, tragikomikus, abszurd kalandjai ellenére végsőig kitart az ideális nő megszerzésének elve mellett. Az ámokfutással terebélyesedő nőkeresés helyszínéül a kilencvenes évek Budapestjének kultikus szórakozóhelyei, koncertjei szolgálnak: az Almássy téri, FMK-s, Picasso Point-os, Ráckertes, Zöld Pardon-os, frankhegyi bulik, táncházak és technopartik, pesti és vidéki fesztiválok, Quimby-, Másfél-, Korai Öröm-koncertek, diákszigeti, tabáni, kapolcsi és EFOTT-rendezvények elevenednek meg a szemünk előtt, így a könyv a nőkeresés nehézségeinek bemutatásán túl egy elmúló kornak is emléket állít.

A romantikus-cinikus, lírai-obscén regényt egy különleges Függelék egészíti ki, amely az ismerkedés egyedülálló (ál)tudományos elméletével kísérletezik: szemzési és csókolózási egyenletek, leszólítási- és bulihangulat-diagramok, alkoholfaktorok, nökövetési térképek és pontozási skálák, randevútípológiák, táblázatok rendszere vezet az egyre tovább indázó ismerkedési ideálegyenlet felé.

A könyv tehát az ismerkedés örökzöld témáját dolgozza fel, de teljesen egyedülálló megvilágításban. Mindazoknak szól, akik emlékeznek még egy lassan feledésbe merülő bulikorszakra, és arra, milyen nehéz megtalálni a nagy Őt. Végre egy regény, amely igazi mélyvízbe rántja az olvasót."

Gratulálunk Berrrnek a könyvsikerért, és mindenkit arra biztatunk, hogy olvassa el az *Egyetleneim*et...

FÓRUMRA, MAGYAR!

Tudom, tudom, az én hibám, de mostanában kissé elhanyagoltam a GameStar fórumait. Mea culpa, mea maxima culpa. Pedig igencsak érdekes témák zibognak gamestarilag. Nekem természetesen a **Gyu imádók szentélye avagy mondj egy imát Gyunak** topik tetszik a legeslegjobban. Az itteni topiklakók, TOMEEEEE, kvantanamera, Driztt, Canister, bzoli1989 és a többiek igencsak érdekes topikot rittyentettek – amióta felfedeztem, azóta magam is rendszeres látogatója vagyok. Én igazán örülnék, ha minden gamestaros emberkének lenne ilyen aktív topikja: rajtam már nem fog múlni a dolog.

A legeslegnépszerűbb topik sajnos mégsem ez, hanem a **GameStar Clan (Diablo2) Székhely** és a **GameStar-Pub-Lik & Iz-Lik**. Ez utóbbi a cikk írásának pillanatában már több mint 13 ezer hozzászólással tartott, amire csak annyit lehet mondani, hogy: "Nem semmi".

Természetesen ezek mellett még számtalan témát találunk itt, s ahogy ez a GameStar jellegéből adódik, zömmel játékokkal vagy hardverekkel foglalkozót. Én magam egy MMORPG-s topikot követek, amely a World of Warcraftról szól, de bátran állíthatom, hogy mindenki megtalálja majd az izlésének valót. Aki

még nem fórumozik nálunk, az egyrészt azonnal gondolkodjon el azon, melyik sarokba térdepeljen, és mennyi hamut szórjon a fejére, másrészt azonnal kattanjon ide: <http://www.gamestar.hu/forum/>.

NINCS SAAB, VAN PEUGEOT

Lehet, hogy sokaknak jó hír, másoknak rossz, esetleg van olyan, akit egyáltalán nem érdekel, de autótulajdonos lettem. Mivel egy ideje már vidéken lakom, így lassan ideje volt egy gépkocsit beszerezni. Egyelőre azonban Saabra nem volt elég a pénzem, így kénytelen voltam egy kicsit szerényebb modellt vásárolni. Egy zöldeskék Peugeot 306 SL-re esett a választás, amely hatéves, 120 ezer kilométert futott, és nagyon jó állapotban van: gond nélkül kivitt minket Lipscébe, és haza is hozott. És ez a legfontosabb. Mellesleg nekem nagyon tetszik!

PÁLYÁZATI FELHÍVÁS!!!!

Érdekes pályázati felhívásra bukkantunk fórumunkon, amelyet most itt is közzéteszünk:

Mindenki bátran megmutathatja versírói képességeit. Ez egy verseny, ahol nincsen vesztes, ahol csak győztesek vannak.

Gyere Te is, alkoss velünk!

Ez egy tág birodalom,

Ahol szépül nyelvezetünk

És gazdagodik az irodalom!

Kizárólag saját készítésű alkotásokat fogadunk el (nyilván nem kezdünk nyomozásba, mindenkinek a becsületére számítunk)! Ha régebben írt verset küldötök és nem erre a „versenyre” írodottat, az sem baj. A Szeptemberi III. forduló meghirdetett témakörei:

- Szerelmes versek – minden rím és rímtelenség, ami eme nemes témakörbe tartozik és a szerelemmel összefügg
- az Élet és ami vele kapcsolatos – bánat, öröm, természet, képek, személyek, élmények ...
- Dalszövegek – Várjuk saját készítésű dalaitokat!
- Játékok világa – minden, ami játékról szól, vagy maga is játék...
- Költészet - Akármilyen költészet – szabadon választott téma a felsoroltakon kívül....

A verseket küldjétek el priviben (címmel és a választott kategóriával együtt) Drizttnek, aki majd a leadási határidő után, közzé teszi az összes művet. Egy hétig lehet majd a szavazatok leadni a pályamunkákra.

A Pályázat szeptember 15-én indul és 29-én zárul!

A Verseket majd megtalálhatjátok a GameStar fórum GS Versek topikjában a Buli, Pia, Nők fórumon!

(S a legjobban sikerült verset a GameStar novemberi száma is leközi majd – Gyu)

Ebben a hónapban is sok szeretettel vártuk az 1000 karakteres "kritikákat", amelyekben leírtátok saját véleményeteket egy-egy játékról, esetleg azt, ha nektek másképp tetszett, vagy netán más láttatok benne, mint mi. Sajnos nem érkezett ilyen észrevétel, pedig itt, ezeken a hasábon sok hely volna erre. Írjátok!

Gyu

IMÁDOTT FELEIM

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 írnalótok, 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.)

Hardversegítés: 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!)

Kérjük, vegyétek figyelembe, hogy postai úton küldött levelekre csak akkor tudunk reagálni, ha mellékeltek egy megcímezett válaszborítékot is. Megértésedet köszönjük!

EZ NAGYON FONTOS: Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy ilyen függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címet.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Következő számunk **4 CD-VEL** jelenik meg!

HALF-LIFE 2

Mindenki tükön ülve várja már a Half-Life 2-t az álléjtós E3-as bemutató után. Az új rész motorjában olyan dolgokat tudnak megvalósítani, amelyeket eddig FPS-ben még soha, akár az MI-t, akár a grafikát vagy a tárgyak egymásra hatását nézzük. A hivatalos megjelenés szeptember 30-a, úgyhogy ha szerencsénk van, következő számunkba épp bele fog férni. Már csak az a kérdés, hogy a Vivendi tartja-e magát a dátumhoz, és nem halaszt, mint azt a különféle pletykák szerint lehet hallani.



KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

A Commandos 3 alapvetően izometrikus grafikát használ, és az eddigi klónok sem akartak változtatni ezen a trenden, így a stílus rajongói biztosan örülnek, hogy egy egész pofás 3D-s motort használó hasonmás van készülőfélben. A helyszín ezúttal se nem második világháborús, sem középkori, sem western: a koreai háború során játszódik, amelyről tudni kell, hogy az sem volt babzsúr, hiszen 450 ezer szövetséges és majd-



nem 2 millió kommunista áldozata volt. Amit az idei ECTS-en a saját szememmel láttam, az nagyon ütősnek tűnt: a grafika nemcsak hogy aránylag látványos volt, de nagyszerűen zoomolhattunk ki-be, ami egy ilyen típusú játék-nál nem hátrány... A katonák igazi „piszkos” rosszarcú kommandósok, de még így sem lesz könnyű dolgunk az esőáztatta, „komcsiktól” hemzsegő dzsungelokban...



UFO: AFTERMATH

Az UFO sorozat legújabb tagját ugyan másik csapat készíti, de mégis a legelső játékok hangulatát és játékmenetét fogja idézni. Itt is lesz rendes bolygó menedzsmen, továbbá tömérdek fegyvert tudunk ki- és továbbfejleszteni. A bolygófel-színen a 3D-s grafikus motort alkalmazó taktikai harc részénél mindenhol a helyszínhez illő környezettel találkozunk: az ECTS-en például olyan kelet-európai helyszínnel találkoztam, ahol a mi jó öreg Ikarusz buszunk parkolt egy utcán! A dolgnak egyetlen „szépséghibája” volt: szegény busz teljesen lepusztult állapotban volt. Az idegenek bizony nem kegyelmeznek senkinek...



BF 1942: SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

A második világháborút már annyit rágcsálták a különféle játékokban, beleértve az FPS-eket is, hogy egy picit már kezd unalmassá válni... Valószínűleg ezt érezték a Battlefield 1942 készítői is, ezért raktak online FPS-ük második kiegészítő-jükbe olyan fegyvereket, amelyeket valójában sohasem alkalmaztak a háborúban, csak prototípusok voltak. Kíváncsian várjuk, hogy fogja megemészteni ezt a Battlefield-közösség.



A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA:

PANZER ELITE

A Panzer Elite echte második világháborús tankszimulátor, amely könnyű kezelhetősége révén a hardcore szimulátorosoknak és az akciófanoknak egyaránt biztosan be fog jönni. Német panzerekben, amerikai M1-esekben és Shermanokban dühönghetünk végig a véráztatta Európa hadszínterein, hogy rommá lőjük az ellenséget. Mostanában nem nagyon készülnek tankszimulátorok, úgyhogy a Panzer Elite igazi felfrissülést jelenthet a stílus rajongóinak.



MEGJELENÉS

kék GameStar: október 10.
ezüst GameStar: október 10.



Be your own boss behind the wheel of your big rig.
 Bid on jobs, then hit the road to deliver faster than the competition. Road hazards, low fuel and even the police can affect the timeliness and condition of your deliveries—and impact your bottom line. It's all in a day's work when you're driving the big rigs.

Jump behind the wheel of 6 powerful trucks including monster 18 wheelers, flatbeds and tankers.
 Bid on 16 cargo loads, weighing the hazards and payoffs of each delivery.

Log thousands of miles as you travel actual US highways across the Desert, through the Mountains and along the Coast in 11 states.
 Manage your cargo—overloaded or carelessly handled goods can slow your delivery time and reduce your payout.

HARD TRUCK 18 WHEELS OF STEEL



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:

Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu
 Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu
 Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu
 Gyz (játékteszt) – nonpluszultra@freemail.hu
 Kecské (multi tippek) – kozma@printscreen.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vvh.hu
 Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
 Shadestone (3D-s grafika) – shadestone@freemail.hu
 Stinger (HW) – stinger@gamestar.hu
 Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu
 TRf (játék és SW) – trf@gamestar.hu
 Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu

Tördelőszerkesztők:

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu
 Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:

Darabont Gergely (Gregory) – darabont@printscreen.hu

Szerkesztőség:

1065 Budapest, Révay utca 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
 Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76
 Internet: <http://www.gamestar.hu>
 E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi 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 térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

Kiadja:

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

Hirdetésfelvétel:

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu
 Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8860, 474-8852, telefax: 302-0299
 E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens: Szendrey Szilvia – szilvi@idg.hu
 A hirdetéseket a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

Marketing: Telek Zoltán

Terjesztés és ügyfélszolgálat:

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu
 1065 Budapest, Révay u. 10.
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 474-8858, telefax: 269-5676

A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára:	1 646 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 hirdapkezesbesitoknél, 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.

SZIGORÚAN BIZALMAS

MEGNYITÁS CSAK
SAJÁT KOCKÁZATRA



Elég bátorságot érzel magadban az akta megnyitásához? Ha igen, a II. Világháború legtitkosabb fegyverarzenálja kerül majd kezvedbe, olyan eszközökkel, mint a Wasserfall irányított rakéta, a Natter rakéta bombázó és a forradalmi háti rakéta.

Várnak az új, feladat alapú küldetések. Vesd be magad és harcolj nyolc új csataterén. 16 pokoli jármű használatát sajátíthatod el. Újdonságot jelentenek a katona típusok is: a Brit Kommandó és a német Elit gyalogság. Kiélheted pusztítási kedved hét új fegyver, köztük a Mauser K98 gránátvető segítségével.

Csatlakozz a csatához:
www.battlefield1942.ea.com



PC CD-ROM

A Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII használatához az eredeti Battlefield 1942 szükséges

© 2002 Digital Battles Co. All rights reserved. Battlefield, W42 is a trademark of Digital Battles Co. All rights reserved. EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Battlefield and the "Powered by Battlefield" design are trademarks of Battlefield Studios, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



Challenge Everything



MONOLITH

... vannak történetek
melyek örökké élnek
és egy napon
visszatérnek érted ...



BUENA VISTA INTERACTIVE

TRON 2.0



Keresd a nagyruházatokban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is világozhatsz!
Automex Kft. 1077 Bp. Wesselyéry u. 21., Tel: 461-5700, Fax: 461-5799 - Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

CSAK EGY MÓDON LÉPHETSZ BE A MÁTRIX-BA!

"...Az év akció-durranása..."

ComputerBILD Spiele 01/03



ENTER THE MATRIX™

Írták és rendezték a Wachowski fivérek, a Mátrix™ Trilógia alkotói

Egy óra exkluzív filmjelenet a Mátrix™ Trilógia készítőitől
Harcolj a filmszereplők oldalán!



KERESD AZ
ÜZLETEKBEN



© 2003 Warner Bros. and Matt, Inc. All rights reserved. The above text is a trademark of the International Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Matt, Inc. New York, NY.

™ Warner Bros.
© Warner Bros. - U.S., Canada, Australia & New Zealand
1999
© Village Roadshow Films (Pty) Limited - All Other Trademarks