

TUROK 2 TELJES JÁTÉK a CD-n!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www

MOBIL
KÜLÖNSZÁM A LAPBAN!
+8 OLDAL
AJÁNDÉKBA!

2004 - 03

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: TUROK 2

GameStar



2004 - 03

Ára: **1646 Ft**

3CD

7 JÁTSZHATÓ DEMÓ
Köztük: UT 2004, Painkiller, Sacred, Jack the Ripper
14 JÁTÉKANIMÁCIÓ
Köztük: Colin 04, Richard Burns, Xpand Rally

STALKER

VIGYÁZAT! VESZÉLYES ANYAG! — EXKLUZÍV BÉTATESZT 8 OLDALON!

UT 2004

TESZTELTÜK ÉS CSALÓDTUNK — DE POZITÍVAN!

RALLY 2004

COLIN 04, RICHARD BURNS ÉS XPAND RALLY — KI VISZI A PRIMÉT?

PLUSZ

EXIGO, BLOODRAYNE 2
BATTLEFIELD VIETNAM

AMD+RADEON VAGY INTEL+GEFORCE?

PLATFORMHÁBORÚ: MELYIK A NYERŐ KOMBINÁCIÓ — LERÁNTJUK A LEPLET!



Előzetesek: True Crime: Streets of LA, The Movies, Painkiller
Bemutatók: Sacred, Firestarter, Vietcong: Fist Alpha, Chicago 1930, Jack The Ripper
Mélyvíz: Számítógépház-teszt, Projektorok tesztje, TFT technológiai áttekintés



9 771585 131802 0 4 0 0 3

TARTALOM

Gyorskereső

Anarchy Online: Alien Invasion	14	H
Anarchy Online: Shadowlands	79	B
Armed and Dangerous	88	T
Battlefield Vietnam	62	B, T
BloodRayne 2	34	E
Chicago: 1930	70	B, T
Crazy Taxi 3	80	B
Chronos	19	H
City in Danger	22	H
Colin McRae Rally 2004	40	E
Das Reich 2005	15	H
D-Day	18	I
Dreamfall	13	H
Dungeon Siege 2	19	H
Eon of Tears	22	H
Firestarter	66	B, T
Fs Terrain	19	H
Grand Raid Offroad	14	H
Harry Potter: Quidditch WM	88	T
Horizons	78	B
Jack the Ripper	72	B
Lords of EverQuest	88	T
Max Payne 2	88	T
Mirror Land	22	H
Mythica	19	H
Need for Speed: Underground	88	T
Painkiller	23	E
Perimeter	19	H
Poacher	13	H
Railroad Pioneers	74	B, T
Richard Burns Rally	40	E
Sacred	48	B, T
Secret Weapons over Normandy	88	T
SpellForce - The Order of Dawn	88	T
S.T.A.L.K.E.R.	24	BT
Shellshock Nam '67	13	H
Solar	15	H
The Movies	22	E
The Stalin Subway	20	H
TOCA Race Driver 2	20	H
Toy Strikers	20	H
Traps of Darkness	13	H
True Crime	32	E
UEFA Euro 2004 14	14	H
Urban Freestyle Soccer	89	T
UT 2004	58	B, T
Vietkong Fist Alpha	68	B
Warcraft 3 - The Frozen Throne	89	T
World at War	13	H
XIII	89	T
Xpand Rally	40	E
X-Plane	76	B
Zoo Tycoon	12	H

T: Tipp B: Bemutató E: Előzetes
C: Cheat H: Hírek Bt: Bétateszt

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai kiadójához kapcsolódik. Az IDG Communications több mint 260 kiadványt jelentet meg a világ 68 országában.

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

Bemelegítés

CD-tartalom 6
DVD-tartalom 7
Teljes játék: Turok 2 8



Első látásra: Armies of Exigo 10

Újdonságok

Hírek 12
Új infók: The Movies, Painkiller 22
S.T.A.L.K.E.R. 24

True Crime: Streets of LA 32



BloodRayne 2 34
Rally 2004 40

Játékbeutatók

Fókusz: Sacred 48
Függő játszma (játékaddikció) 54
UT 2004 58
Battlefield Vietnam 62

Firestarter 66



Vietkong: Fist Alpha 68
Chicago: 1930 70
Jack the Ripper 72

CÍMLAP



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

„Nem vicc: számtalan olyan kapcsolatról tudunk, ahol a lány azért hagyta ott a fiút, mert az totálisan rákattant egy szerepjátékra: szinte magába szippantotta az a fantasy vagy sci-fi világ, ahol hősei kalandoztak, és egész egyszerűen nem eresztette.”

JÁTÉKFÜGGŐSÉG - 54. o.

48. oldal: Sacred



ÜDV olvasó!



S lön világhírű! A múlt hónapban megígértük, most pedig jól be is tartottuk: olcsóbb lett a Dupla DVD-s Ezüst GameStar!

De azért is lön világhírű, mert szerkesztőségünk nagyobb, szebb irodaházba költözött, ahol vannak hatalmas ablakok, ezáltal van sok fényünk és levegőnk is (ellentétben nem kevésbé szép és nagy régi irodáinkkal, ahol minden tők klafa volt, csak épp nem voltak ablakaink... ☺).

S ha már a jó híreknél tartunk: végre sikerült beverekednünk magunkat a S.T.A.L.K.E.R. fejlesztőinek kijevi főhadiszállására, egy alapos béta-tesztre. Hát, ha a Doom 3-ra azt mondtuk, „büntet”, akkor ez, kérem szépen „aláz”. A részleteket hátrébb olvashatjátok. Szintén jó hír, hogy bár eddig is sok formában találkozhattok a GameStarral a magazinon kívül (tv-, rádióadók, napi és hetilapok játékvatai stb.), tévés jelenlétünk ezentúl totál rendszeressé válik, mivel az RTL Klub .hu című számítétech műsora a GameStarral együttműködésben készíti játékbemutatóit. Közülünk általában mazur osztja az ígét, csütörtök éjjel és péntek kora délután, minden héten. Tessék öt nézni, ha már tépi ott a száját ☺.

Végül felhívnam a T. Nagyerdemű figyelmét legújabb teljesjáték-hullámunkra, amely az elkövetkező öt hónapban boldogítja majd szíveteket, és rögtön egy időtlen klasszikussal, a Sacrifice-szal indul a következő hónaptól. Persze addig még itt a Turok 2 és a márciusi szám, amelyet vétek lenne kihagyni! Úgyhogy örülj, hogy a kezekben tartod, Neked már biztos, hogy jutott ☺...

Boe

SZTORI

Railroad Pioneers	74
X-Plane	76
Horizons: Islands of Istar	78
Anarchy Online: Shadowlands	79
Crazy Taxi 3	80
Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: Sorozat-gyilkos játékok	86

Tippek, Trükkök

Rövid tippek	88
Sacred tippek	92
UT 2004 tippek	95

Mélyvíz

Hírek	98
Intel vs. AMD platformteszt	104
Grafikuskártyák tesztje	108
Gépház-teszt	110
Projektör gyors teszt	114
A TFT-k technológiája	116
Hardverteszt-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

„Céljaink elérésében igen fontos szerepet játszik a létfenntartás. Nekünk kell gondoskodnunk fegyvereink beszerzéséről, élelmiszer-ellátásunkról és arról is, hogy épségben túléljük egy-egy keményebb éjszakát. A természet adta lehetőségeket is ki kell használnunk, hiszen nem mindig lesz pénzünk a betevő falatra.”



58. oldal: UT 2004



62 oldal: Battlefield: Vietnam



CD-DVD TARTALOM

Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármely állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index1.html állományt.

Amennyiben rögtön a teljes játék (Turok 2) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található „setup.exe” állományt (CD-s magazin esetén az első CD-n található).

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Játékdemók
- > Teljes játék

CD 2

- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Mélyvíz

CD 3

- > Játékdemók
- > Extrák
- > Játékkiegészítések
- > Animációk
- > Javítások
- > Rovatok
- > Ti küldtétek
- > Filmelőzetesek

Amivel a DVD-s több a CD-s verziónál:

A Dupla DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 10 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 22-vel több játékanimáció, 34 extra segédprogram, 28 egyedi teljes verziós minijáték, és így tovább...

Mi az a DUPLA DVD?

14 CD-nyi tartalom egy darab dupla rétegű korongon (hat és fél kilo 1,44-es lemezt), több mint 8 GB adattal!

Ha problémád van a lemezzel

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtót (DirectX, graf. kártya), és/vagy próbáld ki egy ismerősöd gépén is.

Ha törött a lemez, vagy meghajtod nem olvassa azonnal írd a terjesztes@ldg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

Elég nehézkesen indult ez a hónap. Annak tudatában kezdtem összerakni a mellékleteket, hogy költözésünk miatt alapvetően kevesebb idő lesz mindenre. Majd másfél hétig a lemez fele sem volt meg. Aztán hirtelen megindult az áradat. Ömlöttek a finomságok, amelyek szerencsére mindmáig nem akarnak apadni.

Fontosnak tartjuk megemlíteni, hogy csökkentettük Dupla DVD-s számunk árát. Ezt persze a legtöbben már észrevehették, de akiben nem realizálódott a helyzet, az talán most ráébred az igazságra ☺.

Legyetek jók, mélyedjétek el a tartalomban, és ha van kedvetek, keressetek fel minket a GameStar közelmúltban indult saját chatjén: www.gamestar.hu/chat

Unreal Tournament 2004

> kiadó: Atari > méret: 220 MB > hely: CD 2/DVD



Az Unreal-univerzum nagyon fontos mérföldköve a játékvilágnak. Az UT volt az első olyan alkotás, mely kicsit elvonta figyelmünket a Quake-ről. Azóta megjelent az Unreal Tournament 2003, rengeteg grafikai és játékbéli újítást vonultatva fel. Most megérkezett a 2004-es verzió is, melyben még az eddigieknél is nagyobb terepeken harcolhatunk egymás ellen, ha úgy tartja úri kedvünk, különféle harci járművek segédelmével és támogatásával. Azért nem árt egy erősebb gépet pakolni alá, ha mindent a maximumon akarunk szemlélni...

Painkiller

> kiadó: Mindscape > méret: 240 MB > hely: Dupla DVD/CD 1



A Painkiller világa eléggé magával ragadó. Félelmetes, elsőre kihaltak tűnő városok, melyeket kisvártatva elözönlenek az igencsak kellemetlen külsejű egyéniségek. Feladatunk, hogy lenyomjunk minden ellenséget, természetesen saját épségünk megőrzése mellett. Kissé Serious Sam-beütésű, bár annál azért több kihívást állítottak elénk fejlesztői. A demóban három pofás pályát próbálhattok ki.

További demók a CD-ken

- > Jack the Ripper
- > Sacred
- > Sonic Adventures DX
- > The Westerner
- > World Racing Hockenheim

További demók a DUPLA DVD-n

- > ANITO: Defend a Land Enraged
- > CSC: Generals
- > Afrika Korps vs. Desert Rats
- > Drake of the 99 Dragons
- > Hidden and Dangerous 2
- > Joan of Arc
- > Kao the Kangaroo 2
- > Silent Hill 3
- > Universal Combat
- > Vietcong Fist Alpha MP



Kit keressetek?

Amennyiben játékkiegészítőket szeretnétek küldeni, vagy ajánlani, illetve rovatötletetek lenne, keressétek Madyt (mady@gamestar.hu). Ha esetleg csatlakoznátok valamely meglévő rovat készítéséhez, szintén Madyt keressétek! Ha különféle hibás képeket (Windowsból vagy játékokból) avagy átlalatok készített egyéb érdekességeket szeretnétek megosztani a többiekkel, írjatok ZeroCoolnak (zerocool@gamestar.hu).

Videók

A videók megtekintéséhez mindig telepítsd a legújabb lejátszókat (Windows Media Player; Quicktime), valamint a szintén legfrissebb meghajtókat (DivX, XviD)! (CD 2/DVD)

Richard Burns Rally

> kiadó: SCI > hely: CD3/DVD



Hamarosan mindjárt három ralijátékot is a kezünk közé kaphatunk. Ebből egyik a Richard Burns nevével fémjelzett alkotás, amely az Sci gondozásában érlelődik. Aktuális havi topvideóinkban megismerheted Richard előtörténetét, hogy miképpen dolgozott együtt a fejlesztőkkel, és természetesen a játékból is elég szép jelenetek kerülnek elő. Ezután pedig feltétlenül olvassátok el teljesen egyedi, ralis összeállításunkat, amelyet alig néhány oldallal hátrébb találhattok meg.

Amit csak nálunk nézhetsz meg

CD 3:

Colin McRae Rally 4, Dungeon Lords, Horizons, Joint Operations

DUPLA DVD:

Battlefield Vietnam, Firestarter, Perimeter, Sacred, Soldiers: Heroes of World War II

További animációk

CD 3:

B, Alias, Atlantis Evolution, Kuma War, Perimeter, Richard Burns Rally, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Star Wars: Battlefront, The Entente, Xpand Rally

DUPLA DVD:

Black Hawk Down: Team Sabre, Dark and Light, Firepower, Ground Control 2, Komban, Kreed Add-on, Lineage II, One Must Fall: Battlegrounds, Painkiller, Power of Law, Pro Rugby Manager 2004, Schizm 2, Spellforce, Ultima X

Filmelőzetesek:

CD 3:

The Chronicles of Riddick, Twisted, Walking Tall

DUPLA DVD:

Around the World in 80 Days, The Girl Next Door

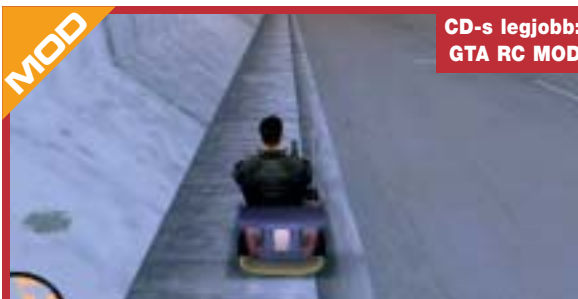
Lapozz
a Teljes Játékhoz

GS
SZÓTÁR
A LEMEZEKEN!
HA EGY KIFEJEZÉS NEM
VILÁGOS...

EXKLUZÍV: GS A .HU-BAN!

Az RTL Klub műsorának egyetlen számítástechnikai fél órája a már évek óta sikeres .hu. Az elmúlt néhány hónapban kis csapatunk egy része is csatlakozott a műsorhoz, hogy némi játékbemutatóval színesítse az amúgy sem unalmas összeállítást. Ebben a hónapban megismerhetitek az egyik adást (DVD-n a játékbemutató rész 9 perc 30 másodpercnél kezdődik, a CD-re csak ez került fel). Semmiképpen se hagyjátok ki!

A .hu műsorát, s benne a GameStar játékbemutató blokkját minden héten csütörtök éjjel, illetve péntek koradélután nézheted meg az RTL Klub műsorán!



CD-s legjobb: GTA RC MOD

Ha már unjuk a GTA Vice City kocsis felhozatalát, ezt a módosítást pont nekünk találták ki! A MOD segítségével egy távirányítású kisautó volánja mögé pattanhatunk, ha pedig elégünk van a betonszint nyújtotta kilátásból, igénybe vehetjük a modell repülőnket! GTA rajongók számára kihagyhatatlan darab!



DVD-s legjobb: Wasteland 2042

A Wasteland 2042 egy teljes konverziós Battlefiel MOD. A történet szerint a jövőben járunk egy nukleáris háború után. A túlélő emberek csoportokba tömörülve harcolnak az életben maradásért. A Mad Max hangulatot tovább fokozzák a rosszcáru karakterek, a különféle összetakolt járgányok és a hozzájuk passzoló fegyverek.

Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Max Payne, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, GTA: Vice City, Total Annihilation, Soldier of Fortune 2, Half Life, Operation Flashpoint, Delta Force: Black Hawk Down

További érdekességek a Dupla DVD-n:

Max Payne 2

EXTRA

The Sims 2-családfa

A The Sims sorozat nemcsak külföldön, de idehaza is igen népszerű. Bár a játékban jobbra ugyanazt kell csinálni, mint a való életben, mégis mindig hajlandóak vagyunk játszani vele. A valódi folytatás a The Sims 2 lesz, melyből most egy érdekes kis játék került elő. Feladatunk, hogy egy adott gyermeknek megtaláljuk a szüleit. Csupán a hasonlóságokra kell rájournünk, és akkor nem lesz nehéz dolgunk. Egészen jópofa, el lehet vele szórakozni.



Plusz

90 **játékhiba**, 32 **vicces Windows-kép**, 5 **átlalatok küldött érdekesség**

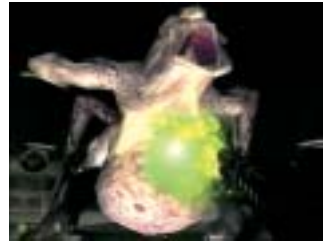
39 **hátterkép** 14 játékról, 91 **trainer** 94 játékhoz.

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: 36 **segédprogram**, amelyek közül 16 **ingyenesen**, 20 pedig korlátozott ideig használható.

DVD: 70 **segédprogram**, ezek közül 29 **ingyenesen**, 41 pedig korlátozott ideig használható.

TELJES JÁTÉK



ÚJ DINÓ NAGYOT HARAP TUROK 2

A híres dinoszauruszvadász, Turok visszatér! Bár az első rész végére úgy tűnt, hogy a világ összes génmanipulált, gonosz dinóját sikerült kiirtania, mostanra kiderült: akad még tennivalója bőven...

Ehavi teljes játékunk meglehetősen nagy lélegzetvételű alkotás. Műfaját tekintve FPS, ám a belső nézetes lövöldözős játékok egy ritka alfaját képviseli: a *Turok 2* univerzumában nem a féktelen öldöklés vagy egy érdekesítően izgalmas sztori felgöngyölítése a legfőbb cél, hanem a játéktér minél aprólekosabb feltérképezése, a logikai feladványok megoldása, valamint a továbbvezető út megtalálása. Egy kicsit olyan, mintha *Tomb Raider* játszanánk belső nézetből. Ennek megfelelően készülünk fel arra, hogy a *Turok 2* nem egy agyatlan lövöldözős játék, s a legritkább esetben lesz az orrunk elé készítve a kézenfekvő megoldás: mindent meg kell vizsgálnunk, mindent át kell gondolnunk, és minden fal mellett árválkodó robbanó hordóba bele kell lőnünk egyet, hátha mögötte rejtőzik a továbbjutás kulcsa ☺.

TELEPÍTÉSI TUDNIVALÓK

Négy nyelv közül választhatunk, az angol az alapban beállított. A teljes installálás 200 megabájt helyet igényel a merevlemezben, az MS „Text-to-Speech” pedig csak a multiplayer módhoz szükséges. Fontos még tudni, hogy egyes gépeken az install-program sokat várakozik az elején (legyünk türelmesek), a billentyűzetbeállítások módosítása kicsit körülményes (először a „game function” kell kiválasztani a menüből, majd rákattintani a beállítani kívánt gombra a tematikus klaviatúra ábrán), az indításnál látható hibaeüzenet pedig természetesen dolog, ha nem glide-os kártya van a gépedben (nyomjuk meg az OK-t).

Háttértörténet

A sztori szerint Turok, miután az első részben legyőzte a Campaignert a Chronoscepterrel, egy új, még nagyobb fenyegetést szabadtott a világra: Primagent, az Első Gonoszt. Az idők kezdetén Primagen párbajra hívta a Teremtés Készítőit – a tét az Univerzum fölötti hatalom volt. A jók azonnal átértékelték a helyzet komolyságát, és építettek öt Energiatemetet, amelyek megakadályozták, hogy Primagen sebezhetetlenné váljon. A Chronoscepter

ségpontjainkhoz, a piros felviszi százra, a sárga pedig plusz százal dobja meg az aktuális értéket, így akár a bűvös kétszáz határt is elérhetjük vele!

A fegyverek és töltények magától értetődőek, a Level Key-k már nem annyira: minden szinten három ilyen kell begyűjtenünk, hogy kinyithassuk a következőt. Ez alól csak az első a kivétel, ahol hatot kell összegyűjtenünk (a Level 2 és a Level 3 kulcsait, ugyanis az első pálya után kétféleképpen is eljuthatunk a végső, hatodik szintre, az 1-2-4-6, illetve az 1-3-5-6 „útvonalon” is, ezért van szükség mindkét szint kulcsára).

Minden szinten meg kell találnunk továbbá a hat részből álló Primagen kulcs egy-egy darabját – feltéve,

mielőtt átmennénk, ugorjunk át a csonka létrára, azon felmászva ugyanis egy pisztoly lesz a jutalmunk. A warp portál másik oldalán megtaláljuk az első Level 2-kulcsot, illetve megküzdehetünk az első mutáns dinókkal is. Az U alakú terem másik szarában ismét csak egy hordót kell szétlőnünk, majd a következő teremben a vízbe ugorva jutunk el az első meghúzandó karig. Felmászunk a létrán, jön a második kar, s el is érkeztünk az első megemeltendő gyermekig (ja, és alkalomadtán az útközben felvett power cellt még vigyük vissza a kikötőben található világítótorony-kapcsolóba, hiszen az is a pálya teljesítésének egyik feltétele ☺)...

Nincs más hátra, mint előre

Amint az kiderült, a *Turok 2* nem egyszerű hétvégi szórakozás: nagyon tartalmas, nagyon sokrétű, és nagyon sok gondolkodást igényel. Játék közben érdemes odafigyelni a zseniálisan modellezett mozgásokra, illetve az ellenfelek – korhoz képest – nagyon fejlett intelligenciájára, valamint a hihetetlenül kidolgozott sebesülési reakcióira. Végül egy nagyon fontos tipp a végére: használjuk gyakran térképünket!

Boe

CHEAT

A cheat menüben gepend be a következőket:

Juan családja: YOQUIEROJUAN
Zach támadása: LEGOMANIAC
Vakharc mód: INEEADAUPS
Szívárványos színek: WIZARDOFOZ
Jane családja: JANESPECIALWORLD
Minden család aktiválása: OBLIVIONISOUTTHERE
Nagy kezek és lábak: TROMPEM
Nagy fejek: BIGBADNOODLE
Pálcikaemberek: HELLOSTICKY
Kis ellenfelek: LILLIPUTIAN
Tintarajz: PICASSO

A Turok 2 egy kicsit olyan, mintha Tomb Raidert játszanánk belső nézetből

elpusztulásával újraéledt Primagen megidézte szolgálait, hogy felkutassák, és elpusztítsák a totemeket, így a *Turok 2* első öt pályájának végén ezeket kell majd megvédenünk. A hatodik pálya végeztével pedig magát az Első Gonoszt kell puskavégre kapnunk!

Dolgok, amelyekkel találkozni fogunk a játékban

Mivel a *Turok 2* egy konzolátírat, találkozhatunk benne PC-n nem egészen megszokott játékelemekkel, ezért gyorsan átvesszük ezeket. A játék elején adott számú élettel indulunk, melyek száma értelemszerűen fogy, ha meghalunk, de nöhet is, például akkor, ha a Life Force-értékünk eléri a százat. A sárga ékkő eggyel, a piros pedig tizzel növeli Life Force-értékünket. (Maximálisan kilenc életünk lehet.) A lebegő keresztet aktuális egészségi állapotunkat hivatottak javítani: az ezüst kettőt, a kék tizet ad egész-

hogy a játék végén harcolni szeretnénk a főellenséggel ☺ – illetve egyet az öt Sacred Eagle Feathers közül. Ezeket az első öt szinten található Talizmánkamrába kell vinnünk, hogy az adott szint teljesítéséhez szükséges speciális képességgel gazdagodhassunk (hatalmas ugrás, tüzelőállás stb.) Végül ki kell emelnünk a warp portálokat, melyekkel a pályák egyes részei között közlekedhetünk.

Az első néhány „kanyar”

A mókás bevezető animáció után Adia városának szétdőlt kikötőjében kezdünk. Miután összegyűjtöttük a kikötőben található extrákat (Life Force-ok, nyilvesszők), a fal mellett egyedül árválkodó hordót szétlőve megnyílik a továbbvezető út. Másszunk fel a létrán, majd a vizes teremben a középső emelvény átelles oldalán lévő létrán felmászhatunk a warp portálhoz. Ám

ARMIES OF EXIGO

ELSŐ
látásra



Egységben az erő

Mostani „Első látásra” rovatunkat egy kicsit rendhagyóan kell kezdenem. Ugyanis egy magyar játékfejlesztő csapatról lesz benne szó, az eddigi játékoskörökben viszonylag ismeretlenek számító Black Hole Gamesről (amely egyébként a *Terminator 3* trükkjeinek készítésében vett részt). Nos, nekik, a magyar fejlesztők közül először, sikerült megszerezniük maguknak az Electronic Artsnak, a világ legnagyobb játékiadójának a támogatását. Így biztosak lehetünk abban, hogy hazai játékhöz képest soha nem látott marketingkampánnyal és minden elképzelhető kiadói támogatással rendelkeznek majd a srácok. Nagyon reméljük, hogy az *Armies of Exigo* végre egy olyan magyar játék lesz, amelyik eléri az egymillió eladott pél-

dányt. És ezúton is szeretnénk még egyszer gratulálni a Black Hole Gamesnek, hogy bekerült az EA exkluzív köreibbe. Szép volt, fiúk!
Az *Armies of Exigo* olyan fantasy stratégiai játék lesz, amelyben három oldal küzdelmeit élhetjük végig: a Birodalom zsoldosokkal, lovagokkal, illetve nagy és erős köépületekkel operál, a Szörnyek inkább támadó egységeikről, a trollokról, gnollokról és démonokról ismerhetnek meg, emellett erős varázslati potenciállal is rendelkeznek. A Bukott sereg rovarokból, sötét elfekből, bukott lovagokból áll, és elsődleges célja a pusztítás. Természetesen a harcrendszer a *Starcraft*-ban már jól bevált kőpapír-olló elvet követi, vagyis bizonyos egységek nagyon erősek egy

adott faj ellen, a másik ellen viszont teljesen használhatatlanok. A játék három szinten játszódik majd, levegőben, földön és föld alatt is. Minden egyes fajnak lesznek minden szinten harcoló egységei, illetve bizonyos szállításra specializálódott osztagok segítik a közlekedést az egyes szintek között. Ezt természetesen stratégiai tervezésre is kihasználhatjuk. Például a Birodalom egységei között találkozhatunk bányászokkal, akik akár az ellenséges Szörnyesereg táborára is beáshatnak, ahonnan aztán zsoldosaink előzőnölhetnek az éj leple alatt. A grafikai motor kiválósága mindenki számára egyértelmű a screenshotokból. A készítők csupán annyit tartanak fontosnak megjegyezni, hogy oldalanként egyszer-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
RTS
MEGJELENÉS
TBA

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Black Hole Games

GYORSLINK **874**

re akár 200 egység is lehet majd a képernyőn. A fizika kidolgozottsága a 2004-es FPS-játékokéhoz mérhető. Egy nagyobb ogre nagyobb ütése hatására a kis gnollok szanaszét repülnek, az agyülvédékek becsapódása nyomán pedig kráterek keletkeznek a földben. A tervek szerint több olyan varázslat is lesz, amelyik ezt a dinamikus fizikai motort használja ki (például földrengés).

PROGRAMOZÁS

A játék még hatszáz (!) egységnél sem fog beszaggatni

KÉT SZÍNTÉR

Az alvilág-felvilág kapcsolatot sok taktikázásra nyújt lehetőséget

GRAFIKA

A varázslat effektek kihasználják a DirectX 9-es kártyák nyújtotta lehetőségeket



Egy ilyen jelenet már a War3-ban is volt



Rohadt Arachnidok!

Még jó állapotú ingatlan eladó



Felállok, meghalsz!



... 'nyátok!

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedveském!

Természetesen király volt a STALKER bétateszt Kijevben, de A Hónap Öröme egyértelműen az új irodaház. Olyan csodálatos feature-ökkel ismerkedtünk meg, mint például az utcára néző, nyitható(!) ablak, illetve az első osztályú ebédlő. Ráadásul egy olyan új kór pusztít kiadószerzte, amire senki nem számított: a roller! Lapigazgatótól kezdve a marketing manageren át a legutolsó GameStáros szerkesztőig (mondjuk az legyek én) ezerrel tép a múmárvány folyosón, miközben rémült menedzserasszisztensek menekülnek sikoltva a legközelebbi beugró felé.

Meg van aztán a BloodRayne 2 is: a kiadó elkezdte szívárogtatni az adatokat a játékról. Mi már egy emberként várjuk a cuccot, különös tekintettel a címszereplő hölgyre.

Emellett egy nagyon alapos összeállítás is les rátok pár oldalal arrébb, amelyben remegve tisztelt Csontink szól 2004 legjobban várt ralis játékaikról egy-két keresetlen szót hat, egyesek szerint hét oldal terjedelemben.

Egyébként ZeroCoolék útja olyan szempontból is érdekes volt, hogy ez volt az első olyan játékbemutató, ahol a proggi helyszínénél szolgáló helyet is bemutatják a készítőik (na jó, a Zoo Tycoon is ilyen). Fölöttébb szürreális élményeikről egy „cikk-a-cikkben” összeállításban számolnak be.

ender

ZOO TYCOON 2

➔ Állatkert a tv-ben

A Zoo Tycoon 2-vel olyan király állatkertet lehet majd bulizós hangulatban összehozni, amelyben 30 hihetetlen részletgazdag és animálható állat lakik majd. Leeshet az állunk az új lehetőségektől: választható fotómód, könnyebb terepváltoztató

opciók, sáncok, folyók. Az eredeti verziónál felpörgettebb lesz a játékmenet az új zoo mode-nak és a 3D-s grafikának köszönhetően, amellyel a játékosok még testközelibbnek érezhetik az akciókat.

A könnyen elindítható és könnyen játszható Zoo Tycoon 2 vidám oktató részei még inkább leegyszerűsítik a játék kezelését, így minden korosztály bátran kipróbálhatja.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Manager	KIADÓ Microsoft
MEGJELENÉS 2004 vége	FEJLESZTŐ Blue Fang Games
GYORSLINK	869

Ezzel a játékkal teljesen le lehet venni, milyen az igazi feelingje egy állatkertnek. Új lehetőség, hogy látogatóként sétálhatunk az állatkertben, vagy tulajdonosként zsír új kamerabeállítással akciózhatunk az állatokkal. A játékosok lefényképezhetik ked-

venc állataikat és látogatóikat, majd feltehetik az internetre a kész fotókat. A játék része a Zoopedia, amelyből érdekességeket tudhatunk meg az állatokról.

Az eredeti Zoo Tycoonnal szemben az új változatban a játékosok háromféleképpen vehetnek részt: Campaign, Freeform és Sandbox.



AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

ÚJ INFÓK > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legirányadóbb játékok érdemesek a rovatba kerülésre.

ELŐZETES > összegyűjtünk minden rendelkezésre álló információt a játékról, általában a kiadó, a fejlesztő és a magyarországi forgalmazó segítségével.

EXKLUZÍV ELŐZETES > ha olyan adatokat és screenshotokat szerzünk, amelyeket még egyetlen magyar újság sem közölt le, vagy a fejlesztőkből sikerül olyan infókat kiszedni az adott játékkal kapcsolatban, amik máshol nem hozzáférhetőek, mint pl. a nem is oly régi Driv3r előzetesünk.

BÉTATESZT > ha a játék kiadóinak jóvoltából egy olyan játszható verzió kerül hozzánk, ami a nagyközönség számára nem hozzáférhető, és már a fejlesztés olyan stádiumában van, hogy megítélhessük belőle az adott játékot, bétatesztet runk belőle. Igyekszünk azt elérni, hogy az ilyen bétatesztet exkluzív legyenek, vagyis ha egy országból csak egy újság kapja meg a lehetőséget, akkor az a GameStar legyen. Ilyen volt a 2003-as Doom 3, vagy a S.T.A.L.K.E.R. bétatesztünk. A bétatesztben sajnos nem közölhetjük le az általunk készített képeket, mivel egy játék megjelenéséig csak a kiadó engedélyével ellátottak jelenhetnek meg. És sajnos ilyen szempontból a cégek gyakran vaskalaposak...

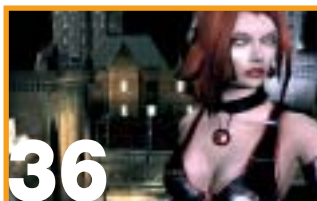
VILÁGPREMIER > ha egy adott játékról még sehol, sem itthon, sem bárhol a világban (akár online, akár nyomtatott sajtóban) nem jelent meg meg értékelhető infó, az kerül ebbe a kategóriába. Kis ország lévén meglehetősen ritkán fordul elő, hogy a nemzetközi premierrel egy időben kaparintson meg hazai újság exkluzív anyagokat, ám a GameStar nemzetközi kapcsolatainak hála nálunk azért elő-elő fordulnak hasonló helyzetek, mint pl. a Rome: Total War, a Splinter Cell 2, vagy a 2002-es Doom 3 előzetesünk esetében. Sajnos ez általában nagyon sok utánjárást igényel, gyakran fordul elő, hogy el kell utaznunk a fejlesztők hazájába, mint például Kijev, vagy a francia Riviéra. De Értetek mindent @!



24

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

Csak majd atomerőmű kell hozzá



36

BloodRayne 2

Kedves néni, aranyos ruciban



42

Rally 2004

Roller vagy a halál!

MÁR NEM MONDOK SEMMIT

Újabb vietnamos játék. Erről persze mindig egy kollégista társam sajnos velem is megosztott szexuális fantáziái jutnak eszembe. Szalonképtelen voltuk mi-att eltekintünk a közlésüktől, de a lényeg az, hogy egy vietnami strandpapucs szerepelt bennük.

De térjünk vissza az Eidos játékához, a *Shellshock Nam '67*-hez. Ebben egy fiatal katonát alakítunk, aki bekerül Vietnam poklába, és tapasztalt dzsungelharcos-alsegédrambó válik belőle.



FRISSEN FÜSTÖLT CIBETMACSKA



Rossz, csúnya *Poacher*! Ebben a játékban ugyanis orvvadászt kell alakítanunk, hogy aztán lereszeljük a fehér orrszarvú szarvát, és eladjuk potencianövelőként a sanghaji kínai piacon. Az benne a móka, hogy itt is a kínálat és a kereslet határozza meg az árakat, tehát ha az FPS-módban nagy nehezen átharapjuk a torkát egy indiai elefántnak, utána lehet, hogy semmit nem kapunk az agyaráért, mert épp akkor árszította el a piacot három tankhajónyi tajvani szintetikus elefántagyar. Ja, és miközben mi prémes borzra vadászunk, az ellenfeleink meg ránk. És még a Greenpeace sem szeret.

ÉS NEM ADJÁK FEL!

A Gary Grigsby nevű arc fejlesztette a *Steel Pantherst*, amely nemrég teljes játékunk volt. Nos, a csávó újra belevetette magát a munkába, és a változatosság kedvéért egy második világháborús stratégiát fejleszt. (Ááááá... nem lehet igaz, fogjatok le, fogjatok le!!! Ha még egy 2. vhs-stratégiai játékot bejelentenek, kényszerzubonyban kell elszállítani.). Szóval a *World at War*ban választhatunk majd az öt nagyhatalom közül, úgymint német, japán, orosz, amerikai, kínai, és már neki is láthatunk a 350 pálya teljesítésének (vágókép: lefejelem a billentyűzetet). Persze hipernehéz mesterséges intelligencia is lesz, csakhogy teljes legyen a szenvedés. Jó ötlet. Tudnám még javasolni, hogy a dobozban még szöges korbácsot is mellékeljenek a játékhoz.



MOLYNEAUX ÁLMA

A *Traps of Darkness* a szokásos „ez most nagyon egyéni játék, mert a gonosszal kell lenned, nem a jóval” unalomig ismert vonalat követi: az örök kárhozatot kell biztosítanunk az utunkba tévedőknek. Némi szerepjátékelemet is csempészett bele az a drága jó *Strategy First*, ugyanis lesz benne XP (nem Athlon, és nem vinyóz, persze, hogy valami rossz poént is elcsússek), amelynek segédlevelével szintet tudunk majd lépni. Elbűvölő!

„NAGY UTAZÁS, EZ AZ ÉLET...”

A *Longest Journey* a maga korának egyik legkedveltebb kalandjátéka volt. Ezt talán a remekül kidolgozott háttértörténetnek, illetve a rendkívül fantáziadús háttérvilágnak köszönhetjük. Nos, azt már lehetett tudni, hogy készülget a második rész, de most már hivatalosan is bejelentették, hogy *Dreamfall* lesz a címe, és az első részben leejtett történetfonalat veszi fel újra. Külön érdekesség, hogy a norvég kormány (nem) csekély állami támogatásban részesítette a fejlesztőket, mert rendes.

AZ AO ÖRÖKKÉ ÉL

Új kiegészítő lát napvilágot az *Anarchy Online* nevű MMORPG-hez. A címe *Alien Invasion*, és a kerettörténet szerint egy idegen faj támadja meg Rubi-Kát (naháát). A nagy vesztélyben persze összefognak a klánosok meg az omnisosok, és megpróbálják megállítani Szauront, vagy kit. A kiegészítőben már lehetnek saját épületeink, sőt a guildek akár saját településeket is építhetnek. Szal rajtság, lehet készíteni a bugyellárist.



JÁSZ-NAGYKUN-SZOLNOK

A *Grand Raid Offroad* egy terepjáró-szimulátor lesz, és legfőbb érdekessége, hogy a készítőik mintegy tízezer négyzetkilométeres területet dolgoznak fel

benne (az kb. két nagyobb magyar megye). Ráadásul – a mellékelt képek tanúsága szerint – nem is rossz minőségben.



EURO-ÖVEZET

Az Electronic Arts berkeiben készül az *UEFA Euro 2004* című játék, amely – minő meglepetés – az európai futballbajnokságot dolgozza fel. Királyság, ráadásul ha még jobb is lesz, mint a *FIFA 2004*, akkor aztán végképp nem tudunk mire panaszkodni. Képsasolás indul!



GAMES BOND JELENTI
AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Mostanában elég rossz hírek terjengenek a Phantom néven futó, PC alapú, interneten keresztül vásárolható és letölthető konzolról. Például pert indítottak a HardOCP nevű hardverportál ellen, mivel állítólag illegálisan tettek közzé egy cikket tavaly szeptemberben (!) a Phantom jellemzőiről. A portál álláspontja szerint az Infinium Labset, a Phantom tervezőjét csupán az zavarhatta, hogy a bemutató mellett egy elég éles kritikát is közöltek a készülő gépről. A cikket természetesen nem veszik le.

Állítólag a SWAT játékokból (a harmadik rész teljes játékunk is volt tavaly) egy újabb kiadás készül, *SWAT Generation Pack* néven, amely tartalmazni fogja a *Quest SWAT*, *SWAT2* és a *SWAT 3 Elite Editiont*. Szintén jó hír, hogy az *ATV 3 Off Road* harmadik része állítólag nem fog megjelenni konzolokra, PC-re viszont igen.

A CDV bejelentette, hogy mégsem adja ki a Nexus című játékot (amely tulajdonképpen az Imperium Galactica 3). Azért a fejlesztő, a magyar Mithis nem hagyja veszni a projektet, gőzerővel új kiadót keres.

Nem lehet messze a kész állapottól a *Doom 3*, mivel a drága jó Tim Willits (tudjátok, akivel az interjú volt a *GameStarban*) azt nyilatkozta, hogy előreláthatólag 4 CD-n fog megjelenni a játék. Egy esetleges DVD-kiadást nem tartott valószínűnek, mivel 1 DVD gyártási költsége több, mint 4 CD-é...

Nem szoktunk képet betenni a Games Bond rovatba, de most mégis kivételt kell tennem. A Mars-kutató műholdak által készített felvételek között ugyanis egy olyanra lehet bukkanni, amelyik egyértelműen bizonyítja, hogy a *Half-Life* nem csupán ezen a sárgolyón népszerű. Figyelem, a kép nem manipulált, hanem eredeti!



A *Far Cry* készítőinek, a Cryteknek a főhadiszállásán a múlt hónapban egy kisebb razzia volt. Nem-nem, nem citromillatú, gyanús fehér port tartalmazó zacskók után kutattak, csupán a szoftvereik jogtisztasága felől érdeklődtek. A rossz nyelvek azt suttojják, hogy volt egy-két program, amelyeknek sajnos „elveszett” az eredetiséget igazoló szelvénye. Különösen érdekes, hogy a feljelentés állítólag házon belülről érkezett. Én is szoktam mondani Szittyónak, hogy ideje a fizetésemelésnek... A UbiSoft közlése szerint a kis incidens nem fogja érinteni a *Far Cry* március végi megjelenését.

SOLAR

➔ Napi rutin

A Breedet fejlesztő Brat Design új sci-fi akciójátékot jelentett be. Ez, az előzetes sajtótájékoztató alapján, olyannak tűnik, mintha a Battlefield 1942-t egyfajta posztapokaliptikus, cyberpunk, szárnyas fejdázós környezetbe helyezték volna.

A sztori szerint a Keleti Kollektív Demokrácia harcol az Egyesült Nyugati Szövetséggel. A szokásos kézi-fegyvereken kívül a tisztelt játékosok akár nukleáris vagy kémiai, biológiai rakétákkal is bombázhatják egymást. Az utóbbi fegyverek mellékhatásaként tűnik fel egyébként a harmadik oldal, az úgynevezett Necro, amelynek katonái régi csatatereken elhalt egykori zsoldosokból tevődnek össze.

A csata három planétán, a Földön, a Marson és

GYORSNÉZET	
KATEGÓRIA	KIADÓ
Sci-fi akció	TBA
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
TBA	Brat Design
GYORSLINK	871

a Holdon játszódik. Természetesen ezek mindegyike egy hatalmas romhalmaz, a több évtizedig tartó háború mindent elpusztított. Mindenesetre a pusztításhoz mi is hozzátehetjük a magunkét, ugyanis a fejlesztők ígéretei szerint a környezet teljesen interaktív lesz,

vagyis bármit lerombolhatunk. Emellett játék közben változó időjárás effektekkel is találkozhatunk, mint például a hó, köd vagy savas eső.

Multiplayer

Egyik legnagyobb erőnye lesz a nagyon részletesen kidolgozott többjátékos rendszer. Ebben akár egyszerre 32 ember vagy bot is részt vehet, és minden népszerű játékmód szerepelni fog benne, kezdve a sima deathmatchtől a CTF-en és a king of the hillen át a VIP-kíséretig, illetve a túszzabadításig.



ÜZLETI HÍREK



Nem is olyan régen jelent meg az *URU: Ages Beyond Myst* című MMO-kalandjáték. A csekély számú rajongó sajna sokat kesereghet mostanában, ugyanis a nagy sikertelenségre való tekintettel megszüntették az online szerverek továbbfejlesztését, gondozását. Így ugyan a játék egy darabig biztosan játszható lesz még, de új javítás, új feladatok vagy térképrészletek már nem jelennek meg hozzá. Márpedig ez egy MMO-játék halála.

Az Arkane Studios (amely többek között az *Arx Fatalist* fejlesztette) megvásárolta a *Half-Life 2* grafikus motorjának jogait, hogy egy újonnan ki-fejlesztendő szerepjátékhoz felhasználja azt.

A Ubisoft szerződést kötött Lalo Schiffrinnel, a *Mission Impossible* zenéjének szerzőjével, hogy írjon muzsikát a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*-hoz is.

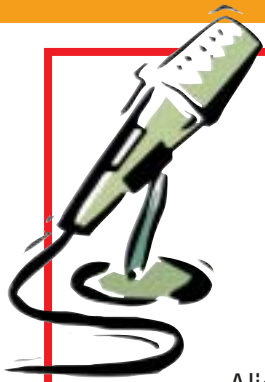
A SEGA Europe és a Sports Interactive megállapodást kötött az utóbbi által készített játékok kiadásáról. Méghozzá nem is rövid időre: az együttműködés öt évig, tehát 2009-ig tart. Az első olyan játék, amely a SEGA gondozásában jelenik meg, a *Football Manager 2005* lesz, és valamikor 2004 végén lép színre.

Az Atari legutóbbi sajtótájékoztatóján elhíntette két, eddig még be nem jelentett játékát. Az egyik a *Roller Coaster Tycoon* harmadik része, amelyben végre lecserélik a 286-osok korából származó grafikai engine-t, és teljesen 3D-s lesz a cucc. A másik pedig egy Shiny-fejlesztés, és eddig még csak annyit lehet tudni róla, hogy mátrixos játék.



MOST MÁR ÜTÖK

Egy alternatív 2005-ben játszódik a *Das Reich 2005*. A történet szerint a 2. vh.-t (ááááááá!) a németek nyerték meg, és hogy a mi feladatunk micsoda, azt nem tudom, de biztosan érdekes, és tutira sokat kell majd bujkálni benne. Eddig ennyit lehet tudni róla, de az első megjelentetett kép szép.



ELSŐ KÉZBŐL D-DAY

Alighogy leteszteltük a hazai illetőségű Digital Reality legutóbbi játékát, a Desert Rats vs. Afrika Korpsot, máris itt vannak az első screenshotok a csapat következő munkájából, a D-Dayből. A projektről **Daubner Tamással**, a játék producerével beszélgettünk.

GS: Kár lenne tagadni, így inkább kérdezzünk: a D-Day kinézetében nagyon hasonlít a nemrégiben megjelent DR vs. AK-ra. Mondanál néhány szót erről?

DT: Néhány hónap alatt nem szokás nulláról indulva új játékot programozni, így aki első blikkre néminemű hasonlóságot vél felfedezni a D-Day és a DR vs. AK között, az jó nyomon kapizsgál: a két program alapvetően ugyanazt a grafikus motort használja, csak épp az új verzió rátesz még egy lapáttal az előd – azt hiszem, ebben megegyezhetünk – egyébként is szépre sikeredett látványvilágára.

GS: Mesélj nekünk a küldetésekről és a környezetről! Gondolom, nem maradunk a Szaharában...

DT: A színhely még mindig a második világháború, ám most a normandiai hadszíntéren fogjuk terelgetni egységeinket. Első dolgunk természetesen a híres-hírhedt partraszállás levezénylése lesz, ám itt nem állunk meg, és olyan történelmileg is hiteles csatákat harcolhatunk majd végig, mint a Sainte Mere l'Eglise ellen intézett ejtőernyős támadás, a cherbourg-i kikötő elfoglalása vagy a St. Lô-i ütközet. A teljesen autentikus körülmények érdekében a Normandy Memoire Associationnel (a felszabadító háborúk hivatalos emlékszövetsége) szorosan együttműködve dolgoztuk ki a küldetéseket, amelyek négyesével so-

rakoznak majd a játékban végigvihető három kampányban.

GS: Mi újság a játékmennel? Terveztek valamilyen jelentősebb változást, vagy maradtok a jól bevált módszerekkel?

DT: Játékmennét tekintve a D-Day alapvetően hasonlítani fog a DR vs. AK-ra, de természetesen néhány igen érdekes újítást is tervezünk. Adott számú egységgel kezdjük a pályákat, menet közben megállíthatjuk a valós idejű eseményeket,

detés hatással van a következőre, tehát elméletileg az újrajátszhatósági faktorral sem lesznek problémák.

GS: Mi a helyzet a körítéssel? Zene, hangok, történelmi hitelesség?

DT: A megfelelően patetikus, mondhatni „MoHAA-s” hangulatról BAFTA-díjas zeneszerzőnk, Kreiner Tamás és Nagy Ervin gondoskodik. A hanghatások tekintetében maximálisan próbáltunk ragaszkodni a korhűséghez, csakúgy, mint

A teljesen autentikus körülmények érdekében a Normandy Memoire Associationnel (a felszabadító háborúk hivatalos emlékszövetsége) szorosan együttműködve dolgoztuk ki a küldetéseket

hogy átgondoljuk következő lépéseinket, de találkozzunk majd találat-specifikus sebzéssel, fejlődő egységekkel és időjárás-effektusokkal is. Izgalmasnak ígérkezik, hogy a pályákon kiaknázzhatjuk majd az ellenállás tüzejét (Vive la Resistance ©!), a szövetségesek légi főlnyét (bombázókat, ejtőernyősöket kérhetünk adott területre), illetve robbanóanyagokat erősíthetünk hidakra, épületekre, barikádokra. A küldetések során 60 különböző egység alkalmazására lesz lehetőségünk, amelyek mindegyike – a DR vs. AK-ban megszokott módon – egyéni karakterisztikával, jellemzőkkel bír. Kampány módban pedig minden kül-

az események történelmileg hiteles dokumentálásában (ez utóbbi problémánál nagy segítségünkre volt a korábban már szóba került emlékszervezet, a Normandy Memoire Association). A játék történetét – melyről részleteket még nem árulhatok el – a DR vs. AK-ban megszokott módon engine-mozikkal fogjuk a játékos elé tárni.

GS: S mindezt mikorra várhatjuk?

DT: A D-Day előreláthatólag 2004. június 6-án kerül majd a boltok polcaira, a normandiai partraszállás 60. évfordulóján.



Szürkülétkor gombamód szaporodnak a baljós árnyak



Csendes „flanszóá” klsváros terecskével, lengedező fákkal, és settenkedő német tankkal



Német telepített üteg védi a rádióadót, miközben az amcsi tankok fától fáig „szompolyognak”



GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Ugyan a *Thief* sorozat harmadik részével csak nem akarnak elkészülni, de már olyan pletykák keringenek, hogy filmet készítenek a játékból. A főszereplő állítólag Tobey McGuire, a producer pedig Mark Gordon lesz. Hát, remélem, lesz ebből valami...

A JoWoD nyilvánosságra hozta, hogy mire fordította 2003-as költségvetését. Ebben szerepel egy tétel, amely szerint a *Csillagkapu* című film-ből készítenek játékot. A stufa előreláthatóan 2005-ben jelenik meg.

A Chris Taylor nevű csávó, akit, gondolom, annyira azért nem kell bemutatni, nyilvánosságra hozta, hogy cége, a Gas Powered Games mivel foglalkozik mostanában. És nem mással, mint a méltán népszerű *Total Annihilation* második részével. Akinek nem ugrana be, ez az 1997-es játék vezeti a Gamespy „minden idők legjobb valós idejű stratégiái” nevű toplistáját.

Az Electronic Arts és a Marvel megállapodott, hogy az utóbbi képregényfiguráiról az előbbi játékokat készít. Azért nem kis mennyiségről van szó, ugyanis az EA lazán 100 (!) képregényhős felhasználási jogait vásárolta meg. Az első, Marvel Heroesra alapuló játék 2005-ben jelenik majd meg.

Ugyan hivatalosan nem jelentették be PC-re, de nagy valószínűséggel kedvenc platformunkra is készül a nem is olyan régen tesztelt *Dead to Rights* második része. Erre ugyan csak egy, a hivatalos honlapon található PC CD-ROM logó utal, de hát ha az első rész siker (?) akkor miért ne lenne második.

IDÉN IS JELENIK MEG REPÜLŐSZIMULÁTOR

Állítólag készülget egy újabb polgárepidülő-szimulátor, az *FS Terrain*. Állítólag magyarországi repülőterek is szerepelnek benne. Állítólag idén tavasszal már meg is jelenik. Jó lesz. Állítólag.

EGY KÖCSÖG AGYA

Újabb ralis játékot jelenthetek be. Mondjuk a címe még nem derült ki, de az biztos, hogy a Brain in a Jar fogja készíteni. Lesz benne multís rész, sok pálya, satöbbi, de ami a lényeg: állítólag idén szeptemberben már meg is jelenik. Hajrá!

DUPLA BUKTA

Nem szegte kedvét a *Will Rock* sikertelensége a Saber 3D-nek. Ugyan maga a játék is rossz volt, de a bukáshoz nagyban hozzájárult a görög mitológiából merített szuperigénytelen kerettörténet. Így aztán nem csodálkozhatunk, hogy új FPS-ük, a Chronos vajon hol játszódik... Na mindegy, adjunk nekik még egy esélyt. Shotok is vannak.



RENDES SRÁCOK EZEK

Lassan már kilométeres hosszúságú sorok kígyóztak a szoftver-szatócsboltok előtt, hogy mindenki hozzájusson kedvenc és várva várt MMORPG-jéhez, a *Mythic*ához. Erre a jogtulajdonos Microsoft bejelentette, hogy törli az egész játékot a francba. Pedig a stufa már majdnem kész volt (legalábbis minden jel erre mutatott).



MONDOM: RENDES SRÁCOK!

Újabb infók derültek ki a *Dungeon Siege 2*-ről. Ezek szerint a játékban egyedül indulunk kalandozni, de aztán később akár hatfősre is duzzadhat a parti. A történet állítólag teljesen független lesz az előző résztől, sőt állítólag a skill-rendszer is teljesen újradolgozták, és állítólag olyan jó lett, hogy nem árulnak el róla semmit, nehogy lenyúlják a szuper ötletet. Meg persze lesz fejlettebb MII, blablaba. A lényeg, hogy az idei E3-on tutira bemutatkozik a játék.

DE SZÉP EZ A BATTLE ISLE 4!

Mostanában egyre kevesebb RTS-t jelentenek be, a stílus kedvelőinek (pl. én) nagy bánatára. Ezért is örülök annak, hogy a KD Lab legújabb fejlesztése egy sci-fi környezetben játszódó valós idejű stratégia lesz, *Perimeter* címmel. Mondjuk így első ránézésre nem egy *Ground Control 2*, de legalább az ígéretek szerint már tavasszal megjelenik.





BUMMM!

A Codemasters, a *TOCA Race Driver 2* kiadója hírül adta, hogy legújabb autós örületében, sok más hasonló játékkal ellentétben izzé-porrá törhetjük a verdákat. Ráadásul nemcsak úgy, slendrián módon, hanem minden egyes géphez külön, gyári adatokra épülő törésmódellet mellékeltek, nem is beszélve arról, hogy megfelelő deformáció esetén az ajtók kicsapódnak, az ablakok betörnek. Micsoda élvezet! Én már alig várom. Ja igen, mert tavasszal már itt is lesz.

MIVAN?

Az NCSoft nevű fejlesztőcsapat munkái eddig az igényességről voltak híresek (*Lineage I-II*). Most egy *Toy Strikers* nevű gamma készítésébe fogtak bele, amely egy MMO lesz, de a lövöldözős játékok stílusában. A sztori szerint mi a Devil Toys nevű gengsztercsapat vagyunk, és fel kell vennünk a küzdelmet Toy Landért. Ebben különböző járművek lesznek a segítségünkre, melyeket akár jó Transformers módjára össze is barkácsolhatunk, vagy át is alakíthatunk. Ez így ordenáré nagy baromságnak hangzik, de majd meglátjuk, milyen lesz a végleges játék.

„KÉREM, IGYEKEZZENEK A BESZÁLLÁSSAL!”



A *The Stalin Subway* 1952-ben játszódik Moszkvában, és egy FPS lesz, amelyben Sztálin hatalmát kell megdöntönnünk. Biztos vicces lesz, amikor a végén a hat gépgégyűvel felszerelt Szupersztálin ellen harcolunk majd, akinek per sze kb. 600-as életereje van. Viszont a játékban állítólag a lehető legrealisztikusabban próbálják meg bemutatni a korabeli Moszkvát, ami biztosan érdekes lesz.



JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



Bizonyára mindenki előtt ismeretes a *Sahara* című film. Ebből készít majd egy akció-kaland játékot a TKO Software, laza 7 millió dollár elköltése után. A játék szinte teljes egészében követni fogja a film eseményeit, és 2004 végén jelenik meg.

A *Time Strike*-ot az Unrivald Entertainment fejlesztői, és az lesz benne a nagy móka, hogy különböző korokból összeszedett fegyverekkel kell osztanunk az áldást a gonosz Ellenségekre. Egy jól összerakott karaktert pedig más játékosokkal is összezereshetünk egy online arénában.

Mivel nagyon nagy siker volt a *Prince of Persia: Sands of Time*, ezért a UbiSoft bejelentette, hogy még egy részt készít a méltán népszerű sorozathoz.

Bizonyára sokak kedvence a *Marine Sharpshooter*. Nos, megjelenik a második rész is belőle, amelyben az eddigiekkel ellentétben nem egy elit kommandócsapatot, hanem egy lázadó bandát kell irányítanunk. A cucc egyébként taktikai FPS, de úgyis biztos ismeri mindenki.

A *Blitzkrieg*hez készülő küldetéslemez végleges címe *Burning Horizons* lesz, és Rommel észak-afrikai hadjáratát nyomhatjuk benne végig. Mintha nemrég jelent volna meg egy *Afrika Korps vs. Desert Rats*, hasonló témában, nem?

A *Trainz* készítői nem veszítették el a lelkesedésüket, és egy újabb játék fejlesztésébe fogtak, amelynek a címe a meglepő *Tranzportation* lesz. Ebben már nemcsak vonatoznunk kell, hanem szállítványozással is foglalkoznunk kell, a la *Hard Truck*.

ÜZLETI HÍREK



Úgy tűnik, a Maxis csapatának betelt a határidőnaplója a következő öt évre. Ugyanis Will Wright nyilatkozata szerint a *Sims 2* befejezése után belevágnak a *Sim City 5-be*, majd pedig egy új fejlesztés következik, amelyről még csak annyit lehet tudni, hogy forradalmian új mesterséges intelligenciát ígérnek hozzá. Ezt a dumát már hallottuk párszor, de ha egy ilyen nagy múltú fejlesztő mondja, akkor reméljük, lesz is belőle valami.

Az *Asheron's Call* és a *D&D* készítője, a Turbine Entertainment átteszi székhelyét Santa Monicába. Döntését azzal indokolta, hogy így közelebb lesz a nagyobb kiadókhöz.

Az Electronic Arts felvásárolta a NuFX nevű fejlesztőcsapatot. Feladatuk egyelőre befejezni a *Fight Night 2004* című játékot, de ha ezt sikeresen megoldják, akkor megkapják a FIFA és NBA sorozatok fejlesztési jogát is.

BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

Az alábbiakban összeszedtük azokat a toplistákat, amelyek valószínűleg érdekelnek Titeket, illetve a www.gamestar.hu-n a Ti véleménye-
teket is megkérdeztük, amit szintén közlünk alant. Jó böngészgetést!

USA TOP 20

Na, végre az amcsik is rájöttek, mitől döglük a légy! Ezt természetesen az első helyezettre érttem. Mindenesetre a toplista elég szerényen mozog fel-le, nagy meglepetések nincsenek.

	GS cikk	GS százalék
1. Call Of Duty	▲ 2003. november	90%
2. The Sims Deluxe	▲	
3. The Sims: Abrakadabra	▼ 2003. december	94%
4. Age of Mythology	▲ 2002. november	94%
5. The Sims Double Deluxe	(új)	
6. MS Zoo Tycoon: Complete Collection	▼	
7. Star Wars: Knights of the Old Republic	▼ 2003. december	94%
8. Sim City 4 Deluxe	▲	
9. The Sims: Unleashed	(új) 2002. november	82%
10. Final Fantasy XI	▼	
11. Halo: Combat Evolved	▼ 2003. október	91%
12. The Sims: Superstar	▼ 2003. július	88%
13. NWN: Hordes of the Underdark	(új)	
14. Madden NFL 2004	(új) 2003. szeptember	89%
15. LotR: Return of the King	◆ 2003. november	87%
16. Delta Force Black Hawk Down: TS	(új) 2004. február	78%
17. Warcraft III Battle Chest	(új)	
18. MS Flight Simulator 2004: Century of Flight	▼ 2004. január	87%
19. Hoyle Casino 2004	(új)	
20. The Sims: Vacation	(új)	



MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. LoTR: RotK
2. NFS: Underground
3. The Sims Double Deluxe
4. Star Wars: KotOR
5. Lock On: Modern Air Combat

MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Diablo II Pack
2. Half-Life (Best-Seller)
3. Star Wars: Galaxies
4. Baldur's Gate 2
5. Starcraft+BroodWar (Best Seller)

FIGYELEM



Ha Te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a www.gamestar.hu weboldalra, és szavazni! Nehogy már a Barbie Fashion Designer legyen az első ☺...

GAMESTAR OLVASÓI TOP 10

A tavalyi év játéka ugyan már viszonylag régen jelent meg, de még mindig tartja magát. Viszont az új kedvenc most is tarolt. Az UT 2003 rajongói pedig szaladhatnak a boltok felé.

	szavazatarány
1. NFS: Underground	21%
2. Call of Duty	17%
3. GTA 3	12%
4. Max Payne 2	11%
5. Prince of Persia: SoT	9%
6. Warcraft III: TFT	8%
7. Medal of Honor	7%
8. FIFA 2004	6%
9. Diablo II	5%
10. C&C Generals	4%

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Az első hely természetesen változatlan, azonban mindenki kedvenc S.T.A.L.K.E.R.-e feljött a második helyre. Szerintem teljesen megérdemelten. A Driv3r előkelő helyezésétől meg nem is beszélve...

	arány
1. Doom 3	22%
2. S.T.A.L.K.E.R.	19%
3. Half-Life 2	18%
4. Driv3r	9%
5. Far Cry	8%
6. UT 2004	7%
7. MoH: PA	6%
8. GTA 4	5%
9. Hitman 3	4%
10. The Sims 2	3%

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Úgy látszik, a multis FPS-ek korát éljük, legalábbis szerkiszerte. Mindenesetre az ígéretes új fiúk (UT 2004, BF: Vietnam) mellett jól tartják magukat a régi klasszikusok is, amibe a Diablo II is beletartozik.

1. CS
2. UT 2004
3. Sacred
4. Battlefield Vietnam
5. Diablo II

MIRROR LAND

➔ Tükröm, tükröm...

A 2004-es év első bejelentései között szerepel a Mirror Land, melyet az ArtiShock Graphics fejleszt. A játék képvilága első blikkre leginkább a 2002-ben debütált Zanzarah-ra hasonlít.

A történet szerint a Földön kívül létezik egy tökéletes bolygó,

a Mirrorland, ahol a lakosok jómodban és békében élnek egymással, egy jól ismert fordulat szerint azonban egy varázslónövendék, Akhor, túlvilági segítségével birtokába keríti, és Sredinny nevű kastélyába viszi a Jólét Csillagát, amely eddig a boldog napok záloga volt. A sztori szerint Akhor következő prédaként a Föld bolygót szemeli ki... és persze kisebb logikai bukfenck árán a szerzők a történet ezen pontján egy csinos 18 éves lányt is beépítenek a történetbe.

Az akció-kaland játék helyszínei változatosak lesznek, főleg, hogy két különböző világban fog játszódni: a valós világban, amely jelen esetünkben Mirrorland, valamint egy fantáziavilágban. Ha belevetjük magunkat a játékba, csinos Tarrie-ként ka-

GYORSNÉZET	
KATEGÓRIA Kaland	KIADÓ TBA
MEGJELENÉS 2004. karácsony	FEJLESZTŐ Artishock Games
GYORSLINK	850

landos utunk ismeretlen labirintusok és hegyvidékek között vezet majd, próbára tehetjük bratyzási képességeinket, és mellékesen egyik feladatunk lesz legyőzni a főgonoszt, hogy a Jólét Csillaga visszakerüljön a helyére. Az út során ellenségek és szörnyek lesnek majd ránk (juj!), és a harmadik személyű nézet ellenére sem tudjuk majd mindig eldönteni, ki az igazán hű szövetséges, és ki nem.

Fegyver gyanánt lesz egy íjunk, a többi meglepetés...

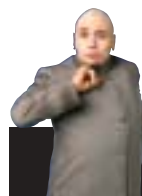
Mirrorland megjelenését a fejlesztőcsapat saját engine-je garantálja. Fotorealistikus fényhatások, magas poligonszámú karakterek és dinamikus árnyékok várnak ránk, amelyeket még az első generációs, T&L-es tulajdonsággal rendelkező videokártyák is bírnak majd. A gépigény többi része sem nagy, 128 megabájt RAM, és egy 733 MHz-es proci az alapkövetelmény. A projekt folyamatosan készül Xboxra és PC-re, és van esély arra, hogy még az újróléti malac előtt kipróbálhassuk.



HÁT NEM ÉDES?!

Úgy látszik, kihívóra lel a *Sim City*. A Monte Cristo ugyanis bejelentette, hogy az idei év második felében megjelentet egy *City in Danger* című játékot, amelyben városokat kell építenünk és menedzselnünk. A fő hangsúly pedig azon a *Sim City* első ré-

széből ismert ötleten lesz, hogy nagy nehezen összehozott városunkat egy Godzilla vagy King-Kong támadással rombolhatjuk porrá. Külön érdekesség még, hogy középkori környezetben fog játszódni a játék.



GAMES BOND JELENTI
AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Az Eidos bizonyos „közele források”-nak elhíntette, hogy bizony filmet szándékszik készíteni *Deus Ex* című opuszából. Állítólag a Columbia Pictureszel sikerült megállapodniuk, és a producer Laura Ziskin lesz (biztos jó nő...).

A Microsoft szeretné elérni, hogy a mindenki (pl. én) által várva várt MMORPG-csoda, a *World of Warcraft* először Xboxra jöjjön ki, az Xbox Live szolgáltatást megerősítendő. Meg aztán olyan pletykák is felbukkantak, hogy az amúgy is tagkiválásokkal szabdalta Blizzardot egyszerűen megveszik fejlesztőtől, irodaházastul... Ó, mennyei Atyánk, ki a mennyekben vagy, könyörülj rajtunk, porszemnyi teremtményeiden...

Viszont az előbbi microsoftos hírtől függetlenül, a Blizzard annyira szeretné, hogy mindenki az ő szuper kis netes játékaival játsszon, hogy megnyitja legújabb divízióját, méghozzá valahol Európában! Szeretné, ha az öreg kontinensen is mindenki 68. szintű palákkal rohangálna. Persze az lenne a legnagyobb titulus, ha az új divízió egészen véletlenül Magyarország lenne otthonra.

Bár a legendás csapat, a 3DO feloszlott, úgy tűnik, mégiscsak lesz *Heroes of Might and Magic 5*. Legalábbis a UbiSoft, az új jogtulajdonos aláírt egy szerződést a többek között az *Etherlords II*-t fejlesztő Nival Interactive-val a az új epizód elkészítéséről.

Megjelent az első MMORPG-csajos naptár, ugyanis a legszexibb *Star Wars: Galaxies*-karakterek helyet kaptak a *Galaxy Girls 2004* című falinaptárban. A legtöbbet szereplő faj egyébként az ember és a Twi'lek (sose hallottam róla).

JÉZUS ÉS AZ UFÓK

Bibliás számítógépes játék eddig még nem sok volt, de legalább azok is csapnivalóak voltak. Ezen a tendencián próbál meg változtatni az Evillusion fejlesztőcsapat, *Eon of Tears* című MMORPG-jével. Ebben a cél a Biblia minél teljesebb ismerete, és megfordulunk benne az idők kezdetén, illetve az Armageddon csatájában is. Hát, érdekes kezdeményezés...



AMERIKA HADSEREGE

Az ingyenes multis FPS-nek megjelent a 2.0.0a verziója. A játékban rengeteg apró bugot javítottak, emellett a játékosok egymás közötti kommunikációján segítettek sokat. Többek között az IRC-szervereket integrálták a játékba, és a személyes híreket is könnyebb lesz nyomon követni. Emellett egy új pálya is bekerült, a SFSandstorm.aao.



FIGYELEM!

Aki szűkebb hazájában LAN-partit szeretne szervezni, az ezentúl a *GameStar* multi hírek rovatában is meghirdetheti. A feltételek a következők:

1. legalább 30 fősnek kell lennie a rendezvénynek
2. két hónappal előre tudatni kell velünk az eseményt
3. a terembérelti szerződés fénymásolatát el kell juttatni hozzánk

Szal hajrá, akinek egy kis ingyenreklámra van szüksége, értesítsen minket okvetlenül. Előre a magyar multi élet felvirágoztatásáért!

WARCRAFT ÉS DIABLO

A negyedik, a készítők bevallása szerint a legüzembiztosabb béta-verzió készült el a *The Hordes of Chaos* című modhoz. A játék 1.10-es Diablo II: Lord of Destructionnel működik, és egy, a Warcraft világában játszódó szerepjátékká teszi kedvenc *Dionkat*.



GODYLAN2

Április 9. és 11. között rendezik meg Magyarország jelenleg egyetlen, kizárólag a *Counter-Strike* online multiplayer játékra specializálódott, országos hírű és immár széles elismertségnek örvendő versenysorozatát, a GodyLAN második rendezvényét.

Az előző versenyt követő rendkívül pozitív visszajelzéseknek köszönhetően nem kellett sokáig várnia a magyar *Counter-Strike* gamereknek, hogy ismét egy komoly díjazással és professzionális szervezőgárdával lebonyolított eseményen vehessenek részt. Több csapat, nagyobb helyszín, komolyabb díjazás és a programok széles választéka: ez a GodyLAN 2.

A 48 nevezett csapat először körmérkőzésekkel, majd egyenes kieséses rendszerrel fogja meghatározni az erőssorrendet. A meccseket a helyszínen kivetítőn lehet majd nyomon követni, míg az interneten keresztül HLTV-s és netrádiós közvetítések élő kommentárral,

IRC-s scorebotok és természetesen a rendezvény hivatalos weboldala, a [gody.hu](http://www.gody.hu) (<http://www.gody.hu>), illetve Magyarország vezető Counter-Strike portálja, a [counter-strike.hu](http://www.counter-strike.hu) (<http://www.counter-strike.hu>) fogja hihetetlen gyorsasággal és pontossággal informálni azokat, akik bármilyen oknál fogva nem tudtak ellátogatni a helyszínre.

De a GodyLAN 2 nem csak kizárólag a versenyzésről és az online harcokról fog szólni. A meccsek szüneteiben változatos és érdekes programok, nonstop büfé, FUN és AIM szerverek, valamint egyéb finomságok várják majd a fáradt versenyzőket és a nézőket egyaránt.

És mi lesz, ha a GodyLAN 2 is elmúlik? Biztosíthatlak benneteket, hogy a szervezők egy pillanatra sem fognak megtorpanni. A jövőben további, mind magasabb és magasabb színvonalú rendezvények várhatóak, és a hosszú távú tervek egyik legfontosabb eleme nem más, mint hogy egy professzionális nemzetközi liga döntője is Magyarországon legyen lebonyolítva.

Várunk tehát mindenkit szeretettel április 9. és 11. között Szolnokon, a GodyLAN 2-n! További információk a www.gody.hu-n.

Dénes Attila (Gody)



A LEGJOBB RTS

A Gamespy „minden idők legkedveltebb RTS-e” szavazásán a következő eredmények alakultak ki:

1. Total Annihilation
2. Starcraft
3. Command and Conquer
4. Warcraft 3
5. Age of Empires





A nyit már korábban is tudtunk, hogy a Lionhead Studios következő játéka a filmek mesés világába vezet el bennünket, de időközben napvilágot látott néhány érdekes részlet is. A játék kezdetén az 1900-as évek Hollywoodjában bizonyíthatunk – ez felfogható afféle oktató módnak is, lévén akkoriban még nem volt annyira összetett dolog filmet készíteni. A játékos dolga az, hogy megküzdjön minden felmerülő problémával, látványos filmeket készítsen, melyek lehetőleg minél nagyobb sikert és hírnevet hoznak majd stúdiójának. A játék három fő aspektusa tehát a gazdasági rész, melyben stúdióinkat kell menedzselnünk, az eddig még nem látott „rendezői” rész, ahol magukat a filmeket tervezzük és készítjük el, a harmadik pedig talán a *The Sims*-hez hasonlítható, ahol sztárjainkat kell nevelgetnünk, ügyelve jó hangulatokra

és arra is, hogy a népszerűségükkel arányosan növekvő allűrjeiket (esetleg felmerülő mentális- netán drogproblémáikat) és folyamatos igényeiket kordában tartjuk. Persze ez rajtunk áll, hiszen nem mu-

A szerelmes jeleneteket diszkrétebbre vagy... nos, 'tüzesebbre' is állíthatjuk

száj rendesnek lenni velük: előbb-utóbb úgyis kiöregednek, ez pedig meglátszik a filmen is, úgyhogy ha elegünk van belőlük, faraghatunk magunknak új sztárokat. A filmezéshez előbb össze kell állítanunk a forgatókönyvet, a szereplőket, a díszleteket és a kosztümöket - később már a vizuális effektet is, hiszen múlik az idő és a játék egészen 2010-ig tart - majd forgatás közben folyamatosan korrigálhatjuk az

egyes jeleneteket: az akciófilmeket véresebbre vagy visszafogottabba, a szerelmes jeleneteket diszkrétebbre vagy... nos, „tüzesebbre” is állíthatjuk, attól függően, vajon adott korban mik a közönség igényei. Később akár saját hangokat is rögzíthetünk a kész alkotásokhoz, majd a végterméket az interneten publikálhatjuk, ahol folyamatosan lehet szavazni a legjobb alkotásokra, a nyertesek pedig „virtuális pénzt” kapnak cserébe, melyen új stúdiófelszereléseket, díszleteket és kosztümöket vásárolhatnak. Mindez kellőképpen összetettnek hangzik, de az ígéretek szerint a játék csak annyira lesz nehéz, amennyire mi akarjuk – például kiiktathatjuk a történelmi nehézségeket, mint például a világháborúkat vagy a gazdasági válságot.

Megjelenés: 2004. ősz

ÚJ INFÓK >

THE MOVIES

ÚJ INFÓK >

PAINKILLER

Megjelenés: **2004. április**

A People Can Fly stúdió játéka nem egy *Serious Sam*-szerű hent-utánzás csupán, ahogy az az első screenshotok kikerülésekor látszott. Már a sztori sem a szárazra szopogatót „sötét hordák gyülekeznek keleten, meg kell mentened a világot”-csontot rágicsálja tovább. Karakterünk, egy bizonyos Daniel Garner, tök átlagos arc, ám amikor autóbalesetben meghal, valamilyen oknál fogva a menny kapui zárva maradnak előtte, s a purgatóriumban találja magát, ahol valamiért feltűnően sok zombidémon akarja elhajítani a levesbe. A fejlesztők szerint a sztori kulcsfontosságú, rá kell világítanunk egy készülő Menny vs. Pokol háború hátterére és részleteire. Zag-zag!

Az alapvető játékméchanika maradt (adott egy pályaszakasz x számú szörnyel, ezeket kiirtva haladhatunk tovább), érdekes húzás azonban, hogy felvehetjük a lehettelt monsztrák elkárhozott „lelkét”

(1 pontot adva így életerőnkhez), ám minden 100 felvett lélek után magunk is démoni formát öltünk, s mint ilyen, pusztítás tekintetében egy rövid időre kissé más dimenziókat képviselünk (érdemes taktikázni az átalakulás idejével!).

A stílus eddigi képviselőitől eltérően a *Painkiller*'

A fejlesztők szerint a sztori kulcsfontosságú, rá kell világítanunk egy készülő Menny vs. Pokol háború hátterére és részleteire. Zag-zag!

(ahogy mostanában a szerkiben nevezzük) nem kínál tonnányi fegyvert, a fejlesztők ugyanis – végre, végre! – belátták, hogy a játékos úgyis max. 2-3 puskát változtatva tolja végig a játékot: tök felesleges májmerkedni, hogy „35 használható csüzl van a gammában”, ha abból 30-at kézbe sem vesz senki. Ami azonban bekerült, az soha nem látott, bizarr, egyedi és hihetetlenül jól használható.

Fontos szerepet töltenek be a játékban az úgyneve-

zett „kombók” is, azaz a fegyverek elsődleges és másodlagos tüzelését kombináló, látványos ölések, amelyek multiban domborodnak majd ki igazán. Itt egy külön játékmód is épül a kombózásra, amelyben csak akkor sebezhetjük ellenfeleinket, amikor azok a levegőben tartózkodnak (persze oda is nekünk kell eljuttatnunk őket raksival).

Mindehhez természetesen kell egy komoly fizikai motor is: a *PK* a *Havok 2*-t használja, amellyel egészen egyszerűen lélegzetelállító dolgokra képes, legyen szó akár a szörnyek elmúlását kísérő effektokról vagy a virtuális térben található objektumok (hordók, koporsók, hamvasztóurnák) egymás közötti kölcsönhatásáról! Ilyen szintű fizikát „mozogni” még csak a *Doom 3*-ban és a *S.T.A.L.K.E.R*-ben láttunk! A pontot az i-re pedig a forradalmi grafika teszi fel, amely a szokásos „x” árnyalók és „y” mapek használatán túl egyedi, stílusos és eszement hangulatos is. Ja, és a 19 pálya egyikén sincs ismétlődő textúra (mint ahogy ismétlődő szörny sem). Durva? Mi is így gondoljuk!



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

EGY ÉLET IS KEVÉS...

1986. április 26. Ezen a napon egy, az egész világot megrázó esemény következett be. Felrobbant a csernobili atomerőmű, amelynek sugárzása még ma is emberek százezreit tartja rémületben. De mi történt valójában, és mit hoz a jövő? A játék választ adhat minderre, ha csatlakozol azon bátrak közé, akik megunták kormányuk hallgatását, és az igazságra szomjaznak.

SHADOW OF CHERNOBYL



2006. április 12-e, sötét, nyirkos éjszaka volt. Csend honolt közél s távol, a legkisebb neszre is bárki felfigyelhetett. Egyszer csak elviselhetetlen villanás rázta fel a békésnek tűnő tájat. Húsz évvel a reaktor robbanása után újra mindenkin eluralkodott a kínzó pánik érzése. Az emberek a földre vetették magukat, azt gondolván, hogy újabb rémes tragédia történt. A szemtanúk elmondása szerint az erőműtől egy kilométerre villant valami. Legtöbben egyfajta kísérletre gyanakodtak, de senki nem tudott, vagy mert biztosat mondani. 2008. A hadsereg immáron a zóna 13 kilométeres környezetét tartja megfi-

Első napom a Zónában

Elég! Egyszerűen nem bírom elviselni a titkolózás és ármánykodás kínzó érzését. Meg kell tudnom, mi folyik itt, hiszen saját és embertársaim jövőjéről van szó. Elindultam hát a Zónába, de még magam sem tudtam, mire vállalkoztam...

Az első lépések oly könnyedén sikerültek. Szemmel láthatóan béke és teljes csend honolt széles e határon. Semmiféle kísérletnek vagy sugárzásnak nem volt nyoma. Mindez még furcsább volt, mint maga a titkolózás. Ilyen könnyen azonban nem adhattam fel. Esteledett, menedéket kellett találnom. Egy kisebb sziklahasadék fe-

Valóban megszületett a gondolkodó játék

gyelés és védelem alatt. A félelem és a bizonytalanság egyre inkább eluralkodik a túlélők között. A Zóna pedig csak növekszik. A kormány a robbanások valódiságát is tagadja, a növekedésről pedig hallgat, mint a sir. Két évvel később, egészen pontosan 2010-ben indulhattak újukra az első csapatok, amelyek arra vállalkoztak, hogy kiderítik, mi folyik a titokzatos térségben. Életük kockáztatása nem nagy ár, ha tényleg ki tudják deríteni az igazságot. Újabb két év telt el, a hírhözök azonban nem jártak sikerrel. 2012-ben Te is csatlakozhatsz a titok feltáróinak csapatához.

dezekébe próbáltam behúzódni éjszakára, amikor halk neszre lettem figyelmes. Hirtelen, a semmiből előugrott egy rémisztő szerzet, aki szemmel láthatóan esti áldozatát kereste. Megrémültem, még a lélegzetem is teljesen visszafojtottam. Egész éjjel remegtem, és csak napfelkeltekor fogtam fel, hogy sokkal nagyobb rejtélyről van szó, mint sejtettem. A S.T.A.L.K.E.R. világához kezdőként csatlakozhat a játékos. Egy szem késsel és némi bátorsággal felvértezve sikerült bejutni a Zónába, amelyet a hadsereg emberei életük kockáztatásával igyekeznek védeni. Semmit

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Túlélő FPS	THQ
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. ősze	GSC Game W.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Cossacks, American Conquest	

GYORSLINK **23**

sem tudunk biztosan, mindent nekünk kell megtalálnunk és felfedeznünk. Tapasztalatainkat a játék teljes folyamán fel kell használnunk, előrehaladva össze kell illesztenünk a kezdetekben megoldhatatlannak tűnő kirkós elemiit. Mindebben segíthetnek embertársaink, a Zóna helyi lakosai, valamint a térség szélein fellelhető tudósok egész kis serege.

A bonyolult játékmechanika igazi kihívásnak ígérkezik

A S.T.A.L.K.E.R. alapján véve egy általános FPS-játék, melyben akár gondolkodás nélkül is öldökölhetünk. De miért kellene lealacsonyodnunk idáig, ha lehetőségeink száma szinte végtelen? Az egész terület csak ránk vár, nem vagyunk semmiféle korlátok közé zárva. Rajtunk múlik, hogy mely feladatokat oldjuk meg, illetve hogy mi mindent akarunk megismerni. Külön szint ad mindennek a mű kiválóan kialakított szerepjátékos vonzata. Nos igen. Bizony olyan játékok közé kell sorolnunk, amelyeknél nem csak azon kell gondolkodni, hogy Pistike mégis

JÁRMŰMIZÉRIA

Jöttem, láttam, döntenem kell

A manapság megjelenő FPS-játékok nem kis hányadában megtalálhatóak a vezethető járművek. Érthető is, hiszen sokkal realitásabb képet adnak nagyobb csatákról, ha nem csak késsel és kézi fegyverekkel rohanunk egymásnak. Mivel még nincs végleges lista arról, hogy milyen járművek lesznek a S.T.A.L.K.E.R.-ben, nem is akarok untatni titeket egy általános felsorolással. Inkább elárulom, hogy alapjában mi különbözteti meg az ebben a játékban található járműveket más FPS-ek járgányaitól. Jelen esetben nem lehetünk oly felelőtlének, hogy mindenhova autóval vagy éppen APC-vel indulunk el. Minden járművet, akár csak a valóságban, benzinnel lehet meghajtani. Ha kifogy az üzemanyag, és nincs nálunk póttartály, bizony gyalog kell folytatnunk utunkat. Csak a szerencsén múlik, hogy tele tankkal otthagytott szállítóeszközt találunk, vagy olyat, amelyik már 20 éve nem látott folyékony hajtóanyagot. Az pedig szinte biztos, hogy az étel vagy a lőszer mint olyan fontosabb szerepet játszik majd túlélésünkben, mint néhány gallon „fekete arany”. Viszonylag könnyű lesz hát eldönteni, hogy mire költünk inkább.



Menekül a karaván



Csókolum. Ez itt Csernobil fehér fája?



UKRAJNA 2004 ÉS 1986 KÖZÖTT

Utazás a soha véget nem érő múltba

Utazni mindig élvezet – vagy talán mégsem? Kijevbe indulva, hogy megnézzük a S.T.A.L.K.E.R.-t, egyből tapasztalhattuk a fokozott biztonságot: a ferihegyi reptéren egy utastól egy kést koboztak el. Ilyen előzmények után nem csoda, hogy az ukrán légitársaság gépén nem éreztük magunkat százszázalékos biztonságban. Ukrajna nem hazudtolta meg magát: majd belénk fagyott a szusz, ahogy lefelé kászálódunk a repülőről a tömött buszra. No persze a gondok folytatódtak: Zerót nem akarták beengedni, a Natasa-designos útlevelkezelő vizumot követelt rajta, így be kellett avatkoznom hatalmas orosz-tuareg nyelvtudásommal. Ahogy az lenni szokott, a repülőtéren nem várt minket a megrendelt taxi, így Maffiózó and Co. gépkocsijába ültünk be, aki útközben egy-két „bizniszt” is lebonyolított. 160-nal száguldva hamar beértünk a szállodába, ahol elvették az útlevelünket, amíg nem fizetünk – szóval jól kezdődött...

Ha már S.T.A.L.K.E.R., irány Csernobil

Látogatásunk utolsó napján gondos házigazdáink kiruccanást szerveztek Csernobilba, ahol egy „női stalker” várt minket. Elsőként magát az erőművet néztük meg: a hűtőtoronytorzót, a kiszolgáló épületek roncsait... Sajnos a szarkofág közelében sem fotózni, sem filmezni nem lehetett, köszönhetően a szeptember 11-i eseményeknek. Pripjaty szellemvárosát is meglátogattuk, ahol egykor az erömu dolgozói és családjaik éltek. Amikor a robbanás 200 méterre fellovellte oszlopát – amely ekkor már a reaktorból kiszabadult sugárzó anyagokkal volt telítve – az erős szél északnyugatra fújta, pont Pripjaty felé. A Csernobilt Pripjattal összekötő vasúti híd a tragédia utáni percekben százezer milliröntgen sugárzást kapott (az egészségügyi határérték 20 milliröntgen). Másfél napig totális volt a bizonytalanság, majd délután 3-kor mintegy 1100 autóbusz segítségével megkezdődött a kitelepítés. S a várost örökre lezárták úgy, ahogy lakosai elhagyták.



Gyu Oleggel, a játék lead PR managerével



ZeroCool jutányos áru új kéréje



Hős szovjet tüzoltók emlékműve

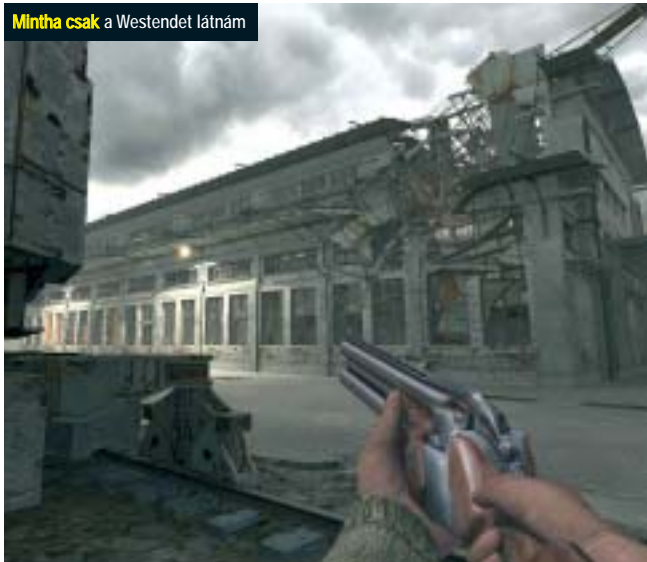
Ahol megdermedt az idő

Tizennyolc évvel később még rengeteg üveg a helyén van, az óvodában a megvetett ágyakon a macik még várják kis gazdájukat, az iskolapadokban még ott vannak a könyvek, a nebulókra várva: a folyosókon még hallani a visszhangját a 18 éve ott kerengő gyermekzsivajnak. A műtökben vakon néznek a műtőlámpák, talán a beteget épp a műtét előtt ragadták fel az ágyról, hogy biztonságba menekítsék. A sportpályán 18 év alatt égig értek a fák, körbefonva a futballkapukat. A város főterén még mindig május elsejére készül a dekoráció az Energetyika kultúrház előtt. A háttérben pedig a világhírű óriáskerék látszik, amely sosem fordult egyet sem: május elsején adták vol-

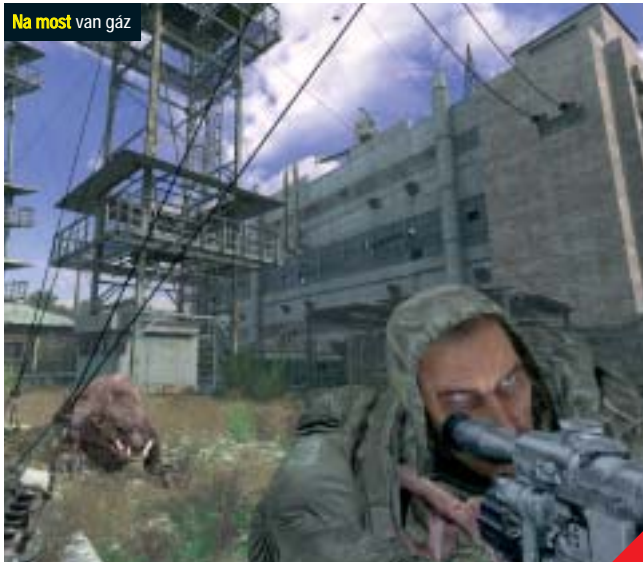
na át a pripjaty gyerekeknek. Vidám, sárga ülései örök mosolyt hagytak ezen a komor, szürke, romló helyen, ahol a házak ablakai – mint megannyi fantasy rém – ásitva ijesztik az arra látogatót. Mi csak álltunk a főtéren, megpróbáltuk elhinni, hogy 1986. április 25-én itt még hatalmas, nyüzsgő élet volt: az emberek félték, örültek, szerettek és gyűlöltek. S mostanra az elszört gyerekjátékok, az eldobott bútorok, a kibelezett pianinó és a vészjósító csend megdermesztette a pillanatot: ebben a városban mindörökre 1986. április 27-e lesz, amíg csak létezik az emberiség. Szinte hívogatnak a kitört ablakkeretek: nézz be, vándor, én még mindig 1986-ban vagyok. És maradok is...

Gyu

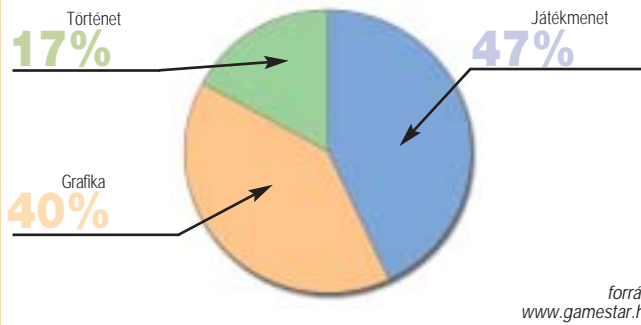
Mintha csak a Westendet látnám



Na most van gáz



TE MIÉRT VÁROD A S.T.A.L.K.E.R.-T?



Úgysem mersz kinézni...



TUJTAD-E?

Apró igazságok a Zónáról

- A robbanás pontos időpontja: 1986. április 26. éjjel 1 óra 26 perc 42 másodperc
- Az erőműben nem atom-, hanem gőzrobbanás történt, amely szétvetette a reaktort
- A robbanás pillanatában három ember volt jelen a helyszínen
- E három emberből ketten meghaltak, egyikőjüket eltűntnek nyilvánítták
- A mentésre érkező első tűzoltók jól tudták, hogy meg fognak halni
- Egy nappal a robbanás után még nem kezdtek meg a városok evakuálását
- A közeli Pripjaty városának 50 ezer lakosát mindössze 3 óra alatt menekítették ki
- Az evakuálási munkálatok alatt 1100 buszt vetettek be
- A csernobili atomerőmű mindössze 1 órányira van a GSC főhadiszállásától
- Csernobil területén napjainkban több százan dolgoznak
- Az esetleges sugárzási szintet a víz, a hó és a hideg képes csökkenteni
- A szarkofágok alá temetett sugárzó anyagok 30 000 év alatt bomlanak le
- Az első szarkofágokat a sugárzás mértéke miatt távirányítós darukkal építették fel
- A valódi Zóna belsejébe három katonai ellenőrző ponton keresztül lehet bejutni
- A katasztrófának máig sincs ismert, élő szentanyúja



hova rejtette a nagy piros kapu kulcsának másolatát. Legfontosabb feladatunk a kapcsolattartás és az információközlés. Természetesen nem mi vagyunk az egyetlenek, akik ki akarjuk deríteni az igazságot. Stalker „társainkkal” rengetegszer kell elbeszélgetnünk, mert többször is előfordulhat, hogy ők már tudják arra a választ, amire épp szükségünk van. Kezdeként ugyan nem mehetünk be az úgynevezett „trade centerbe”, de a játék előrehaladtával fejlődhetünk. Az RPG-ktől eltérően a játékos nem tapasztalati pontokat kap. Egyszerűen kialakul róla egy kép, amelyet a kommunikáció során minden ember lény megismer. Ha alapvetően gyilkosok vagyunk, úgy is fognak kezelni minket. Senki nem segít majd, és amint meglátnak, erősítés bevonásával igyekeznek eltenni láb alól. Céljaink eléréséhez igen fontos szerepet játszik a létfenntartás. Nekünk kell gondoskodnunk fegyvereink beszerzéséről, élelmiszer-ellátásunkról és arról is, hogy épségben túléljük egy-egy keményebb éjszakát. A természet adta lehetőségeket is ki kell használnunk, hiszen nem mindig lesz pénzünk a betevő falatra. Ha úgy tartja kedvünk, a repkedő szárnyasok is lehetnek áldozataink, vagy a nem túl barátságos patkányok, ha éppen rá-

szorulunk De nagyon vigyázzunk! Minden élőlény fertőzött a Zónában. Ha megesszünk egy madarat, bizony számolnunk kell a vele járó sugárterheléssel is. Most akkor jöhet a kérdés: fertőzésben vagy éhségben kelemesebb meghalni? Inkább keressük meg az arany középutat, és igyekezzünk minél több antisugárzótablettát szerezni. Ha pedig lenn már elfogyasztottuk napi adagunkat, szunyókálhatunk is egyet. Mindezt úgy oldották meg a készítők, hogy egy gomb bekapcsolásával „elalszik” éppen kis Balázs”. Reggel pedig fitten, frissen ébredünk... vagy mégsem? Ha nem a megfelelő helyet választottuk éjjeli barakknak, bizony előfordulhat, hogy egy arra járó szende torzszülött belénk kóstol... Egy másik szerepjátékelem is feletlenebb kedvemre való. Ez pedig nem más, mint felszerelésünk kialakítása és kezelése. Nem cigitelhetünk mindenféle atomgyűt meg villogós istennilyát ezer és ezer töltnnyel, mint az FPS-játékok többségében. Adott hátizsákunk úrtartalma, s ennek bizony súlya is lesz, ha megpakoljuk mindenféle földi jóval. Minden fegyvernek, töltnynek, felvehető tárgynak (legyen az étel, egy missziós tárgy vagy egy kavics) megvan a maga mérete. Szimatszatyinkba éppen csak

A VALÓSÁGOS HELYSZÍNEK...

... hatvan százaléka került bele csak a játékba



annyi fér, amennyi a feltétlen létünk-höz szükséges. Mindezt kiegészíti a derekunkra erősített öv is, amelybe érdemes töltenek helyezni, hogy harc közben ne kelljen feleslegesen a táskában turkálni. Külön tetszett továbbá az az elgondolás, amely szerint nem csak egyféle energiánk létezik. Jelen esetben ügyelnünk kell életerőnkre, a fáradtságra, az éhségre, valamint a sugárzási szintre is. Bármelyik vesztes tartományba kerül, rohamosan csökken életbenmaradási esélyünk. Természetesen mindnek van gyógymódja, de nagyon meg kell fontolnunk, hogy mire költünk inkább. A sugárzás jösszérével elkerülhető, ezért aztán nem feltétlenül érdemes antitabettát vásárolni. Aki azonban inkább a természet káros gyümölcseit csipegetné szívesen, annak bizony nem árt néha egy-egy elszopogatni.

Gondolkodunk, tehát nem szkriptelünk

Manapság a legtöbb játékot azért írták, mert az ellenfelek cselekvései előre meghatározottak. Éppen ezért,

amikor újrajátsszuk, már nem lesz olyan meglepetés, mint először. Ezzel szemben a S.T.A.L.K.E.R.-ben valóban csak és kizárólag annyit szkriptelnek, amennyi feltétlenül szükséges. Többször játszottam egy bizonyos pályán, amelyet újra és újra elkezdve egészen más élményeket szereztem. Az ellenfelek nem mindig ugyanonnan jöttek, távolról sem úgy reagáltak, mint korábban, és egymáshoz való viszonyuk is megdöbbentő-

Akár csak egy tízperces játékelemet újra és újra végigvive is más és más élményeim formálódnak

en eltérő volt. Véleményem szerint valóban megszületett a gondolkodó játék, melyben az NPC-k, ha nem is teljesen emberiek, de végre élnek saját életüket.

Legnagyobb meglepetésemre azonban nemcsak az emberi lényeknek, hanem az eltorzult, kutyaszerű képződményektől egészen a csapos üvöltőig mindenkinek saját intelligenciája van. Amikor az egyik kis fa-

luban kutattam egy missziós tárgy után, majdhogynem belebotlottam egy nálam jóval nagyobb lénybe. Megrémültem, hiszen biztosra vettem, hogy támadni fog. Amikor azonban észrevettem, hogy csupán csak egyik halott stalker társam temetést igyekszik biztonságos helyre hurcolni, és ott elfogyasztani, részben megnyugodtam. Egyszer csak azonban kutyák egész hada jelent meg mögöttem. Újra elfogott a ré-

mület, majd kisvártatva rádöbbenem, hogy ezek sem engem akarnak bántani. Elkezdtek veszekedni a tetemen, és ki-ki a maga útján akarta elvonulni.

Egy másik, igen látványos és tanulságos eset volt első találkozásom egy élő vetélytárssal. Nemtetszését kívánva kifejezni, megpróbált eltalálni. Fedezékemnek az egyik faház első emeletét választottam. Óvato-

san próbáltam mögéje kerülni, amikor is felfigyelt a fa recsegő hangjára. Ő is fedezékbe vonult. Sikertelenül ugyan megsebesítenem, de miután látta, hogy végeznék vele, inkább elmenekült.

Láthatjuk tehát, hogy nem olyan egyértelmű minden, mint más FPS-játékokban. Ott az ellenség támad, legtöbbször nem gondolkodik, visszavonulásra pedig talán még nem is volt példa idáig. Nemcsak pontosnak és szemfülesnek kell lennünk, hanem taktikusnak is. Ellenfeleinket becsapjuk zajkeltéssel (például eltérő irányba hajítunk egy követ), és míg ő a neszre figyel, cselből lecsaphatunk rá. Éjjel azonban vigyáznunk kell elemlámpánkra, hiszen a sötétben igen könnyen kiszűrhetjük a villódzó fényeket.

A prezentáció ugyan nem tudták még bemutatni, de egy másik érdekes esetet is elmeséltek a fejlesztők. Amennyiben megtámadunk valakit, és ő úgy érzi, komoly veszélyben van, megpróbálhat erősítést hívni. Az üzenetet megkapó emberek többféleképpen is dönthetnek. Segi-

TALÁLD MEG A KÜLÖNBSÉGEKET!



1999. december



2004. február

AZ ALAPÖTLET EREDETE

Gygyengébbik láncszem

A fejlesztőknek az első lépést nyilván saját földrajzi elhelyezkedésük adta. Mindazonáltal nagy hatással volt rájuk két korábbi alkotás is. Az egyik egy novella (Sztalker – bizony, így írják helyesen magyarul), amelyet a Sztrugackij-testvérek írtak a hetvenes évek elején, (magyarul *Piknik a senkiföldjén címmel jelent meg – ender*) a másik pedig egy 1979-es film (STALKER), amely Andrej Tarkovszkij keze munkáját dicséri. Habár mindkettőből merítettek, távolról sem lehet azt mondani, hogy bármelyikre is épülne. Rengeteg egyedi elemet építettek a játékba, éppen azért, hogy még csak véletlenül se lehessen beskatulyázni azt. Mindettől függetlenül a novellát és a filmet is ajánljuk mindenkinek!



Train Simulator inklúdió!!!





ATOMBIZTOS INFÓK

A GSC Game World főhadiszállásán tett látogatásunk során elcsevegtünk a srácokkal. Mire számíthatunk, mik a további tervek, és mégis hogyan bírják olyan jól az alkoholt ☺?

GameStar: Miért változtattátok meg a játék korábbi címét?

GSC Game World: Viszonylag egyszerű az oka. Azt szeretjük volna, hogy amikor valaki kimondja a játék címét, azonnal pontosan beugorjon neki, miről is van szó. Nem kell tudnia feltétlenül, hogy ez egy játék, vagy hogy milyen stílust képvisel. A Csernobil szóra azonban mindenki felkapja a fejét, hiszen a Föld történetének egyik legborzalmasabb eseményéről van szó.

GS: Nem féltetek attól, hogy e téma boncolgatása nemtetszést válthat ki az emberekből?

GSC: Nem igazán. Lényegében egyfajta figyelemzavaróknak szánjuk a játékot. Olyasmire hívjuk fel a figyelmet, ami Csernobilban vagy az ahhoz hasonló felépítésű területeken akár meg is történhetne egyszer. Célunk, hogy a játék oly reálisan jelenítse meg az alternatív világot, hogy minden ember átérezhesse annak komolyságát és a létben rejlő veszélyességét.

GS: Maguk a játék síkságai, városai mennyire fedik a valóságot?

GSC: Mivel ti voltatok a térségben, láthattátok, hogy nagyrészt csak fasorok és pusztaság vannak arrafelé. Érthető hát, hogy ezeket nem modellezhettük le teljes azonossággal, hiszen rövid úton nagyon unalmasná vált volna. Leginkább úgy-mond ismertebb területeket építettünk bele a játékba: Csernobilt, az általatos is meglátogatott Pripjatj városát és hasonló helyeket. Úgy hatvan-százalékosan azonos a játék világa azzal, melyet ma a „Zóna” területeként ismerünk.

GS: Lesz bármilyen szintű humor a játékban?

GSC: Igazából nem akartuk nevetségessé tenni ezt a komoly témát, mindazonáltal feszültségoldók természetesen lesznek. Egyik jellegzetes elem, hogy a sugárzás mértékének csökkentése érdekében adott esetben elkortyolgathatunk egy-egy kupica vodkát. Erdemes azonban vi-

gyázni ezzel, hiszen ha kicsit is becsipünk, könnyű prédává válhatunk a fenevadak vagy a ránk vadászó más stalkerek számára. Arról nem is beszélve, hogy pityókásan nem látunk, és nem mozgunk olyan jól...

GS: Miképpen tervezitek a mentést és töltést?

GSC: A játék folyamán összesen 18 nagyobb területen fordulunk majd meg. Ezek között természetesen lesz töltési idő, de egy-egy ilyen pályán több napot, vagy akár heteket is eltölthetünk – attól függően, hogy ki mennyire szeretné megismerni a térséget. A könnyebb fokozaton bárhol lehet menteni, nehezebben viszont már csak bizonyos részfeladatok teljesítése után.

GS: Mennyire lesz összetett az AI-rendszer?

GSC: Érdekes, hogy ezt megkérdeztétek, köszönjük. Célunk egy olyan mesterségesintelligencia-rendszer kialakítása volt, mely lehetővé teszi, hogy a játékban szereplő NPC-k [nem játékos karakterek] önálló életet élhessenek. Ők is küldetéseket teljesítenek (olykor előlünk hoppeljék el a mi küldetésünk megoldását), saját döntéseik vannak, egyesek ellenségesek, mások barátságosak lesznek. Nem kevesebb mint 200 összetevő határozza meg egy élőlény reakcióját. Nehéz azonban mindezt szavakba önteni, játék közben úgyis mindenki ráérez majd az izére.

GS: Hogy álltok a játékkal?

GSC: Jelen pillanatban azt mondhatnánk, hogy a grafikai megvalósítás már teljesen fejlődésének végére ért, a játékmenet kialakítása pedig úgy hetvenszázalékosan készült.

GS: Manapság sokat lehet hallani ilyen-olyan DVD-s játékváltozatokról. Ti hogy tervezitek a megjelenést?

GSC: *(Síri csend és hullaszag, mire én „te úristen, 3 DVD?” – sátáni kacaj hallatszík a csapattagok irányából)* – Neeeeeem, azért ennyire nem veszélyes a helyzet. Egyelőre azonban nem mondhatunk semmit. Várunk a kiadó végleges döntésére.



GS: Mikorra tervezitek a megjelenést?

GSC: Nem szeretnénk pontos dátumokat mondani, mert nem akarunk arra a sorsra jutni, mint egyes nagy nevek megalkotói. Szerencsénkre kiadónk nem tuszkolja belénk nap mint nap a határidőket, dolgozunk kényelmesen. Nem az a célunk, hogy mielőbb megjelenjen, hanem az, hogy elképzelésünknek megfelelő minőségű alkotást adjunk ki a kezünkbe.

GS: Mi a véleményetek a nagy ellenfelekről, a Doom 3-ról, a HL2-ről és a Far Cryről?

GSC: Mindegyik játék tökéletes mintája annak, hogy a PC-s játékiparban igenis lehet nagyon jól is alkotni. A Doom 3-at nem tartjuk közvetlen konkurenciának, hiszen témájában, grafikájában és alapötletében is gyökeresen eltér a mi alkotásunktól. A Far Cry iránt más érzéssel adózunk, hiszen fejlesztőinek egy része régebben nálunk munkálkodott ☺. A Half-Life 2 már más tészta. Igen, ha választani kellene, a HL2-t tartjuk komolyabb ellenfélnek.

GS: Ti mivel szoktatok elütni a szabadidőtöket?

GSC: Mi is elsősorban szórakozni szeretünk, akár a valóságban, akár a monitor előtt csücsülve. Nem vetjük meg a legnépszerűbb játékokat, mint például a Warcraft 3 vagy a Counter-Strike. Mind ez persze nemcsak szórakozás, hanem jövőbeni terveink megalapozásaként is szolgál.

Te rácsüccsensz, én meg aládlövök. Na?



Ott repül a kismadááááá!



GSC GAME WORLD

Mit, mikor, hogyan?

A játék fejlesztőcsapata időszámításunk szerint 1995-ben, kilenc évvel a csernobili robbanás után alakult. Kezdetben oktató-programokat honosítottak, majd 1999-ben *Warcraft 2000* címmel elkészítették első játékukat. Az igazi elismerést a *Cossacks* hozta meg számukra, ez egyébként a cég létfenntartásának záloga is lett. Már több kiegészítése is megjelent, és míg várjuk a második részt, valamint a *S.T.A.L.K.E.R.*-t, olyan alkotásokkal szórakoztatnak minket, mint az *American Conquest*, a *Hover Ace* vagy a nemrégiben debütált *Firestarter*. Egyéb újdonságok is készülnek a kertek alatt, ezekről

azonban egyelőre nem sokat lehet tudni. Az egyik biztosan a *Fantasy Game* kódneven futó szerepjáték lesz, de erről részletesebben majd akkor, ha hivatalosan is bejelentik (ellenkező esetben a körömmre koppintanak ☺).



tenek a sebesültnek engem eltávolítani, korábbi segítségünk miatt mellénk szegődnek – a haldokló vesztére –, vagy nemes egyszerűséggel lelövök a sérültet, elveszik tőle fegyvereit, élelmét és mindenféle mozdítható holmiját.

Még mindig félünk

A csapatnak – saját elmondása szerint – semmiféle kötött határidőhöz nem kell igazodnia, ami csak jót tehet az alkotásnak. A legtöbb játék azon bukik hatalmasat, hogy a kiadó nem engedi őket kibontakozni, vagy az idő hiánya miatt egyszerűen az ötletek fele nem kerülhet bele a végleges verzióba. Itt is láthatjuk, hogy ötleteik száma gyakorlatilag kifogyhatatlan, más kérdés, hogy ebből mi mindent képesek feldolgozni. Egy dolgot már most hiányolok. Sajnos havas tájat nem láthatunk majd, ami

szerintem igenis elkelne. Nemcsak azért, mert jól néz ki, és újabb lehetőségeket rejt magában, hanem egy-

Ha alapvetően gyilkosok vagyunk, úgy is fognak kezelni minket

szerűen, mert a Zóna világa a valóságban is nagyon megszenvedi a kelmény teleteket.

Számomra az év játéka, kétség sem fér hozzá

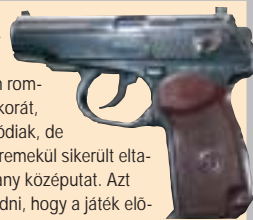
Minden kisebb-nagyobb hibától eltekintve folyamatosan úgy érzem, hogy ha nem is az évtized, de mindenképpen az év játékaról van szó. Jó, tudom, kövezzetek csak meg – tisztában vagyok azzal, hogy a *Half-Life 2* akár kétszer ekkorát is arathat, de számomra nem ez a lé-

FEGYVERARZENÁL A ZÓNÁBAN

A választék több mint kielégítő

A játékban felvonultatott fegyverek kialakítása némileg eltér attól, amit eddig elvárhattunk és megszokhattunk. A GSC csapata három dolgot tartott fontosnak, mégpedig ebben a sorrendben: élmény, kidolgozottság, pontosság. Szerény véleményük szerint tehát a fegyvereknek kell hasonlítaniuk a valóságban is megtalálható változatokhoz. A végére maradt csupán a tényleges, funkcionális valóságosság. Így aztán előfordulhat, hogy egyes fegyverek nem annyira hordanak

szét, bizonyos gránátok nem rombolnak akkorát, mint a valódiak, de ettől még remekül sikerült eltalálni az arany középutat. Azt sem árt tudni, hogy a játék előrehaladtával hozzávetőlegesen 40 könnyű és nehéz harci fegyverrel ismerkedhetünk majd meg. A dolog ironiája, hogy ezeket a játék egyszeri végigvitele alatt nem biztos, hogy mind meg is találjuk ☺.



nyeg. Ahogy elnézegettem a *HL2* videóit, csupán az csapódott le, hogy „na, egy újabb játék, amely szép, de

szet, érdemes lesz úgy a háromnegyedénél csinálni egy fix mentést. Ezt követően dől el ugyanis, hogy hol fogjuk végezni, mi lesz a mi kis történetünk végkifejlete és értelme. Az egyértelmű számomra: egy élet is kevés lesz arra, hogy megismerjük a játék minden aspektusát, felfedjünk minden eseményt, és egyáltalán, hogy átérezzük igazán, mi minden zajlott le 1986 áprilisának legvégén.

ZeroCool JÁTÉKÉLMÉNYEI



Eddig is sejtettem, hogy nagyon ütős lett a játék, de a látottak alapján egyértelműen úgy gondolom, hogy méltó ellenfele lesz a *Half-Life 2*-nek. Báááá, fenét. Mit méltó ellenfél – jól odaver neki és kész ☺.

A magasláton alszom majd, a STOP tábla meg visszatartja a monsztrákat ☺.



TRUE STREETS OF LA



Nick Kang, a „piszkos” szuperzsaru nem kispályázik, amikor a derék amerikai polgárok életét védi: GTA-stílusban autót lop tőlük, átgázolva rajtuk végigszagattja a járdát egész Los Angelesben, aki pedig megszege a törvényt, azt, ha rosszul viselkedik, jogai ismertetése mellett azonnal péppé veri, vagy agyonlövi. De hát az „igazi bűnökhöz” „igazi” bűnüldözésre van szükség, nem igaz ☺?

A sárga célkeresztből jól látni: ez nem a Max Payne...

A ki fájdalmas, „Ó, miért?!” kiáltással emeli most tekintetét az égre, azt rögtön megnyugtatom: a *True Crime* nem „csak” egyszerű *GTA III/Vice City*-, illetve Max Payne-klón... Rögtön ugye itt a főszereplő kérdése, aki ezúttal nem a törvényen kívül áll, hanem éppen azt képviseli, és mivel a szabályok rá is vonatkoznak, minden egyes cselekedetének

„Apád büszke lenne rád, ha nem tűnt volna el nyomtalanul, fiam...”

Kang überlaza, százszázalékosan cukormentes macsó zserynyák, de ő is volt valaha kisfiú, és felnézett egy apára, aki történetesen hozzá hasonlóan az LAPD (Los Angeles Police Department) kötelékében dolgozott. Mindenáron meg akar felelni a fater

dig az orosz maffiával is meggyűlik a bajunk. A sztorinál ne számítson senki Quentin Tarantinóra: a fordulatok és párbeszéddek leginkább a gyengébb *Halálos fegyver* epizódokra vagy egyéb B kategóriájú krimikre emlékeztetnek. Szerencsére a feeling azért az átvezetőkből átjön: ha ezeket a *GTA III* és a *Vice City* mozzajaival kellene összevetnünk, akkor valahol a kettő közé lehetnénk be (előbbinél jobbak, utóbbinál gyengébbek), viszont mindkettőt messze lehagyja a karakterek arcának kidolgozottságában és mozdulataik életszerűségében, illetve a „színészi játékban”. Ráadásul a történet változik – aszerint, hogy jó vagy rossz zsaruként viselkedhetünk, illetve hogy mennyire ügyesen sikerül végrehajtunk a küldetéseket.

Jó zsaru módjára elszavalhatjuk a rosszfiúk jogait, vagy a volán mögött maradván akár halálra is gázolhatjuk őket ☺.

következményei vannak. Nem kell azért félni, hősünk nem egy Derrick – inkább Max Payne vagy az előző számban tesztelt *Dead to Rights*-os Jack Slate stílusában „nyomoz”... (Pedig büntetne egy Colombo-s TPS ☺)

régi hírnevének (aki még Kang gyerekkorában nyom nélkül eltűnt), ezért a vakmerő zsaru szerepében a hat fejezeten át szinte egyfolytában veszett autós vagy gyalogos üldözésekben, véres lövöldözésekben és adok-kapok öklözésekben kell részt vennünk, hogy a rosszfiúkat rács mögé vagy a hullaházba juttassuk. Persze Sam Fisher árnyéka is be-belibben: egyes küldetések során bárókba, diszkókba vagy raktárpépületekbe kell lopakodnia, az örök mögött osonva behatolnunk. Kangnek történetünk során – tv-krimis fordulattal élve – „Los Angeles legalja sőpredékével” kell szembeállnia: a játék első részében például a városban operáló leghatalmasabb kínai triád néhány oszlopos tagjával akasztjuk majd össze a bajuszunkat, később pe-

Piszkos Nicky

Avégett, hogy a készítők a GTA nemleáris játékméletét még hangsúlyo-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
GTA-stílus	Activision
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
TBA	Luxoflux
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK >> 840

Bruce Lee? Az kii?

JUMBO JET (LI) KÖZBELÉP

A filmsztár arcáról mintázták Kanget

Mostanában nagy divat igazi filmszillagok fizimiskáját felhasználni számítógépes hősökéhez (Pierce Brosnan, Jean Reno stb.), és a *True Crime* készítői szintén ezt a trendet erősítették, amikor felkérték Jet Lit, a hongkongi, valamint amerikai krimik

és akciófilmek ünnepelt sztárját, hogy az ő arcát „viselje” Nick Kang. A szinkronhangok munkálataiban pedig olyan sztárok vettek részt, mint Russel Wong (ő Nick Kang), Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen és Michelle Rodriguez.

CRIME

HIGGY NEKI, HISZ ZSARU!

Nincs GTA-klón szépen robbanó verdák nélkül...



Egy pisztoly nem pisztoly...



sabbá tegyék, az alaptörténet mellett a járőröző zsaru szerepében is folyamatosan helyt kell állnunk. Az élő, lélegző Los Angeles nagyvárosában ugyanis a nagyok árnyékában a kistílű bűnözők sem pihennek: miközben a városban cirkálunk, a fel-felrecsegő rádión keresztül rendszeresen hívnak minket, hogy az utcákon éppen alkalmi bankrablók, túszejtő pszichopáták, piti kis tolvajok vagy bekattant, drogos randalírozók rontják az összképet. No és persze nincs GTA-klón autótolvajlás nélkül... A realisabb bűnügyi filmek iránt fogékonyabb olvasóinkban persze felmerülhet a kérdés – a törvény oldalán álló zsaru miként lophat autókat? Nos, úgy tűnik, Kanget az ilyen morális kérdések

egyáltalán nem zavarják (vagy csak nem szokott „realis” krimiket nézni...), ugyanis éppoly könnyedén lovasíthatunk meg bármilyen, az utcán guruló járgányt (szerencsétlen sofőrjét kitoloncolva), mint bármelyik GTA-ban. Az, hogy ez most mennyire baromság-e, vagy sem, egyéni ízlés kérdése, mindenesetre a GTA-fanok minden bizonnyal keserű könyvüket hullajtánának, ha zsaru hősünkkel nem lehetne autót lopni, úgyhogy ehhez a trendhez Kangnek is igazodnia kell...

Az uccsó töltényig

Aki anno élvezte a *Mafiót* (létezik olyan ember, aki *nem?*), az jól tudja, hogy a sztorin és a realizmuson túl miben nyújtott többet a *GTA III*-nál: olyan parázs, 30-as évekbeli gengszteres tűzpárbajokban vehetünk részt, amelynek a *GTA III*-as és később a *Vice City*-s jóval „sutább”

vérontások a közelébe sem értek. Szerencsére a *True Crime*-ban is sokkal hangsúlyosabbak ezek az akciórészek: Jet Li arcú Kangünk (lásd: *a dobozban*) pontosan úgy osztja ilyenkor két pisztolyával a golyók méhrajait, mintha egy *John Woo*-filmet néznénk.

No és igen, jól tippeltek, lesz itt persze valamilyen *Max Payne*/*Matrix*-szerű lassítás is, de szerencsére ezt a játék saját stílusában, kicsit ügyesebben és kevésbé hatásvadász módon oldják majd meg, tehát nem lesz olyan érzésünk, mintha egyszerű koppintással lenne dolgunk.

A *Max Payne*-es TPS akció mellett azonban sokkal nagyobb flash, hogy járgányaink ablakából is hanyag eleganciával tüzelhetünk kifelé, miközben 160-nal épp azon igyekszünk, hogy ne csapjunk el egyetlen Los Angeles-i hippit sem a zebrán vagy a járdán. Ha ilyenkor tartjuk nyomva a ravaszt, akkor ugyanúgy lassított felvétellel válik minden, mint gyalogosan, s így akár kényelmesen kilöhetjük az üldözött jármű kerekeit is. Természetesen egyéb módon is károkozhatunk majd az ellenség járgányait: oldalról nekik csapódhatunk, ettől is tisztességesen tropára fog menni, amikor pedig kiszáll az ellenség, akkor már nincs is más dolgunk, mint kipattanva a kocsiból, jó zsaru módjára elszavalnunk a jogait, vagy – megkönnyítve az igazságszolgáltatás ügymenetét – a volán

mögött maradvá akár halálra is gázolhatjuk ☺.

A sárkány közbelép

Persze Bruce és Brandon Lee fogorna a sírjában, ha egy ilyen távol-keleti fazon, mint Kang, pusztá öklével és lábával nem tudná éppoly hatékonyan elkenni mindenkinek a száját, mint a nagynevű ösök. A verekedések során nemcsak az alapmozdulatok kivitelezése kiváló, hanem különféle kombókat is alkalmazhatunk, amelyek aztán folyamatosan bővülni fognak, ahogy különböző mesterektől eltanuljuk őket.

A készítő a verekedést konzolon, gamepaddal tökéletesen oldották meg, a nagy kérdés csak az, hogy milyen lesz a PC-s konverzió ezen a téren... Kifejezetten a kombók kivitelezésétől parázok egy kicsit: félfő, hogy billentyűvel ezeket borzasztóan körülményes lesz alkalmazni. Úgy látszik, a *True Crime* képében ismét találunk egy játékot, amelyért megéri beszerezni egy jó PC-s gamepadet...

Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI

A *True Crime* konzolon rulzik, úgyhogy nagy az öjombódottá, hogy hamarosan mi, PC-sek kínai maffiózókat üthetünk, löhetünk és gázolhatunk halálra Piszkos Nick szerepében. Nagy kérdés a PC-s gépigény és az irányítás minősége...

Fülbélvést vállalok

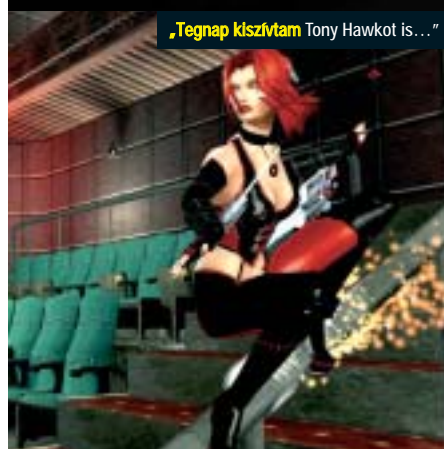


BLOOD RAYNE 2

VÉRSZAGRA JŐ AZ ÉJI CSAJ



„Nem kell beszélni, nem szilikon, apafejl!”



„Tegnap kiszívtam Tony Hawkot is...”

Tavaly egy vértől csöpögő és erotikával túlfűtött TPS-sel lepett meg minket a Terminal Reality, amelyben Blood Rayne, a két gyönyörű lökhárítóval megáldott, karjára szerelt pengékkel harcoló félig vámpír-kicsaj nácik és zombik elleni egyszemélyes gyilkoló-hadjáratában vehettünk részt. A vére szomjazó dhampírlány most visszatér, és éhesebb, mint valaha...

Szex, vér és rock'n'roll – így foglalták össze „életfilozófiájukat” a *Kárhozottak királynője* című filmben a vámpír-rocker Lestat együttesének tagjai. Ha a „rock'n'roll”-t le hagyjuk, és helyére mondjuk az „erőszak” szót biggyesztjük, akkor helyben is vagyunk a Blood Rayne „mondanivalójával” kapcsolatban. Elcsépeltek hangzik? Nos, a Terminal Reality akciójátékára nem is az összetett sztori, a főszereplő vámpírdíva kifinomult jellemrajza vagy a különféle karakterek közötti finom kapcsolatrendszer volt a jellemző: a játék során Rayne-nel nem is csináltunk mást, mint géppuskáztunk, kaszaboltunk, valamint vért szívunk

a kéjvágyó élőhalott atya szívébe. Egyedül azonban nem jutott semmire, ezért még az első részben csatlakozott a Brimstone Society nevű szervezet-hez (akik emlékeznek a *Nocturne* című túlélőhorrorra, azoknak ismerős lehet...), amely azt tűzte ki célul, hogy (akár nem egészen evilági lények segítségével is igénybe véve) felkutassa és kiirtja az emberiség ellen szervezkedő

Egy lépcsőház korlátján fogunk folyamatosan lefele csúszni, miközben lövünk, szabdaljuk magunk körül a szörnyeket.

órákon át. Jöhettek tömegesen a zombik, nácik és zombi nácik, Rayne-nel mi mindenkit széttrancsírozunk, vagy a lány cuppogó és nyögdecselelő hangjai közepette csapoltuk le vérüket...

Dark woman
És hogy kicsoda Rayne? (Hát nem tudjátok ©?) Nos, a sztori szerint egy, az emberi fajhoz tartozó nő és egy vámpír gyermeke: utóbbi megerőszkolta Rayne anyját, így született a lány. A dhampír ezért bosszút esküdött, és elhatározta, hogy nem nyugszik, amíg le nem nyom egy karót

összes sátáni csoportosulást. Így veték fel Rayne-t 1935-ben, és először azzal bízták meg, hogy semmisítsen meg egy hadseregnyi náci pártfunkcionáriust és katonát, akik túlvilági erőket akartak felhasználni háborús előny megszerzésére. Innentől kezdve a *Blood Rayne* sztorija „tiszteletteljesen” a háttérbe szorult, hogy átadja helyét a szünni nem akaró hentesnek: őszintén szólva anno emiatt is intam rá hosszú távon az egyébként szuper vampirella kalandjaira. Ezzel nem lehettem egyedül, hiszen a készítő most igazi kidolgozott sztorit és egyéb nyalánságokat ígér

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Vámpiros akció	Majesco
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
Modern nagyváros	Terminal Reality
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Nocturne, Blair Witch Project 1, Blood Rayne	

GYORSLINK 587



nek a második részben...

Dark Fater

A folytatásban Rayne ismét „apakomplexusával” fog megküzdeni, miután (legalábbis elsöre úgy tűnik...), Kagant, a lány élőhalott és nációkollaboráns nemzójét valaki elintézte még a háború előtt. Szegény lány éveken át üldözi a „sötét atyát” – erre nem megelőzik? Kagan lelke azonban hiába fődögél a pokol bugyraiban, a világ csak nem szabadult meg tőle, a mestervámpír ugyanis mindenhol leszármazottakat hagyott maga után, hogy hatalmát az esetleges elhalálozás esetén is megőrizze. Ezek a „porontyok” aztán összegyűltek, és létrehozták a „lepel” nevű anyagot, amelynek köszönhetően nappali fényben is nyugodtan sétálhatnak mindenféle odakozmálás nélkül. (Hmm... Blade-koppintás rulez, ugye...). Ez még persze önmagában nem lenne oly szörnyű (még Rayne-nek is adhatnának napozási tanácsokat...), ám a szerhez az élőhalottaknak emberi alapanyagokra is szükségük lesz, méghozzá igen nagy mennyiségben, így a vámpírok erre specializált gyárakban tömegesen csapolják a szerencsétlen humanoidokat. Igen, „humanoidokat”, ugyanis legtöbbször már nem is ember, hanem egyfajta „ember-tehénnek” nevezett mutáns, amelyet kizárólag abból a célból tenyésztettek ki, hogy folyamatosan vért termeljenek belőle. Váratlan fordulatokkal is szolgál a történet: hamar ki fog derülni például, hogy Rayne apja mégsem halt meg,

sőt egyes neten kiszivárogtatott információk szerint a végső leszámolás a lány és apja között zajlik majd le, ám lehet, hogy ez csak pletyka... De csitt ©...

Dark City

Az előző részben engem speciel az összecsapott sztori mellett legjobban a monoton pályaszerkesztés és a fantáziátlan helyszínek zavartak. Szerencsére a folytatásban a Terminal Reality utóbbira is nagy hangsúlyt fog helyezni. Rayne ugyan egyetlen hatalmas városban írta majd vérszívó rokonait, viszont ez összesen tizennégy különféle jól kitalált helyszínből áll. Az előbb említett gyárhoz például egy hatalmas toronyból jutunk majd el, amelynek tetejéről indulva egy lépcsőház korlátján fogunk folyamatosan lefelé csúszni, miközben löjük, szabdaljuk magunk körül a szörnyeket.



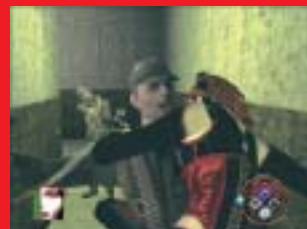
A csePELLI VASMŰ néhai alkalmazottja vagyok én, véreT síró, búS bocskoros...

BLOOD RAYNE SZÍNRE LÉP

Az első rész tanulságai

A *Blood Rayne*-t egy évvel ezelőtt tekintélyes reklámhadjárat és hype vezette fel („nagy mellű börszerkős vérszívó csajszi, aki náci katonák véreT ontja!” - húha, húha!), ám a kítőró siker valahogy mégis elmaradt. Hiába volt dögös Rayne, véres és erotikával fűszerezett a játék, a kritikusok mégis fanyalogtak. (Köztük én is.) Legzavaróbb jegyeknek a monoton öldöklős játékmenetet és a fantáziátlan pályaszerkesztést éreztem, amelytől hosszú távon fárasztóvá vált az egész. „Az Év Játéka” díjrol természetesen szó sem volt sehol, nálunk viszont Rayne Mona Sax

után megszerezte az év második legszexisebb női karaktere díjat, úgyhogy biztos vagyok abban, hogy jó páran bíznak a folytatásban...



Persze a dögös helyszínekhez alaposan helyre kellett pofozni a grafikus motort, amely ezen a téren annyira nem remekelt. A készítők például a fényforrások kezelését „megbolondították” egy új effekttel, amelyet „ligh bloom”-nak hívnak. Emellett a valós idejű árnyék megjelenítése is sokkal életszerűbb lesz, ami igencsak feldobja majd a játék amúgy is darkos, baljós hangulatát. Javítottak még a falakon látható textúrák élességén, kidolgozottságán is a grafikusok: ez bizony igencsak rájuk fért, ha az első rész „mosott rongy” jellegére gondolunk.

Grafikai téren azonban talán a ruhák részleteinek hullámlása (már az első epizódban is aranyos volt, ahogy Rayne két masnija lifegett futás közben) és a törött üveg szanaszét pattánása fog büntetni a legjobban, amikor a lány az utóbbiba beletrafál. Ez utóbbi teljesen dinamikus és véletlenszerű lesz, tehát mindig másféle módon zúzódik röpítárára.

Nagy királyság volt még az előző részben, amikor pengéinkkel beletéptünk a különféle zászlókba, vásznakba: a folytatásban ezt az effektet még jobban feltupírozták, és ezúttal másféleképpen is károlhatjuk őket. Hasonlóképpen nagy flash még, hogy a *Blood Rayne 1*-ből ismert kivethető szigonnyal ezúttal nemcsak áldozatainkat húzígálhatjuk magunkhoz egy

kis csapolásra, hanem akár épületrészeket, oszlopokat, falrészeket is leránthatunk. Képzeljétek el, ahogy az ellenség összetüzet nyit ránk, mi pedig gonosz mosollyal a fejükre zúdíttjuk a mennyezetet ☺.

A környezetben túl még élőhalott ellenégeink testrészeinek rángatózásán is javítottak a terminalos arcok, miközben Rayne éppen géppuskával kópi rájuk a golyókat, vagy kaszabolja őket a karjára szerelt pengével, vagy egyszerűen csak Neo stílusában rugdalja őket. Az új mozdulatokhoz az animátorok vadi új motion capture-felvételeket is suvasztottak a játékba, úgyhogy ezúttal a harci jeleneteknél is szinte biztosan elmarad a „déja vu, déjà unom” feeling.

Pengékel játszó földi tünemény...

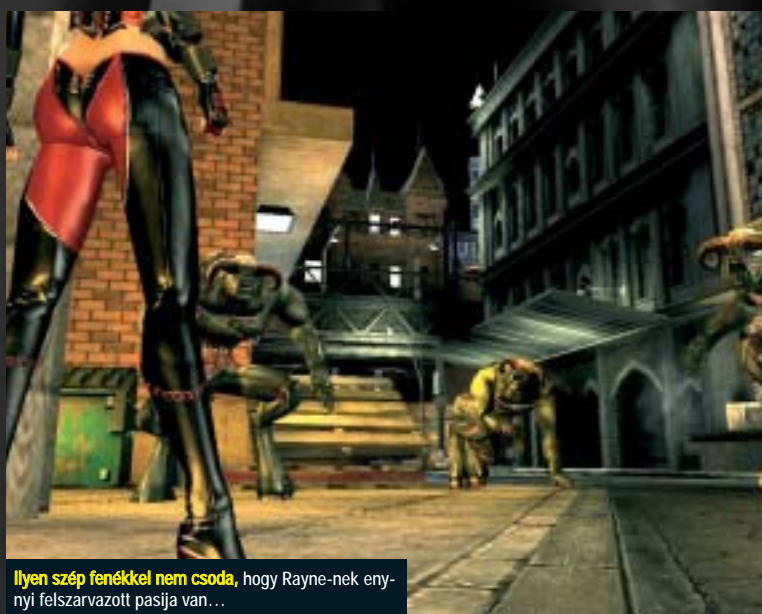
Ha már az adok-kapoknál tartunk, akkor érdemes rátérni a folytatásban tapasztalható magasabb szintű harcművészetre és az újfajta kombókra is. Az alapvető probléma az első résszel az volt, hogy bár Rayne már abban is zsír extra mozdulatokra volt képes, ezeket mégis elég nehezen és gyakran csak küssé szerencsétlenül tudtuk előcsalni belőle, így harc közben előfordult, hogy meglehetősen kaotikusan csápoltunk a lánnyal. Ray Holmes, a játék producere szerint Rayne-t ebben már sokkal kényelme-

CSAK „DHAMPÍR”, NEM VÁMPÍR!

Blade a lelke mindennek...

Hogy marhaság-e a „félvámpr” mint olyan, azt mindenki döntse el maga, mindenesetre Rayne nem az első a „keverékek” sorában. Az első dhampír a képregényekben és filmvászonon nagy sikert aratott Blade, aki szamurájpengéjével kaszabolva számol le az összes vérszopóval. Rayne „egyesen ági leszármazottja” Blade-nek:

pontosan úgy, ahogy Lara Croft női kópintása Indiana Jonesnak. Blade és Rayne között azért van egy fontos különbség: Rayne-nel ellentétben Blade nyugodtan napozhat, semmi baja sem lesz tőle, viszont a vért nem a „hagyományos” módon, hanem injekcióval adja be magának, míg Rayne vígan harapdál.



Ilyen szép fenékkal nem csoda, hogy Rayne-nek ennyi felszarvazott pasija van...

Leszállni a rudamról, kecsseg!



EROTIKA ÉS ERŐSZAK

Kéz a kézben?

Mindig is elcsodálkozom azon, hogy míg tocsogunk a vértócsákban, lefejezünk, kibelezünk és így tovább, az erotikus jelenetek szinte teljes egészében hiányoznak az akciójátékokból, csak nagyon finom utalásokat találunk rá, leginkább a szexis női főszereplő karakter képében. Azért az utóbbi pár évben, néhány játék esetében változni látszik a helyzet: a Dead to Rights-ban például az egyik

részben egy sztriptízáncosnővel kellett igen szuggesztív táncmozgásokat végeznünk (igaz, maga a vetkőzés elmaradt), a Mafiában egy ágyjelenetnek lehettünk szemtanúi, a Max Payne 2 egyik átvezetőjében úgyszintén, a Blood Rayne 1-ben pedig vérszívóskor a dhampírlány által kiadott cuppogások és nyögések hallatán nem lehet nem arra gondolni ©...

BLOOD RAYNE: A FILM!

Buffy, megeszlek!

Az első rész ugyan nem aratott egyöntetű sikert, mégis gözerével készül a *Blood Rayne* filmváltozata, amelyet valószínűleg még idén, de a jövő év elején már biztosan láthatunk a moziban. A forgatás helyszínül (nem meglepő módon: lásd *Underworld*) egy egyelőre még meg nem határozott kelet-európai országot választ-

tottak, viszont a címszereplőről sajnos még nem tudni semmit. Érdekeség, hogy a *Blood Rayne 1* és *2*-vel ellentétben nem 1935-ben, illetve napjainkban játszódik a film, hanem az 1800-as években: a készítők ezzel azt szeretnék elkerülni, hogy nagyon *underworld*-ös és *blade*-es hangulata legyen.

sebben irányíthatjuk: „A játékos végre pontosan meg tudja szabni, Rayne-ből hogyan, mikor és miért csal elő egy adott speckó mozgulatot.”

Erre pedig szükség is van, ha el akarjuk sajátítani a nem kevesebb mint harmincféle (!) kaszabolós kombót, amelyeket a játék során majd folyamatosan „unlock”-olhatunk. Ezeket a készítő még nagyon titkolják, de annyit már sikerült belőlük kiszednünk, hogy végre magát a vérszívást is elegánsabban és

többféleképpen művelhetjük, illetve ha már jóllaktunk, akkor alkalmazhatunk a *Legacy of Kain* részekhez hasonló, rendkívül látványos kivégző mozgulatokat is. A megfelelő gombok lenyomásával például egyenes mozdulatokkal széthasíthatjuk, vagy egyik pengénkel alulról felnyársalva, a másikkal lefejezhetjük ellenségünket. (Nem hiába 18 éven felüli a játék: a boltok polcain biztosan nem a *Brother Bear* mellett fog figyelni a doboza ©...)



Magasabba a térdeket, a pocit behúzni!

Rayne a pengecsattogtatás mellett persze sokféle új varázslatot is előhúzhat tarsolyából. A „vérviharral” például apró cafatokra robbanthatja az ellenség testét, a „ghost-feeddel”

sérülést okozunk. Holmes szerint a kétféle tüzelési módra két alapvetően különböző játéksituációban lehet szükség: ...van ugye a „szobatisztítás”, amikor egész kis hadse-

Egyik pengénkel alulról felnyársalhatjuk, a másikkal lefejezhetjük ellenségünket.

szellemének egy részét egy távolabb álló rosszfiúba tölti, majd magába szippantja annak energiáit, és az egészet magához húzza. Van egy egyelőre név nélküli képesség is, amely talán a legbüntetősebb az összes közül: Rayne ezzel nem szívja ki száraz szivacsra ellenségeit, hanem éppen csak megcsócsálja őket, majd egy, a fülébe suttogott varázsszóval hirtelen elkábítja, és a rabszolgájaként saját társai ellen fordítja őket. (Hm... a „domina” elnevezés szerintem nem lenne rossz ©...)

Össztűz Piroskára

Persze a jobb pengemozdulatok mellől a Neo szintű és stílusú lövésparádék sem hiányozhatnak. Tűzharc közben például oszlopokon, korlátokon, zászlórudakon perdülve igazi légi akrobatikát hajthatunk végre: miközben az egyik kacsónkkal éppen a levegőben repülve hajtjuk tovább magunkat, a másikban egy Thomson géppuskával löjük vérző fasírttá szerencsétlen ellenségünket.

Persze ehhez egy mesterlövész pontosságával kell célozni: új feature a játékban a „célpontra tartás” is: ha ezt bekapcsoljuk, akkor egyenként, kényelmesen tudjuk kiiktatni ellenségeinket, ha pedig nem használjuk, akkor a nagyobb tömegre össztűzet nyithatunk, így viszont kisebb egyéni

regnyi monszttal kell végeznünk, illetve a személyesebb párbajok, amikor a nehezebb gúlűfejú „kétajtós szekrényeket” (amelyenek például Kagan vámpír vagy a Rayne-hez hasonló dhampir gyermekei) kell a másvilágra küldenünk.

Büntess, Rayne!

Vér, ekszón és erotika: nem hiszem, hogy ennél jobb recept kellene egy TPS-hez, különösen, ha egy ennyire jól kitalált, szexi börszerkős, bögyös kis vámpírcica a főszereplő. Annak bizonygatására, hogy vannak ám békés, meditatív játékok is, barátnőnek vagy szülőknek a *Sims* vagy a *Civilization* mellett nem igazán javallott ezt betölteni harmadiknak, ám ha egyedül vagy, és szét akarod hentesni az agyad Blade szexis női változatával, akkor erre a *Blood Rayne 2*-nél biztosan nem találsz jobbat. Cupp ©!

Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI

Jobb sztori, változatosabb, érdekesebb pályák és persze még több ketchup, még több extra mozdulat, még szebb grafika. A második résszel szerintem a „penge” kis félvámpír csaj végre ki fog emelkedni a TPS-hősök népes táborából.

RALLY 2004

Idén nemcsak az olimpiát várhatjuk, hanem a sorra érkező, jobbnál jobbnak ígérkező autósprogramokat is. PC-re is befut a Colin McRae Rally 4, elkészül egy nagy rivális, a Richard Burns Rally, és a lengyelek is villantani próbálnak Xpand Rally elnevezésű játékkal. És hogy konkrétan melyik jobb a jobbnál? Hat oldallal odébb talán választ kapunk a kérdésre...



Xpand Rally
Richard Burns Rally
Colin McRae Rally 04

Összeállításunk
a következő hat oldalon

40-41: Rali meg az extrém sportok (A rali világa)

2004 a furcsa autós programok éve. Kiderül, miért nem indulnak a világbajnokságon a játékok névadói, és az is, mi fán terem az XX liga.

42-43: Vrömmm... vrömmm... (Autók és minden, ami hozzájuk köthető)

Csodáljátok a kínálatot, nézzetek be a motortérbe, szippantsatok egy nagyot a benzingözből. Aki e rész végére ér, még azt is megtudhatja, mit kínál Colin McRae az igazi fenegyerekeknek.

44-45: Hull a hó, és hózik! (Grafika, időjárási viszonyok, multi)

Eső, sár és szélvihar. Ti akartátok, most megkapjátok! LAN-partis fanatikusok se lapozzanak tovább, lesz minek örülni...

COLIN, BURNS ÉS TURBÓ MATYI

VERSENYZŐK ÉS VERSENYEK

Sokaknak mindegy, hol, kik ellen, miért – a lényeg, hogy nyomni lehessen a pedált, üveg-hangon járjon a motor, és a piros tartományból ne essen vissza a fordulát. Na a többiek kedvéért szedtük össze mindazt, amit a játékok háttéréről, a versenyzőkről és a futamokról meg lehetett tudni.



Colin McRae Rally 04



Richard Burns Rally



Xpand Rally

A kiveszésre váró (vagyó?) játékok közül kettő a hivatalos rali-világbajnokságot kívánja szimulálni, míg az *Xpand Rally* egy félig illegális megmérettetést dolgoz fel, ahol műkedvelő fiatalok saját garázsukban bütykölt büszkeségeikkel próbálják egymás vérért venni. Ez annyira érdekes, hogy az *XR* háttérét adó versenyre egy külön dobozt is kiutaltunk.

Szóljon, akinek WRC-zni kell!

Ellenben a *Colin 4* és a *Richard Burns Rally* maradt a jól bejáratott világbaj-

gók csak akkor fognak ekstázisba esni, ha éppen elhúzzunk mellettük. (Bár kérdelem én, máskor mikor találkozunk velük ☺?) Olyannyira „okosak” lesznek a szurkolók, hogy némelyikük majd elfelejt visszaiszkolni az útról, újabb gondot jelentve ezzel a gyilkosságtól idegenkedő sofőröknek. De hogy valami valóban pozitív dolgot is elmondhassak a holdkörös bandáról, nem hallgatom el azt sem, hogy borulás esetén ők lesznek azok, akik másodpercek alatt ismét versenyhelyzetbe állítják verdánkat. Mint ahogy ez a valóságban is bevett gyakorlat.

Michael Schumacher is csak ugrálni tudott örömeiben, amikor Petter Solberg megkocsikáztatta egy kicsit

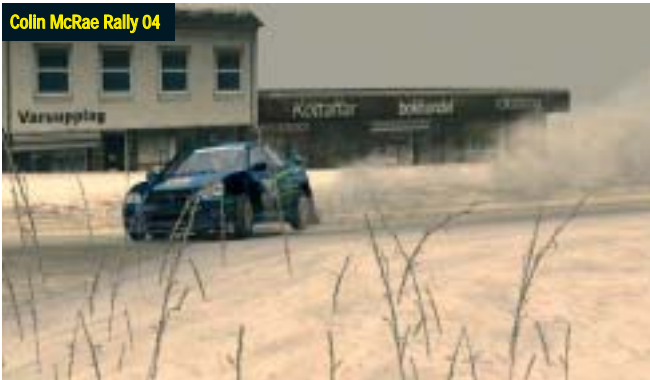
nokságnál, a World Rally Championship névre keresztelt örület-nél. Az örület szó egyrészt a versenyzők teljesítményének szól (még Michael Schumacher is csak ugrálni tudott örömeiben, amikor Petter Solberg rali-világbajnok megkocsikáztatta egy kicsit), másrészt a közönségnek, amelynek tagjai fanatikus módon – néha a saját életüket kocká- ra téve – szurkolnak, biztatják kedvencüket. Ezt, úgy tűnik, végre mi is megtapasztalhatjuk majd, legalábbis ha az *RBR*-t választjuk. Ott ugyanis „okos” nézőket ígérnek a fejlesztők, azaz elfelejthetjük a szurkolónak csúfolt lapos szörnyszülőtteket; a rajon-

Egy-egy valódi futam egy egész he- tes program a versenyzőknek. Az első három napon – „normális” autóval – bejáráhatják a pályát, ilyenkor ismerkedik a versenyző a terepviszonyokkal, és ekkor készül el a mitfárer biblijája, az itiner. A negyedik napon ellen- őrzik a rendezők a kocsik szabályszerűségét, majd három nap valódi verseny következik. Ebből is látszik, irreális igény azt várni egy szimulátor- tól, hogy teljesen hű mása legyen az igazi versenyeknek. Még a legjobb PC-s ámokfutók is előbb-utóbb hi- báznának az összesen körülbelül 1200 km hosszú szakaszok valame- lyikén. És akkor nem lenne semmi

Richard Burns Rally



Colin McRae Rally 04



szórakozás, ellenben annál több szitkozódás.

Miénk a pálya

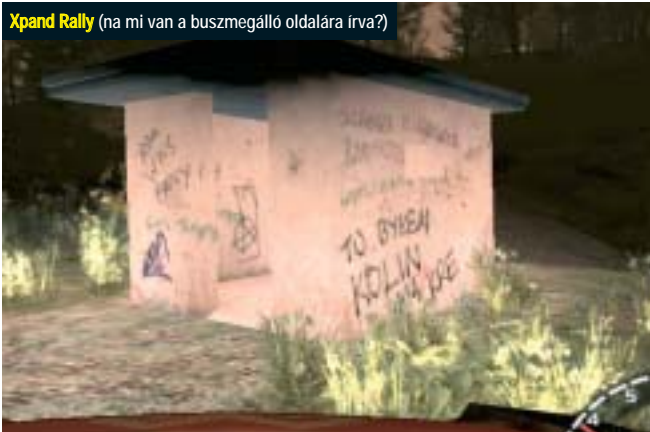
De azért mindennek a fordítottja is igaz. Ha olyannyira lerövidítik a pályákat, mint ahogy azt a CMR3 esetében tapasztalhattuk, akkor csak rálépünk a gázra, és már nézhetjük is, hogy sikerült az adott etap. Sajnos a negyedik rész beharangozói alapján nem világos, a Codemasters bázison kívánna-e ez úgyben fejlődést felmutatni. A nyolc országban elszórt 48+4 pálya mindenesetre biztatónak tűnik, s jó hír, hogy egy kezdetleges szerkesztő is helyet kap a korongon, azaz saját szánk íze szerint konstruálhatunk újabb szakaszokat. Az RBR ugyan megvillant egy-két hosszabb szakaszt (például Japánban lesz egy 27 km-es rész), de alapjában itt sem kell attól tartanunk, hogy kifogy

a nafta a tankból. A játék érdekességét a ralisuli adja, ahol magától Richard Burnstól tudhatjuk meg a frankót. A lógósabbak sem ússzák meg a dolgot, addig nem kapunk versenyzési engedélyt, amíg nem mutatunk valamit a bennünk lakozó östehetségből.



Az Xpand Rally szintén nem megy a szomszédba eredetiségért. Hiszen egyedül ebben a programban lesz lehetőségünk arra, hogy tényleg bejárjuk a terepet, azaz ha lekörcélünk az útról, semmi és senki nem kényszerít minket vissza a hivatalos nyomvonalra. Kis szépséghiba azért akad: csupán az egyik játékmódban működik ez a trükk. A hatvanál több pálya, a nyolcféle útburkolat, talaj viszont nem trükk, mint ahogy az XR editora sem fantázia - ezzel nemcsak pályákat alkotunk kényünkre-kedvünkre, hanem járműveket és teljes versenyszorozatokot is. Nyami-nyami!

Xpand Rally (na mi van a buszmegálló oldalára írva?)



COLIN MCRAE

A nyugalom éve

A jó öreg Colin akár a Szuper Mاريو becenevet is kaphatta volna, ugyanis polgári foglalkozására nézve vízvezeték-szerelő... volt valamikor. Am látványos kockázataival és az ezzel járó sorozatos törésekkel sikerült elérnie, hogy a világ McCrash néven ismerje meg. Persze nem valószínű, hogy sokkal jobban járt, hiszen a Colin McRae Rally 3 készítésekor még a Fordnál autózó sportolótól immár a Citroën is elkészönt. Úgy gondolták, inkább olyan pilótát ültetnek a volán mögé, akitől nem kapnak szív-



görcsöt a szerelők, ha rálép a gázpedálra. S így vélekedhetett a többi csapatvezető is, hiszen az idei szezonra senki nem ajánlott szerződést 1995 világbajnokának. Nem mondhatni, hogy ne alakulna érdekesen a Colinról elnevezett sorozat: a harmadik rész a Ford Focusról szól úgy, hogy McRae már rég nem ott kereste a müzlire valót; a negyedik epizódban már bármelyik csapathoz be-szállhatunk - ellentétben a skót fenegyerekekkel, aki maximum a pálya mellől izgulhatja végig a futamokat.

RICHARD BURNS

A legkeményebb párharc

A Richard Burns Rally hasonló problémával küzd, mint a CMR4, de míg utóbbi esetében a situáció inkább komikus, itt a helyzet komoly, méghozzá sajnos halálosan komoly. Richard Burns, a 2001-es idény győztese, Anglia első ralivilágbajnoka tavaly novemberben el-ájult kocsijában, majd a kórházban elvégzett vizsgálatok után kiderült: az eszméletvesztést agydaganat okozta. Ennek következtében természetesen nem fejez-



hette be a 2003-as szezon utolsó versenyét, de így is az előkelő negyedik helyen zárt. Idén biztossan nem tud javítani, hiszen egy sokkal fontosabb küzdelem köti le minden erejét. A legfrissebb hírek szerint a kiváló sportember szervezete jól reagál a klinikai kezelé-
re, és -ami a legfontosabb - Burns nem veszítette el hitét, s alázattal viseli a megpróbáltatásokat. Szorítunk érte, Richard, és találkozunk 2005 első versenyén!

XPAND EXTREME LEAGUE (XXL)

Szabályok? Miféle szabályok?



A lengyel készítők igyekeznek minél több szintet vinni a ralisimulátorok világába. Ennek megfelelően játéuk háttérül nem a jól fészült, szigorúan beszabályozott hivatalos világbajnokság, hanem egy félig illegális verseny szolgálat, ahol utcai kocsikat felturbózza kell megszerezniük a bajnoki címet. A versengés leginkább abban tér el a WRC-s futamoktól, hogy itt nem az óra, hanem a versenytársak a legfőbb riválisaink, azaz egyszerre többen indul-

nak, és - minő meglepetés - az első lesz a nyerő. Az, hogy közben mi történik, az teljességgel a résztvevőkre van bízva, ugyanis egyetlen szabálya van az XXL-nek - nevezetesen az, hogy nincs semmilyen szabály. Ugyanez a kötetlenség vonatkozik a versenyen induló autókra. Nincs semmiféle megkötés, lőerőhatár vagy egyéb zavaró tényező. Így ne lepődjünk meg, ha a sorozat vége felé 700-800 lőerős „erőművészekkel” találkozunk.

Colin McRae Rally 04



	Colin McRae Rally 4	Richard Burns Rally	Xpand Rally
Pályák	48+4	36+iskola	60+
Országok	8 (pl. USA, Japán, Ausztrália)	Többek között francia, brit, japán és finn pályák	Pontos adat nincs, de több kontinensen zajlanak majd a futamok
Egyjátékos módok	8	Pl. Richard Burns Challenge, ahol a világbajnokkal kell küzdeni	6

SZEKEREK, VERDÁK, CSOTROGÁNYOK

BEMUTATÓTEREM

Nem kapunk Nobel-díjat azért a kijelentésért, hogy az autóversenyek egyik leglényegesebb elemét a vezethető autók jelentik. Pontosabban fogalmazva azok változatossága, kidolgozottsága, fizikai viselkedése. A téma nem új tehát - ellenben a három program ezen a területen is szolgál némi újdonsággal.



Xpand Rally

A Colin McRae Rally 4 és a Richard Burns Rally ismét kicsit elkülönül az Xpand Rallytól, hiszen előbbieket főként, illetőleg kizárólag a világbajnoki futamokon induló gépparkkal készülnek. A hírek tanúsága szerint például Citroën Xsara és Subaru Impreza mindkét WRC-s játékban lesz. Azt viszont nem tudni, hogy végre bekerül-e a CMR gépparkjába a Peugeot, és ha igen, akkor melyik típus. A most debütált 307 WRC ugyanis nagyon feldobná a hangulatot – az RBR ennek ellenére büszkén hirdeti honlapján, hogy a tavalyi modell, a 206-os ott figyel majd a vezethető kocsik sorában. 2003-ban ez remek lett volna, de idén? Némi fáziskéséssel dolgoznak a fiúk. A Codemasters emberei tartják magukat a tradícióhoz: az aktuális sztárokon kívül kisebb teljesítményű gépeket (Ford Puma, Fiat Punto), valamint jó teljesítménnyel elővarázsolható jutalomjárgányokat is felvonnatnak. Az XR csapata titkolózik rendszeresen. Annyit tudni, hogy körülbelül 20-féle aszfaltbetyárral próbálhatunk szerencsét, de ez a szám meglehetősen csalóka, hiszen egyrészt ott a részletesen kidolgozott tuningolás (lásd doboz), valamint a szerkesztő, melylyel izlés szerint teremthetünk új konstrukciókat.

RICHARD BURNS RALLY FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

Kitartó úttartás

Mint ahogy alapvetően mindegyik játék szimulátornak (és nem árkád jellegű

programnak) készül, nagyon fontos, már-már vitális elemként szerepel a fizikai modell.

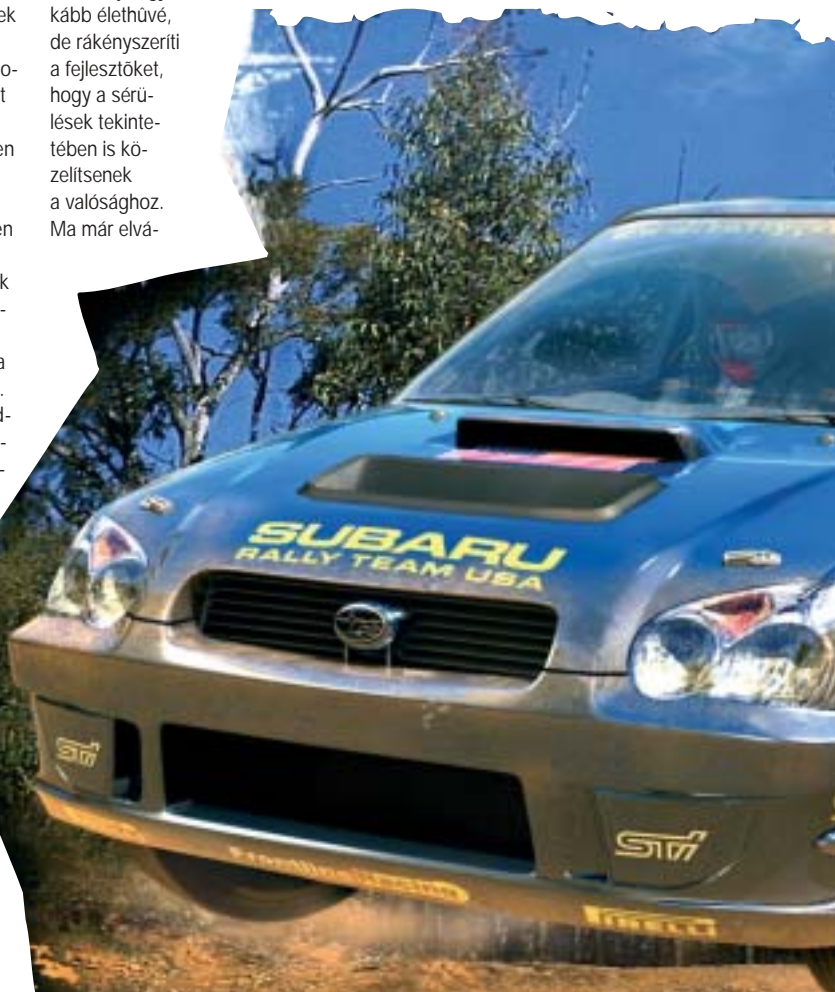
A Colin esetében sok újdonság nem lesz. A készítők úgy gondolják, az előző munkájukban szereplő rendszer már bizonyított, mindössze apró korrekciókat, finomhangolást jelentettek be. Ezek közé tartozik a vezetési segédletek mellőzése, azaz elfelejt-hetjük az engedékeny modellt, amely alkalmanként besegített abban, hogy úton tartsuk kétségbeesetten küszködő versenyautóinkat.

A Richard Burns nevével fémjelzett szimulátor nem aprózza, egyszerűen minden területen a legjobbat ígéri, beleértve természetesen a járművek viselkedését. Ehhez két megjegyzésem van: 1. ha Burns segített a fejlesztésben, és a végén a nevé adja a dologhoz, az több mint biztató; 2. ilyesmit annyiszor és annyian mondtak már, és aztán annyira pófára estek, hogy ez alsó hangon némi óvatosságra ad okot. Ígéretésben az XR sem akar lemaradni. A fejlesztők szerint az autó viselkedését a jármű műszaki beállításai, az útviszonyok, kocsink állapota és az időjárás együttesen határozzák majd meg. No igen, ez így igen logikusnak tűnik, s ha ebből vezetés közben is érzékelünk valamit, akkor sok gond nem lehet a lengyel szimulátorral.

Azok a törhetetlen raliautók...

Néhány évvel ezelőtt még annak is örülnünk kellett, ha egy 140-es tempónál végrehajtott frontális falkoccolás után egy kicsit behajlott a motorháztetőnk. Szerencsére a technikai fejlődés nemcsak a tájat varázsolja egyre inkább élethűvé, de rákényszeríti a fejlesztőket, hogy a sérülések tekintetében is közelítsenek a valósághoz. Ma már elvá-

rás, hogy ne csak látványelemként szerepeljen egy-egy törés, hanem a hiba érezhető legyen gépünk teljesítményén is. Ezt kisebb-nagyobb mértékben mindhárom program teljesíti. Az XR például részletes, kidolgozott, realisztikus sérülésekkel dicsekszik. Apró szépséghibája a játéknak, hogy





totálkárta nem lehet törni a verdát. Ezért az előbb említett jelzők igazságtartalma khm... bizonyára igen magas, de nem merném százszázalékosnak mondani. Ezzel ellentétben az *RBR* esetében teljes nyugalommal jelenthetem ki, hogy képesek leszünk mozdíthatatlan ócskavassá deformálni a sokmillióos csúcsmoделlét. Nem mintha erre bárki olyan büszke lenne, de azért egyszer jó kipróbálni. Pláne akkor, ha helikop-

A *CMR4* több lehetőséget kínál: a töréseket annyira nem hiányolók a normál, a kicsit igényesebbek a komplex (advanced), míg a vérprofik a szakértői (expert) sérülési szinttel próbálkozhatnak. Utóbbi remélhetőleg már megközelíti a való világ történéseit. Egyébként ez a beállítás az extrakemény fokozathoz köthető, ahol csak kézi váltóval, belső kameranézetből küzdhetünk az eszméletlen ügyességgel hajtó ve-

Néhány évvel ezelőtt még annak is örülnünk kellett, ha egy 140-es tempónál végrehajtott frontális falkoccolás után behajlott a motorházatetőnk.

terrel jönnek értünk. Nem tudni, milyen szerepet szánnak ennek a résznek a készítők, de tény, hogy külön „ficsörkényt” jelenik meg a helikopter mentőakció. Lehet, hogy nem csak autószimulátor lesz a korongon?

télytársakkal. Még egy érdekesség a Colinnal kapcsolatban: lesz egy úgynevezett „damage cam”, amelyet kimondottan csúnya balesetek újbóli átélésére fejlesztettek ki. Mazonchisták előnyben!



BUHERA

Az NFS Underground elbújhat

Az *Xpand Rally* igazán a műhelyben teszi oda magát. Sima egyenjárdányunkat serény munkával (és nem kevés extra felszereléssel) kell fékezhetetlen gépszörnyre transzformálnunk. Kemény valutára váltva a versenyeken szerzett előkelő helyezéseket, egyre pópocsebb kiegészítővel lephetjük meg kis kedvencünket. Egy dupla kipufogó hátra, egy pófás lökhárító előre, esetleg

némi varázslat a hengerek környékén? Csak rajtunk, és persze bankszámlánkon múlik. Illetőleg különleges futamokon még olyan alkatrészekhez is hozzájuthatunk, amelyeket a „bótban” nem kapunk meg. Ja, és mindenki felejtse el az *NFS Underground*ban szerzett rossz tapasztalatait: úgy tűnik, az *XR*-ben lényegesen komolyabban veszik a sűfintuningot.



JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Alkatrész a zsákomban

A hivatalos WRC-versenyeken szigorú szabályok alapján nyúlhatunk hozzá a két szakasz közt pihegő járgányunkhoz. Ezt már a *Colin McRae Rally* előző részében is korrekt módon tállalták a fejlesztők, de a negyedik rész kedvéért némi fűszert is bedobnak. Ahhoz, hogy különleges alkatrészekhez, fejlesztésekhez jussunk, egy minijátékot, ha jobban tetszik: tesztvezetést – kell sikeresen teljesítenünk. Ezek a kis epizódok hűen idomulnak az éppen elnyerhető technológiához, azaz például egy új rugó megszerzéséhez nem gyorsulási tesztet követelnek tőlünk, hanem olyasmit, ami a felfüggesztést teszi próbára.



Colin McRae Rally 04



	Colin McRae Rally 4	Richard Burns Rally	Xpand Rally
Autók száma	20+	8 hivatalos WRC-s gép	20+szerkesztő
Sérülésmodell	Választható	Ultrarealistikus	Kidolgozott, de totálkár nincs
Garázs	Kidolgozott szerviz és tesztek	A WRC-nek megfelelő, kidolgozott szerviz	Alapvető javítások és tuning

FÉNY ÉS ÁRNYÉK

... ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Nagyobb lélegzetvételű bemutatónk utolsó lapjain az eddig kimaradt dolgokról regélünk. Ide olyan „apróságok” tartoznak, mint például a grafika, az időjárás, a mesterséges intelligencia, a hangok vagy éppen a multis lehetőségek. Végül pedig megpróbáljuk megtippelni, melyik játék lesz a befutó a három reményteljes versenyző közül.



Richard Burns Rally



Colin McRae Rally 04



Xpand Rally

Az *Xpand Rally* látványvilágáért a Chrome-motor lesz felelős, ennek megfelelően a játék igyekszik teljeskörűen kiaknázni a DirectX 9 technológiában rejlő lehetőségeket. Gyönyörű vitzükör, sok-sok tereptárgy, nem amatőr fény-árnyék viszonyok várnak ránk. A tesztre kapott, 60 százalékos készültésgé állapotban leledző verzióban már jól érezhető volt a különböző időszakokban végrehajtott ámokfutás gyönyöre. Teljesen más hangulata volt a hajnali pirkadatban tesztelni, mint

Megbízható, mint az időjárás-jelentés

Egyfelől a grafikához, másfelől a fizikai modellhez tartozik az az újdonság, amellyel mind az *RBR*-t, mind az *XR*-t felvértezték. A változó időjárási körülményekről van szó. Igen, tudjuk, hogy régóta vannak már szimulátorok, ahol a pálya egyik felét napsütésben, a másikat pedig szakadó esőben kell megtennünk, de a különlegesség nem ebben rejlik. Az említett két játékban ugyanis véletlenszerűen, menet közben változnak a körülmények, és en-

Mindenki szerint a saját gyermeke énekel majd a legszebben.

például délután, a vészjósló fellegek alatt autózni ugyanazon a pályán. A *Richard Burns Rally*nek sem kell szégyenkeznie, ha a grafikára terelődik a szó, ugyanis elképesztő aprólékosan viszik képernyőre az eredeti pályákat. Valahol itt találhatjátok azt a két képet is, amelyeket szemrevételezve ízelítőt kaphattok a munka komolyságáról. Sajnos a *Colin McRae Rally 4*-ről már nem tudunk ennyi jót elmondani. A fellelhető képek és videók alapján legfeljebb arra számíthatunk, hogy apró fejlesztéseket, némi polírozást végeznek a harmadik részben látott motoron. Azért ennek ellenére nem kell lebecsülni a *CMR4*-et, ugyanis például működő ablaktörlőt itt találunk, míg az *XR*-ben ne is álmodjunk ilyen luxuscikkről.

nek megfelelően az útviszonyok is. Tehát ha a start előtt azt olvassuk egy szakaszról, hogy nagy valószínűséggel esni fog az eső, akkor az azt jelenti, hogy jó esély van erre, de korántsem holtbiztos. Azaz a beállításoknál, a megfelelő abroncs kiválasztásánál bizony taktikázni, rizikózni kell, és megeshet, hogy ráfázunk egy hirtelen jött vihar miatt. Ha a fizikai modell esetében el lehetett mondani, hogy képek alapján nehéz véleményt alkotni, akkor ez hatványozottan igaz a gépi intelligencia teljesítményére. A nagytmondási versenyben most is nehéz lenne egyértelmű győztest hirdetni, annyi azonban leszűrhető, hogy mindenki igyekszik különböző stílusú ellenfeleket csatasorba állítani. Az, hogy ez melyi-



Richard Burns Rally



Colin McRae Rally 04

küknék sikerül leginkább (rosszabb esetben: egyáltalán), bizony csak a pudingevés után derül ki. Hangok esetében a helyzet dettó ugyanaz, bár a filmek azért némi támpontot jelentenek. A lényeg itt is az önfényezés. Mindenki szerint saját gyermeke énekel majd a legszebben. A Colin esetében annyi pluszinformáció akad, hogy a PC-s verzióban igyekeznek kihasználni a platformban rejlő lehetőségeket, így ezen a területen a játék nem fog megegyezni konzolos testvérével.

Hadd játsszunk mi is!

A Colin 3-at annak idején alaposan letöltük, mert a többjátékos üzemmód meglehetősen behatóan, átgondolatlan volt. Másoknak is hasonló problémái lehetnek, mert olvadni látszanak a Codemasters jégszívű szakemberei. Egy-két év morgás, és – láss csodát! –, helyi hálózatot vagy neten keresztül immár nyolcan is tolhatjuk a szakaszokat. Ha minden igaz, akkor most már lesz szellemautó is, ami nagyban megkönnyíti majd pillanatnyi helyzetünk korrekt felmérését. Aki egy gépen akar házibajnokságot rendezni, annak ott lesz az osztott képernyő és – maximum négyen – vezethetünk felváltva is. Az úgynevezett „hot-seat” üzemmódot a Burns-féle programban is megtalálhatjuk, ahol szintén négyen cserélgethetjük azt a bizonyos forró

ülőkalkulátort. Ám nagyon úgy tűnik, hogy ennyiben ki is merülnek az RBR multis lehetőségei. Igaz, ami igaz, a készítő deklaráltan a lehető legélethűbb, legrealisztikusabb világbajnokság megteremtésére koncentrálnak, így nem csoda, ha nem akarják magukat leterhelni ehhez szorosan nem kapcsolódó részletekkel.

Lehet valami mágikus a nyolcas számban, mert az XR fejlesztői is ennyiben maximalizálták az interneten, illetve LAN-on keresztül egyszerre száguldozók számát, és akad osztott képernyős megoldás is. Ennél a játéknál a multi sokkal izgalmasabbnak ígérkezik, hiszen itt nem külön-külön nyomjuk a pedált, és maximum szellemautó képeben találkozunk a riválisokkal, hanem mindenki egy időben próbál végighajtani ugyanazon a szakaszon. Így borítékolható a féktelen örömködés, ökörködés, no és persze anyázás ☺.

Minden jónak vége van egyszer. Mi is lassan kénytelenek leszünk beszüntetni az információáradatot – de ne csüggedjete, alig kell már párat aludni, és bedübörög az első nagyágyú. Ez valószínűleg a CMR4 lesz, melyet április 4-re, azaz az egykori felszabadulás ünnepére időzítettek. Mi egyáltalán nem bánjuk ezt, feltéve, hogy a játékhoz is a felszabadultság érzését tudjuk majd kötni...

-csonti-



EREDETISÉGVIZSGÁLAT

Hisszük, mert látjuk

A valóságos környezethez az RBR igyekszik a leginkább hasonlítani. A játék honlapjáról származó két fotón jól megfigyelhető, hogy az eredeti táj és játékbeli megfelelője alig különböztethető meg

egymástól. Ilyesmire szokás azt mondani, hogy „nem sámlí”. Ha a játék többi részére is ez az alaposság lesz jellemző, akkor a kiadónak nem kell aggódnia az eladási adatokat illetően.



	Colin McRae Rally 4	Richard Burns Rally	Xpand Rally
Grafikai részletesség	Kicsit kipofozott CMR3	Tökéletesen élethű	Remekül kidolgozott, különösen a táj és az árnyékok
Időjárás	Hagyományos	Dinamikusan változó	Dinamikusan változó
Multiplayer	LAN, net, osztott	osztott	LAN, net, osztott

Xpand Rally



	Colin McRae Rally 4	Richard Burns Rally	Xpand Rally
Fejlesztő	Codemasters	Warthog	Techland
Kiadó	Codemasters	SCI	Strategy First
Megjelenés	2004. április 4.	2004. tavasz	2004. tavasz

GameStar

GAMESTAR-TIPP

Megmondjuk a tutit

Habár rengeteg információt sikerült begyűjteni, nagyon nehéz dolgunk van, amikor arra vállalkozunk, hogy kipróbálás nélkül sorrendbe állítjuk a három ralis játékot. Egyértelmű eredményt nem is tudunk hirdetni, mert az nagyban függ igényeinktől is. Ha életszerű vezetésre, hivatalos kocsiakra, változatos sérülésekre, bonyolult beállítási lehetőségekre vágyunk, akkor a Richard Burns Rally miatt érdemes szétörögni a malacperselyt. Amennyiben számunkra a minél na-

gyobb szabadság, változatosság, az autó-autó versengés, a fejlesztés vagy a – lightos – menedzselési rész jelenti a boldogságot, akkor egyértelműen az Xpand Rally az „emberünk”. Ha valahol a kettő között bókászunk, akkor – minő meglepetés – valószínűleg a Colin negyedik részében találjuk meg azt, amire vágyunk. Erre garancia az előző három rész is. Ám ezek az adatok csak tájékoztató jellegűek, és a változtatás jogát a kész verziók kipróbálásáig fenntartjuk ☺

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

Jó reggelt, Vietnam!

Akarom mondani: GameStar ©! Ebben a hónapban végszóra érkezett meg a Battlefield: Vietnam és a Vietcong: Fist Alpha. Samu és Mazur el is indultak, hogy ezernyi öslakos-



sal szálljanak szembe virtuálisan, és átéljék a háború poklát, ahogy minden levél mögött sötét szempárok figyelik, és ááá...! Na, elég a sablonokból! Nem igazán értem, miért bombáznak minket állandóan a vietnami témájú játékokkal, de az első Vietcong és a Platoon után már kezd kicsit fárasztó lenni az amerikaiak legnagyobb háborús pofára esését feldolgozó game-áradat... Mindegy, azért a Battlefield sorozat legújabb példánya is büntet, és végül is ez a lényeg.

Ennél jobb már csak a másik multis FPS lett: Uhu meg is lepődött, hogy hajnalba nyúló goa partyk és civezések helyett most az UT2004-et tolja ezerrel, pedig tényleg.

Miközben azonban Uhu nagyban áradozott az UT2004-ről, sűrű "aházások" és elnyomott ásitások közepette én inkább hazahúztam sacredezni. Szittyó is rákattant a témára, úgyhogy az e havi fókuszát ketten együtt írtuk. Kissé furcsa volt így dolgozni, de azért reméljük, kajolni fogjátok írományunkat ©.

Egyébként, ha már a rákattanásnál tartunk: e havi Fókuszunk témája a játékkaddikció volt. Első téma: miért unom marhára a bevezetők írását, ahelyett hogy inkább otthon tolnék egy jó kis stuffot ©? No, de ne viccöljünk itten, kérem, komoly dolgok ezek: ha a játékkészítők elolvassák cikkünket, talán rájönnek az egy igaz és örökké tartó, abba-hagyhatatlan számítógépes játék titkára ©.

Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



> Del
szakterület: Űrszimulátor, RPG, FPS, F1
előélet: 14 éve játékságíró (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Nevezett személy elmondása alapján a következőket szoktam mondani: 'Csak belenézek', 'Csak felrakom a gépre, és ki-próbálok', 'Ezzel amúgy sem tudnék sokat játszani, mert csak demó', 'Csak öt perc...'. De persze soha nem öt perc az az 'öt' perc ©...”



> Gyu
szakterület: Sport, MMORPG, RTS
előélet: 15 éve játékságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Mivel nem élünk együtt a kedvesemmel, így amikor nincs velem, akkor annyit játszom, amennyit csak akarok. Ha pedig velem van, úgyis sokkal izgalmasabb bármelyik játéknál ©.”



>-csonti-
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali, FPS
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Hagyja. Megértő és kedves. Elfogadja a 'hülyeségeimet'. Cserébe én megpróbálok nem visszaélni ezzel, és akkor játszani, ha 1. nincs otthon, 2. valamivel ő is el van foglalva, 3. már alszik.”



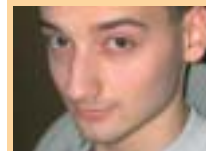
> Platypus
szakterület: RPG, tördelés, a jelenlegi design atyja ©
előélet: 6 éve játékságíró (PC-X Magazin, GameStar)

„Magam nem küzdök ilyen problémákkal, mivel otthon nincs PC-m, (azon csak a szerkesztőségben játszom) az Xboxot meg ő is imádja.”



>Bad Sector
szakterület: Akció, kaland, RPG, stratégia
előélet: 12 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Barátnőm állítása szerint kifejleszttem magamban egy olyan képességet, amellyel – miközben hozzám beszél – az utolsó fontosnak tűnő mondataira a tudatom hátsó részével valamilyen sablonválaszt adok, hogy folytassa tovább, mindeközben pedig úgy teszek, mint ha teljes odafigyeléssel hallgatnám ©.”



>Mady
szakterület: CS, autóverseny, TPS
előélet: 3 éve játékságíró (GameStar online, GameStar)

„Én szerencsés vagyok ezen a téren is, mivel a barátnőmet nem szokta különösebben zavarni, ha olykor a szomszéd sráccal hajnalig "csészünk". Most azt tervezem, hogy szép fokozatosan ot is rászoktatam a gámáral! Remélem, azért ez a szám nem fog a kezébe kerülni ©.”



>ender
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia
előélet: 8 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Én otthon soha nem játszom játékkal, csak és kizárólag munkahelyen vagyok hajlandó. Ott is csak CS meg Dio, mer az a király! Így aztán nem is létezik ez a probléma.”



> mazur
szakterület: RPG, akció, kaland, RTS
előélet: 3 éve játékságíró (GameStar)

„Az én kedvesem ravaszdi, mert általában az 'Erről is írnod kell?' kérdéssel nyit. Ha pedig épp csak a magam öröme 'tesztelgetek', akkor elmagyarázom, hogy ez etikai kérdés, hiszen egy jól felkészült újságírónak az egész játékipiacot át kell látnia, ha hiteles képet kíván adni róla.”

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

Csak és kizárólag abban az esetben értékelünk egy játékot százalékkal, ha az már kereskedelmi forgalomba került, illetve a játék fejlesztője/forgalmazója értékelésre késznek tartja a hozzánk eljutott verziót.

Az évek folyamán tesztelőink mindegyike specializálódott a játékképek valamelyikére. Ez persze nem azt jelenti, hogy más fajta játékokhoz nem ért, hanem azt, hogy az adott kategórián belül megjelent alkotásokról szinte mindent tud, amit tudni lehet.

A fenti okból kifolyólag minden játék esetében kiemelten ügyelünk arra, hogy az értékelés feladatát mindig a megfelelő tesztter véggezze. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogy ZeroCool sem gazdasági menedzsert.

Sohasem értékelünk egy játékot izoláltan – minden egyes alkotást saját kategóriájának standardjaihoz mérünk, azonos elvek alapján. Ez teszi lehetővé azt, hogy a cikk végén összehasonlítsuk a tesztelt játékot kategóriatársaival.

Jogod van felszólalni!

Úgy gondolod, hogy nem fair módon kezeltünk egy játékot? Túlzottan alacsony, netán épp indokolatlanul magas százalékot adtunk rá? Adj hangot véleményednek, és küldd el az arena@gamestar.hu címre 1000 karakterben! A legjobb olvasói értékelést minden hónapban közöljük a Másik Oldalon!

Ha új vagy a GameStarosok között...

...akkor először is szia ©! Másodszor van itt néhány dolog, melyek elő-első fordulnak oldalainkon, és érdemes velük tisztában lenned, mielőtt tovább lapozol...

Gyorslink: Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot a www.gamestar.hu jobb felső szejciójában található mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

X-Tra: Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találjs hozzá tippeket a tippovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemez mellékletben. Ebben a boxban erről informálódhatsz.

Gyorsnézet: Mielőtt belevetnéd magad a cikkbe, érdemes egy pillantást vetned erre a boxra, hogy az alapvető tudnivalókkal tisztában légy. A korábbiokról már megszokott leglényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaival...

...ami kivételesen a régi GameStaros arcoknak is egy új dolog. Ezt azért tartjuk fontosnak leközölni, mert segítségével nagyon hamar be tudod löni, hogy milyen minőséget várhatsz az adott csapattól, illetve játéktól.

Hardverbox: Minden játéknál leközöljük a forgalmazó által kiadott minimális hardverigényt, ám minden játéknál elmondjuk azt is, hogy milyen tapasztalataink voltak vele valós körülmények között. Persze a tesztgép adataival együtt.



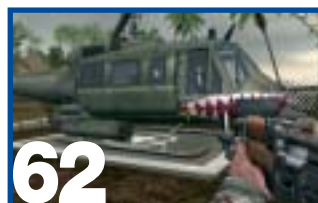
48

Sacred
Sacrekedés



58

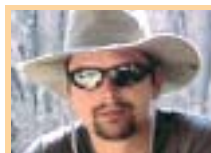
UT 2004
Bajnokok Rigája 2004



62

Battlefield Vietnam
Rizs, dzsunka és rambókés

Tesztelőink kivétel nélkül **nagy tapasztalattal** bíró játékságírók, akik éveket, sőt, nem ritkán **évtizedeket** töltöttek el a játékiparban. Ennek során mindegyikük megszerezte a kellő tapasztalatot ahhoz, hogy a tesztelt játékokat kiismerje, végigjátszsa, precízen és objektíven **értékelle**, végül gondolatait cikk formájába öntse **szórakoztató, logikus és átlátható** módon.



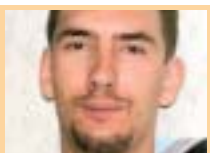
Sam
szakterület: Akció, stratégia, marketing
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Az én kedvesem ravaszdi, mert általában az 'Erről is írnod kell?' kérdéssel nyit. Ha pedig épp csak a magam öröme 'tesztelgetek', akkor elmagyarázom, hogy ez etikai kérdés, hiszen egy jól felkészült újságírónak az egész játékipacot át kell látnia, ha hiteles képet kíván adni róla.”



Szittyó
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Mostanában a legaktuálisabb kifogásom a költözéssel kapcsolatos. 'Tudod, kedvesem, muszáj megterveznem, hogy ki hol fog ülni, így bemegyek az irodába egy röpké 3-4 napra, ha készen vagyok, jövők'. Vagy a másik: 'Azt hiszem, összepakolom odabent a cuccaimat...’



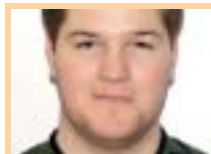
Uhu
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Mivel tudja, mennyire komoly és felelősségteljes munkát végzek, ezért meg sem próbál benne megzavarni. Kivétel, ha szeretném, hogy megzavarjon.”



SzJVC
szakterület: Harci szimulátorok
előélet: 12 éve játékságíró (576 Kbyte, GameStar)

„Először is tisztázom: miért nem hagyja? Vannek játékok, amelyek fontosabbak, mint a játék! Ha a könyvében talált elfoglaltságot, akkor viszont azt mondom: 'Dehogynis játszom! Ez nekem munka, ebből nekem cikket kell írnom a GameStarnak!' És ez azért mégiscsak mindennél fontosabb! ”



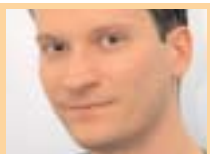
ZeroCool
szakterület: FPS, autós gammák, online bármi
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Jó ideje igyekszem úgy alakítani az időbeosztásomat, hogy amikor barátnőmmel vagyok, ne akarjak játszani. Ha pedig mégis úgy alakul, hogy egy kicsit gyilkolászni támad kedvem, mindig megegyezünk, hogy mindkettőnknek jó legyen.”



Boe
szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Mostanában kezdek rászokni arra, hogy odaültem őt is a gép elé. Legutóbb a Painkiller demóját fél percig bírt, miután elmagyaráztam neki, hogy a hűsároló propellernél folyamatosan nyomva kell tartani az egérgombot, és úgy kell odamenni a zombikhoz: ezután sikított egy nagyot, és felpattant a székből.”



Malachit
szakterület: Harry Potter, FPS, RTS, tördelés-dizájnolás
előélet: 6 éve a szakmában (PC-X Magazin, GameStar)

„Rengeteg szép szó, egy két elejtett bók, valamint rengeteg kedveskedés. De ha mindez nem lenne elég, akkor jön a jól bejáratott: 'légyszí, légyszí, légyszí'. Egyébként csak akkor játszom, ha ő is maximálisan el tudja magát foglalni tévénéssel, GameCube-ozással.”



Berrr
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármi
előélet: 13 éve játékságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Régebben azt tapasztaltam, hogy a barátnő és a számítógép nem keverhető, úgyhogy sokáig nem is igazán terheltem az éppem aktuális oldalbordát a hobbimmal. Később azonban rájöttem, hogy ez is remek csajozási módszer: a nemrég vásárolt Xboxommal most már ketten játszunk többé vagy... kevésbé virtuális játékokkal! ”

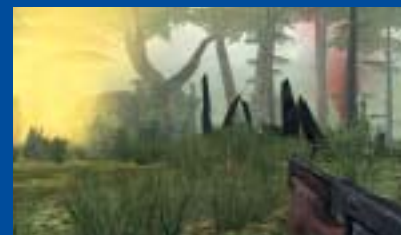
E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Tournesol tette fel nekünk, és a következő: „Milyen trükkkel szerelitek le a legtöbbször a barátnőiteket, amikor játszani akartok, de nem hagyja?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Sacred	48
Függő játék (játékkaddíció)	54
UT 2004	58
Battlefield Vietnam	62
Firestarter	66
Vietkong: Fist Alpha	68



Chicago: 1930 70
Jack the Ripper 72



Railroad Pioneers 74
X-Plane 76
Horizons: Islands of Istaría 78
Anarchy Online: Shadowlands 79



Crazy Taxi 3 80
Játszottuk még 82
Budget 84
Múzeum: Sorozat-gyilkos játékok 86

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságai, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletellen, fázasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékléte már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

80-89%

Ebben a sávban szintén csak nagyon jó játékok szerepelhetnek, ám egy dolog közös bennük: valamit lemaradtak a legjobbakról. A tipikus másodikok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékléte nyújtanak, és mindenki számára ajánlhatóak.

50-59%

Az ebbe a csoportba sorolt játékokban nem nagyon fogsz szórakozást találni, még akkor sem, ha nagyítóval keresed. Végigjátszásról szó sincs, hiszen jóval hamarabb fognak felállni előlük még az adott stílus legelismertebb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohadt majd, ha tovább játszol...

70-79%

Az ebben a kategóriában szereplő alkotások még jó játékoknak nevezhetők, ám minden esetben igaz rájuk, hogy kevésbé inspirálóak, nem egyenletesen érdekesek, esetleg a prezentálásba vagy a technikai kivitelezésbe csúsztak be hibák, és ezek hatására bizony jóval kevésbé szórakoztatóak, mint az előbbi két osztályba besorolt társaik.

0-49%

Ezek azok a "játékok", amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajadat téped tőlük, vagy egyszerűen csak szánakozva rohógsz rajtuk. Technikailag katasztrofálisak, "játékmenettel" már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

SACRED

ÖRDÖG ELLEN SZENTE TVÍZ



A Diablo 3-nál nem lesz nagyobb rajtség a világon: ebben az egész GameStar maximálisan egyetért ☺! Viszont amíg a Blizzard nem méltóztatik elkészíteni a mesterművet, amelynek megjelenésekor oly sok barátnő és menyasszony fog elhanyagolva, kisírt szemekkel járkálni az utcákon, a német illetőségű Ascaron igazi „szentséggel” próbálja enyhíteni diablós elvonási tüneteinket. És nem is csinálja rosszul...

Sokunk fejében megfordult már, hogy vajon mitől vált annyira addiktívá a *Diablo II*. A zseniális átvezetők miatt? Azok tényleg sokunk állát igénybe vették, és még egész biztosan nem sikerült senkinek sem felülmúlnia a jégviharról elnevezett céget ezen a téren. No de a filmeket egyszer-kétszer (na jó, Dió II esetében többször ☺) megnézed, de aztán irgalmat nem ismerve ott feszül az [Escape]-en az introjilkos ujj. Akkor a csodálatos grafika az oka? Na ezt nyugodtan, elsőre kihúzhatjuk, hiszen világosan emlékszünk 2000-ben mekkora felhőrdülést okozott, amikor 640x480-ban megláttuk az első csúnyácska, nem túl szingazdag helyszínt. (A későbbiek szerencsére lényegesen szebben néztek ki, de azért összességében a megjelenítés nem volt egy etvasz.) Akkor talán a zseniálisan kidolgozott fejlődérendszer miatt kattantunk rá? „Ördög” tudja, hosszú távon azért erre rá lehet unni. A nagybetűs Hangulat? Persze, az fontos, de a feeling sem tart ki oly sokáig. Természetesen a recept igazából megfoghatatlan, de szerintünk mindezek összessége hozza ki az „ördögöt” belőlünk, amiért elfelejtkezünk „oldalbordáinkról”, munkahelyről, iskoláról, itt játszott be a „na még egy

Szédületes az emberek, koboldok, trollok, orkok és más lények kidolgozottsága, mozdulataik animációja.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Hack'n slash	Ascaron
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Ascaron
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Port Royale, Port Royale 2, Tortuga	

GYORSLINK **727**

NAGYTIPPEK a 92. o.
ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

színtet akarok lépni lefekvés, cikkírás előtt”. Minden fejlesztőcsapatnak meg kell tanulnia, hogy ha felül akarja múlni a Blizzard klasszikusát, akkor bizony az összes alapelem terén (átvezetők, sztori, világ, grafika, fejlődérendszer, hangulat) le kell pipálnia a nagy etalont. Hogy a *Sacred*nek sikerült-e? Ezúttal rendhagyó módon ketten is (Szittyó és Bad Sector) beleástuk magunkat az Ascaron üdvöskéjébe...

Én vagyok a jó királyfi, könnyű engem generálni

A világ néha megismétli önmagát, tartja az ősi mondás, és úgy tűnik, a játékfejlesztésre ez még inkább igaz. Sajnos a klisédömping a *Sacred*et sem kerülte el: rögtön a bevezetőt látva könnyek szöktek a szemünkbe – no, nem azért, mert drámai eseménynek lehettünk tanúi, hanem mert oly tragikusan „gagyí” volt az intro. A történet persze megint egy elpuszkázott démonidézéssel ve-

szí kezdetét, melynek hatására egy igencsak *Diablóra* hajazó pokolbéli démon szabadul a világra, egész kis kompániájával együtt. A gonosz képe belevigyorg a képernyőbe, főcím jobbról be, mi pedig kissé unott arccal figyelgetjük az előkerülő főképernyőt...

Az igen rossz bevezető után már csak azért fohászkodtunk, hogy a karaktergeneráláskor megpillantott többféle figura valamilyen említésre méltó unikkal szolgáljon majd a játék során. Mindketten abban reménykedtünk, hogy végre kiélhetjük sötét lelületünket gonoszként, kedvenc vámpírhölgyünk vagy sötét elfünk oldalán. Sajnos forradalomról szó sincs: ezt a *Diablo*-klónban eddig még nem alkalmazott hatalmas ziccet a fejlesztők egyszerűen kihagyták: az alapindulási helyszíneken és az első küldetéseken kívül szinte semmi másban nem különböznek a karakterek „életútjai”. Így vámpírhölgyünkkel ugyanúgy fogunk segíteni az elesetteken, és gyámolítjuk a szegényeket, sötét elfünkkel pedig – R.A Salvatore Drizzt Do'Urdenjét is megszegyenítve – halomra ölhetjük saját fajtársainkat.

Hat alak diadalt arat

A *Sacred* készítői tehát maradtak a bevált fantasy hack'n slash alapok-

nál, és ebből próbálták a legtöbbet kihozni. Így a karaktereknél az alapgondolás itt is a megszokott: választ-hatunk a jó erős „tank”, a gladiátor, a sötét elf orgyilkos, az ijász és a varázsló között, illetve az igazi újdonságot a vámpírrá is átváltozni képes vészívű karakter, valamint az isteni küldött, a seraphim jelenti. A két utóbbi kaszt bizony úgy kellett, mint egy falat kenyér, mert különleges tulajdonságaik igencsak üdítően hatnak a játékmenetre. Azonban a csábítás ellenére a tesztelés alatt mindketten maradtunk a megszokottabb karaktereknél: Szittyó legtöbbet a barbárral nyomta, talán azért, mert *Diablo*-ban soha nem volt a kedvence a buta animációja miatt, Bad Sector pedig szokásához híven a harci mágus bőrébe bújt bele.

De biztosan kipróbáljuk még egyszer más hírrel, hisz a hat delikvens szerepsére nemcsak alapulajdonságaiban (erő, ügyesség és társai) különbözik egymástól, hanem induló skillkészletében, a megtanulható „kombókban” (ezekről majd lejjebb), és még abban is, hogy hányféle és milyen fegyvert használhat. Különösen az utóbbi igazán eredeti ötlet, hiszen a harcosok végre többfajta harci ruházatot viselnek, míg a varázslók inkább több gyűrű- és amulett helyet



kap-

tak.

Itt emelnék

ki az előző szá-

munk előzetesében

már említett lovaglást is: végre

személyesen is kipróbálhattuk, hogy

tényleg akkora rajság-e rárontani ló-

háton az ellenségre, és karddal a ke-

zünkben felülről szétkaszabolni őket,

vagy tűzcsóvás varázslattal szlalo-

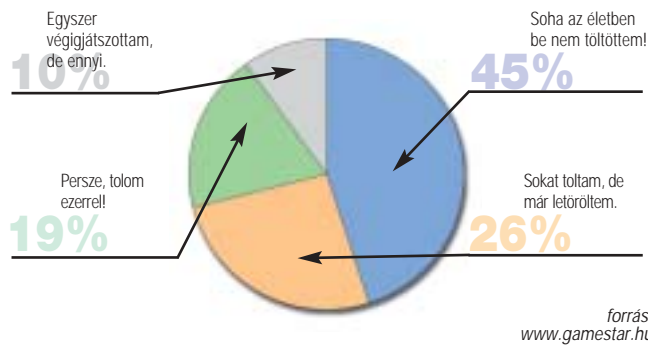
moz-
ni pari-
pánk hátán.
Tényleg az.

A német ördög képe kissé agyonborotvált...

Ha már itt tartunk, térjünk át arra, hogy feelingre milyenre sikeredett a *Sacred*. Nos, egy fantasy



DIABLO II-ZÖL MÉG?



hack'n'slashnél a legfontosabb talán a hőseinket körülvevő univerzum: Szittyóval mindketten a darkosabb világokat szeretjük. Viszont sajnos itt ütközik ki igazán a *Sacred* német eredete, melynek persze vannak pozitívumai is... Mint az összes többi germán játékra, erre is jellemző a tüchtig, túéles és maximálisan kidolgozott grafika: a városok, épületek házikók, kocsmák, műhelyek elképesztően részletes grafikával dicsekednek: órá-

kon át csak döbbsen pislogva meredtünk a képernyőre, hogy izometrikus grafikával is ilyen színvonalat lehet előállítani. Ugyanakkor ez a szépség túlságosan is steril, és fantasy játékhoz mérten túl meszerű. Szédületes viszont az emberek, koboldok, trollok, orkok és más lények kidolgozottsága, mozdulataik animációja: bizony ezen a téren a *Diablo* foghatja a lapátot, és jó mélyre áthatja magát, saját karakterei



Hová tették a repülő szonyegét?

darabos, élettelen mozgásával. Csak egy dolgot hagynak mindig figyelmen kívül (igaz, kötelező jelleggel...) a derék németek: akit karddal levágnak, és meghal, az vért hullajt, és nem csak színpadiasan a szívéhez kapva összeesik. Sajnos, a német törvények a *Sacred* esetében is kötelezők: a vörös folyadék bemutatása (egy kis piros felhőkén túl...) szigorúan tilos. LOL-ság, de ez van... Summa summarum: a *Sacred*

„feelingileg” tipikus német játék. Nagyon szép, nagyon steril és nagyon vértelen.

Üss, alkoss, gyarapodj...

Térjünk át egy kicsit a fejlődésrendszerre. A legtöbb hasonló típusú játék épp emiatt tűnik el a süllyesztőben, hiszen a *Dia2* ezen a téren igen csak magasra tette azt a léceket, amelyet sajnos a *Sacred* is levert... Csatlódottságunk legfőbb oka, hogy ki-

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Diablo 2

Sacred



8/10

Világ

9/10

A már kicsit korosodó *Diablo 2* anno hatalmas bejárható területeivel, továbbá rendkívül hangulatos és változatos területeivel fogott meg. A remek atmoszférájú fantasy világ sokakat rabul ejtett, annak ellenére, hogy szinte végig csak henteltünk.

A trónkövetelő nagyságában, bejárhatóságában, a városok, falvak számában túlszárnyalja a nagy testvérén. A világról pedig a sokkal több NPC miatt lényegesen többet tudunk meg, így jobban elmerülhetünk benne.

9/10

Fejlődésrendszer

7/10

A *Diablo* legnagyobb erőssége a remekül kidolgozott skillfás fejlődési rendszer. Az eleinte néhol jellemző túl durva képzettségeket a későbbi patchek százszázalékosan orvosolták, így az ember a single player rész végigjátszása után is motivált, hogy egészen 99 szintig fejlessze kedvenc karakterét.

Sajnos úgy érzem, hogy a fejlesztők a kombók oltárán feláldozták a fejlődésrendszer összetettségét. Így a képzettségek és a tulajdonságok nagyon lassú fejlesztése mellett hosszú távon nem köt le egy-egy újabb ütéstípus megszerzése.

9/10

Történet és hangulat

7/10

A *Diablo 2* sztorija nem bonyolultságról híres, hanem abszolút magával ragadó hangulatáról. Ehhez nagyban hozzásegítették a történetet elmesélő renderelt mozik, melyeket egy-egy pálya vége felé már remegve várt az ember.

Sajnos a történet a világ legegyszerűbb és a szép grafika képes teljesen elvarázsolni az embert. A tesztelés alatt egy-egy éjszaka csak nagyon nehezen sikerült elszakadni a játéktól, és biztos vagyok abban, hogy egy hónapon belül a *Sacred* is megfertőzi a szerkesztőjeget.

10/10

Játékművelés

9/10

Azt hiszem, itt nem kell magyarázni az osztályzatot - aki szereti az ilyen típusú játékokat, és egyszer leült diablózni, az csak két nap múlva áll fel újra. A játék szinte tökéletesen egybe van gyúrva, s ez még a mostanra már megkopott grafikát vagy a néhány bosszantó hibát is feledtetni.

A hatalmas játéktér, a rengeteg küldetés és a szép grafika képes teljesen elvarázsolni az embert. A tesztelés alatt egy-egy éjszaka csak nagyon nehezen sikerült elszakadni a játéktól, és biztos vagyok abban, hogy egy hónapon belül a *Sacred* is megfertőzi a szerkesztőjeget.

36/40

Összesen

32/40



A Jégóriásokat felgyűjtják ugye?



Erre az armageddonra Bruce Willis is büszke lenne

KINEK A PAP, KINEK A ...

A szerkesztőség kedvenc karakterei

Vámpír:

Platypus ezúttal a vámpírrá átalakulni képes karaktert választotta, amely természetesen szinte folyamatosan vámpíralakban, egy-két denevérral és vámpírrá tett hostesttel nyomult a party után



Woodelf:

Sam kolléga megmutatta, hogy az igazi elf nyílveszője mindig talál, és egy igazi elf mindig gyorsabban lútol, mint bárki más. A legváltozatosabb nyílzápot zúditotta az ellenfélre, de közben szigorúan ügyelt arra, hogy az [A] gombon mindvégig rajta legyen az ujjja, így neki volt a legtáposabb felszerelése.



Seraphim:

Mivel lovag éppen nem volt kéznél, így Boe-nek maradt az egyedüli hitvédelmező, a seraphim. Az egyetlen hiba az volt, hogy a megszokott lovagstratégiáját folytatta, azaz előrohant a harcokban, majd ránk hozta az egész csúrhét, amelyet kénytelenek voltunk feldarabolni.



Darkelf:

Az egyetlen segítőm, aki jó kis átkokkal legyengítette az ellent, és utána beállt mellém vállalva küzdeni, az ender volt. Igaz, soha nem vártam volna ezt egy sötét elftől, de hát bajban tűnik ki, hogy ki is a jó barát.



BattleMage:

Bad Sector mágusként főreballokat eregetett a tömegbe, és a kevés RAM miatt reménykedtünk, hogy az igen csak hardverigényes meteorshowert csak nagyon későn fogja megkapni, sajnos azonban a szerencse neki kedvezett, így utána már az egész világ a nyakunkba szakadt.



Gladiator:

Szittyó kedvenc karaktere. Fantasztikusan jó kombókat lehet vele összehozni, és a csapat erős embeereként jól bírja az ütések is, ezért ha mindenki szorongat sem kell megijednünk, majd csak kihámoz minket a fojtogató gyűrűből. Egyedül a varázslókat utálja - de azokat nagyon.



Friss ropogós a lángos!

csit kevésnek találtuk a játékos szabadságát a fejlődésben, hiszen szintenként csak egy szabadon elosztható tulajdonságpontot jutunk, a többi sajnos automatikusan kapja karakterünk. Így szinte teljesen eltűnik a játékból a tulajdonságok állítgatásán való agyalás és taktikázás nagyszerű élménye. Ráadásul a készítők tovább rontották a helyzetet azzal, hogy a karaktertáblázatot és az összeharácsolt tárgyainkat tartalmazó inventoryt egyetlen ablakba szorították, aminek az lett az eredménye, hogy tulajdonságainkat szépen csak egy felugró popupként tudjuk előbányászni. Képzeld el, hogy egy átészakázott sacredezés után villogni akarsz hősöddel a haverok előtt, és

csak ezt a béna és átláthatatlan menüt tudod felmutatni! LOL. No és a skilleknél sem jobb a helyzet; igaz, itt legalább két-három pontot kapunk, ám a választható képességek számától még inkább a változatoságától nem fogunk hasra esni. Különleges képességeink elsősorban

A Sacred világában mindenkinek eltűnt valakije, vagy esetleg beteg a tehene, lova, illetve egyéb jószágja.

valamilyen harci statisztikánkhoz adnak pluszt, így arra mindenképpen alkalmas a rendszer, hogy változatos harcmodorú karaktereket alakítsunk ki egy kaszton belül is.

„Kombonáljunk!”

Ami viszont hatalmas sirályság, az a kombók használata, amely már jobban hasonlít a *Dio* skilljeire, mint az előbb felsorolt tulajdonságok, ám ezeket a speciális mozgásokat (vagy varázslatokat) nem szintenként kapjuk és fejleszhetjük, hanem a ször-

mondjuk egy ilyen játéknál abszolút nem gond, sőt igazi örömet jelentett, amikor négyfős csapatunk végre megtalálja a varázsló által használt „meteoreső” varázslatot.

A kombók egyébként nagyon jól ki vannak találva, és a használatuk is egyszerű, hiszen az öt szlotba előre berendezhetjük az általunk használni kívántakat, harc közben pedig egyszerűen bal klikkel elsütjük azt, amelyiket az öt közül az [F] billentyűvel kiválasztottunk. Ezenkívül az alapvető speciális ütések és varázslatokat még kombinálhatjuk is a városokban lévő varázslónál, természetesen jó kis összegért, így hozva létre teljesen egyedi, csak a mi karakterünkre jellemző ütések. A lehetsé-



Jégtűske rulz!

LOVASROHAM

Nem csak lovagoknak

A játékban a ló nemcsak utazásunkat könnyíti meg, hanem végre harcolhatunk is rajta. A tömegbe betrappolva csak úgy hullanak a gyengébb ellenfelek. De azért abban ne reménykedjünk, hogy óriások vagy sárkányok ellen is hatásos lesz a stratégia.



KALANDKÖNYV

Statisztika minden mennyiségben

A *Sacred* egyik legüdítőbb színtöltje a rendkívül jól kidolgozott naplózási rendszer. A játék közben könyvtárakban, ládákban talált információkat a világról vagy a szörnyekről itt olvashatjuk végig. Nagyon érdemes mindent végigbongészni, mert néhány igencsak ritka fegyver hollétérol is pontos infókhoz juthatunk. Emellett a program szinte mindenről statisztikát készít számunkra: megtudhatjuk, milyen szörnyből mennyit öltünk, hány százalékát fedeztük fel a világnak, mi volt a legerősebb ellenfelünk stb. S nem utolsósorban itt találjuk a nagyon jól naplózott küldetéseket is.

A híd túl messze van



Majd adok én nektek Piroskát

gek száma tehát végtelen: nagy gratula a fejlesztőknek! Egyedül a varázsló varázslatainak számát keveselltem: remélem, ezt orvosolni fogják egy kiegészítőben.

Elveszett lánykák, éhes farkasok

Mielőtt valaki valamilyen perverz Piroska-mesére asszociálna, mindenkit

dekfeszítőbb, és a megoldásokkal egyre inkább elmerülünk az intrikával, valamint cselszövésével átszőtt világban. Először találkozhatunk például ilyen jellegű játékban kémkedős küldetéssel, melynek során a házak szűk utcáin, a városörök háta mögött kell besomfordálnunk a kastélyba. Rendkívül zavaróak viszont a hihetetlen szárazon megfogalmazott párbe-

az volt, hogy a készítők ezt nem viccnek szánták...

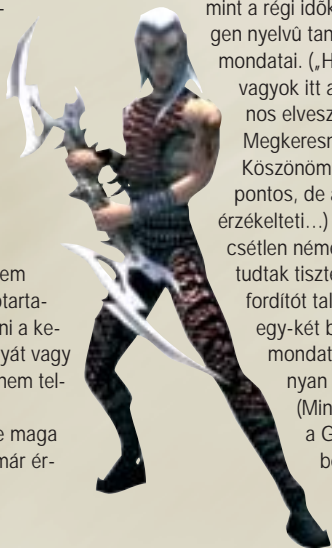
Diablo 3-ra várva...

Azért addig a *Sacred* is igazán élvezetes alternatíva. Közülünk Szittyó egészen rákallant, Bad Sector már kevésbé, de végső soron mindketten elváltak vele, mint a befőtt. A hat karaktert érdemes alaposan kimaxolni, és ha így kenegetjük el velük a monsztrák száját, akkor már befigyel az igazi diablós feeling. Amitől pedig végképp a képernyő elé fogunk ragadni, az a fantasztikusan kidolgozott és hatalmas világ: minimum tízszerese a *Diablo 2* univerzumának, rengeteg hangulatos és hatalmas várossal, rusztikus kis tanyával, sötét, dohos dungeonnal. Az újrajátszhatóságával kapcsolatban már kicsit szkeptikusabbak vagyunk, mivel a fejlődésrendszer azért nem tökéletes, így szerintem a multi részén még nagyon sok fog műlni, hogy milyen sokáig marad fent a játék, ezt pedig majd az idő és a sok száz (ezer?) játékos eldönti. Mivel az általunk tesztelt verzió egyelőre még nem tartalmazta a multit, azt még nem tudjuk megítélni, hogy az emberek átvándorolnak-e a BattleNet szerverekre. A mi tippünk szerint azért erről nem lesz szó: kisebb-nagyobb hibái ellenére szép is, jó is ez a „szentelt” játék, de az „ördög” a részletekben rejtezik, ugye ☺...
Bad Sector és Szittyó

”Szép is, jó is ez a „szentelt” játék, de az „ördög” a részletekben rejtezik, ugye ☺...

„megnyugtathatunk”, hogy a játék alküldetesei tényleg ennyire bárgyúak: hamar rá fogunk döbbsenni, hogy a *Sacred* világában mindenkinet eltűnt valaki, vagy esetleg beteg a tehene, lova, illetve egyéb jószág. Ami pedig még bosszantóbb: a legtöbb esetben ezek az alküldetések időkorlátosak, tehát ha egy percet is késünk, és nem tudjuk a megfelelő időtartamon belül visszajuttatni a kereskedő feleségét, lányát vagy apósát, akkor bizony nem teljesül a misszió. A főküldetések, illetve maga a sztori szerencsére már ér-

szédek. Mint minden német játékban, itt is a totális stílustalanság és fantáziahány uralkodik: kb. annyira élet-szerűek és emberiek a dialógusok, mint a régi időkben használt idegen nyelvű tankönyvek példamondatai. („Helló, idegen. Én vagyok itt a Kovácsné. Sajnos elveszett a férjem. Megkeresnéd? Meghálalom. Köszönöm.” Az idézet nem pontos, de a stílust nagyjából érzékelteti...) Ráadásul szerencsétlen németek most sem tudtak tisztességes angol fordítót találni, úgyhogy egy-két bémán átfedített mondaton megint harsányan felrohogtunk. (Mint például a Gorasoul esetében.) A gond csak



HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 1,6 GHz | 512 MB RAM | Gef3 Ti 200

„Hasonlóan a *Diablo*hoz, ez a játék szintén iszonyatosan RAM-igényes, így mi az 512 MB RAM-ot tekintenénk minimumnak, és ha ennél is több van, akkor a nagy csatajeleneteknél biztosan elkerülhetjük a beszaggatást.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Korrekt grafika
- ↑ Hatalmas világ
- ↑ Lovasharc
- ↑ Rengeteg küldetés
- ↓ Klisékre építő sztori
- ↓ Unalmas párbeszéd
- ↓ Túl egyszerű fejlődésrendszer
- ↓ Bémá alküldetések

GRAFIKA	8	HANGULAT	9
HANGOK	7	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	8	SZAVATOSSÁG	9

Szittyó VÉGSZAVA

A *Sacred* minden *Diablo*-fanatikusnak és hack'n slash kedvelőnek kötelező darab. A játék ugyan nem fosztotta meg trónjától a királyt, de első számú helyettesének megteszi.

85%

ÉS A TÖBBI

Diablo II: Lord of Destruction	93%
Dungeon Siege	92%
Revenant	67%

FÜGGŐ J

JÁTÉKADDIKCIÓ

Egymás közt vagyunk... Ugyan, ki ne élte volna már át, hogy barátnőt, barátot, szülőt, iskolát, munkát, egyáltalán: a valós életet a maga teljességében elfelejtette? Órákon, fél vagy akár egész napokon át nem evett, nem ivott, nem aludt: csakis és kizárólag egy dolog foglalkoztatta: az a világ, amely a monitoron zajlott, és az totálisan rabul ejtette...

Addikció... Csúnya kifejezés: általában drogra, alkoholra, kártyára vagy egyéb, a „társadalmi életünket” megrontó szerekre szokták alkalmazni. A számítógépes játékok okozta függőséggel érdekes módon a sajtó, a pszichológusok, a politikusok és a szenzációhajász, hatásvadász, ostoba firkászok jóval kevesebbet foglalkoznak, pedig a helyzet iróniája, hogy ez jóval reálisabb probléma, mint a játék okozta erőszak körüli buta hisztéria. Persze, amilyen „szakértők” az említett hölgyek, urak, talán jobban járunk, ha a játékkaddikció inkább nem kerül náluk terítékre...

Mi persze nem megyünk el semmilyen kérdés mellett sem, ám szakáshoz híven „csak” a téma mélyére próbálunk ásni, és nem kívánunk ítéletet mondani se pró, se kontra... Először azt szeretnénk górcső alá venni, hogy mitől addiktív egy játék, hiszen amennyire nem érdekli még a tágabb közvéleményt a számítógépes játékok iránti szenvedélyes rajongás, annál inkább foglalkoztatja a készítőket, vajon mitől válhat(na) üdvös-

kéjük abbaahagyhatatlanná. Azt hiszem, azt biztos állíthatjuk, hogy ennek titkos receptjére csak nagyon, nagyon kevesen jöttek rá – vagy talán igazából senki sem –, hiszen rengeteg alkotóelemből áll, amelyek mindenkinél máshogy hatnak – például attól függően, hogy kinek milyen játéktípus a kedvence... Hogy a *Monkey Island* két kocsmárosát idézzem: „name yer poison” ☺ (nevezd meg a „mérget”)!

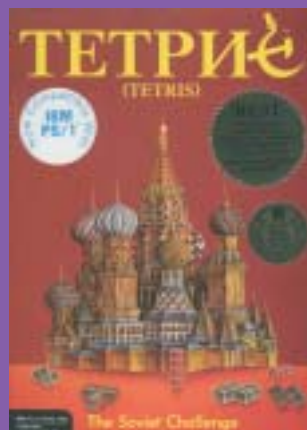
Országomat egy fragért...

A *Quake*-rajongók például egyfajta „meditatív” állapotban, szinte transzban képesek órákon át, akár hihetetlenül lebutított, hozzá nem értő számára ocsmány grafikát bámulva gyűjteni a frageket. Itt többek között a megfelelően végrehajtott bunny, az ügyes rocket-jump, a folyamatosan adrenalin pumpáló sebességérzet, vagy a tökéletes railgun-találat okoz folyamatos sikerélményt, és a pálya kidolgozottsága, szépsége vagy az „ellenség” (a másik játékos) külseje fíkcarnyit sem számít: az igazi „quaker” a lehető legjobban leveszi a grafika részletességét, hogy a sebesség akár

TETRIS ÉS CIVILIZATION

A legegyszerűbbtől a legbonyolultabbig

Azt, hogy a függőség mennyire nem kötődik a játékok bonyolultságához, a világ egyik legegyszerűbb, illetve legbonyolultabb játéka példázza. A *Tetris*t annak idején egy Alex Pajitnov nevű (akkor még a Szovjetunióban élő) orosz matematikus találta ki, és megjelenésekor szinte senki sem bízott még benne, ám miután a Sega felvásárolta, dobberes sikert aratott. Érdekes, hogy bár az akkori kritika nem dicsérte agyon, ennek ellenére minden idők egyik legaddiktívabb játékának tekintjük. A tulsó véglet a *Civilization*, mely ugyan szintén rendkívül egyszerűnek indul, ugyanakkor később szinte végtelen taktikai és kombinációs lehetőségeket kínál, és ezáltal abbaahagyhatatlanná válik. Talán leginkább a *Civilization* sorozat a felelős a „csak még egy kör” szindrómáért...



ÁTSZMA



A mal napig az egyik legaddiktívabb játékok: Diablo II

két fps-sel is, de nagyobb legyen (vagy csak ő higgye azt, hogy gyorsabb @...)

Az istenjátékok vagy birodalommenedzserek addiktívának egyre növekvő birodalmának szüntelen csinosítgatása, az újabb és újabb területeknek véres csaták vagy ravasz és kegyetlen diplomáciai húzásokon keresztül elfoglalása okozza a legnagyobb élvezetet. Viszonylag fontos, hogy a 2D-s térkép lehetőleg aprólékos, minél magasabb felbontású legyen, az egységek normálisan nézzenek ki, illetve hogy a városok külön képernyője is szépen mutasson, ám az igazán megalomán hadvezér előtt ezek a külső jegyek ugyanúgy hamar szertefoszlanak, mint a transzban lévő quaker előtt a lecsupaszított grafika rémségei.

De mégis, pontosan miért nem tudnak elszakadni a karosszék-uralkodók birodalmaik elől? Nos, erre talán minden idők egyik legerősebb függőséget okozó játéka, a *Civilization* sorozat adja meg a választ: ennél érhető tet-

„Mert kell egy csapat!”

No de nem szabad megfeledkeznünk e havi Fókuszunk műfajáról, az RPG-ről sem. A *Civilization* után talán ez a leginkább magával ragadó, egyben a legveszélyesebb műfaj is. Nem vicc: számtalan olyan kapcsolatról tudunk, ahol a lány azért hagyta ott a fiút, mert az totálisan rákattant egy szerepjátékra: szinte magába szippantotta az a fantasy vagy sci-fi világ, ahol hősei kalandoztak, és egész egyszerűen nem eresztette. Pedig itt sem igazán a keretsztori (ami gyakran elég sablonos) vagy a grafika az igazán döntő (vessetek egy pillantást a *Diablora*: 2000-ben a 640x480-as felbontása még rondább volt) – igaz, a megjelenítés kidolgozottsága azért minden idők egyik legnépszerűbb szerepjátékánál, a *Baldur's Gate*-nél tényleg számított.

Az RPG-nél mégis talán két dolog a legfontosabb: a fejlődési rendszer és a beleélés. Hiszen egyszerűen nincs is nagyobb öröm, mint kedvenc kis csemetéinket erősödni, okosodni lát-

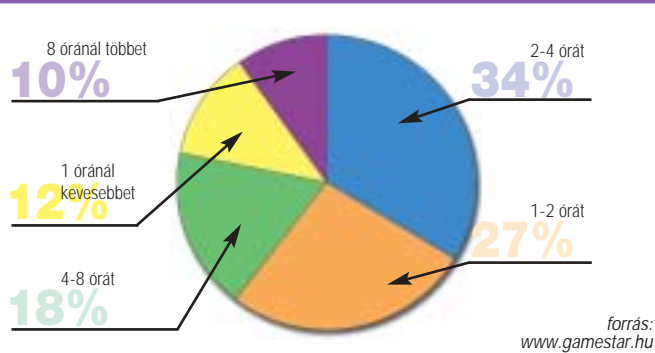
A Quake-rajongók „meditatív” állapotban, szinte transzban gyűjtik a frageket órákon át, akár hihetetlenül lebutított, hozzá nem értő számára ocsmány grafikát bámulva.

ten leginkább a „csak még egy kört, aztán beccszó, megyek lefeküdni” jelenség. Hiszen az ember lépésről lépésére, körről köre tudni akarja, hogy beindított fejlesztése jó irányba indult-e el, hogy érdemes volt-e csapataival északra indulva hódítani, egyáltalán, hogyan fejlődnek szeretett (a végtelenségig kizsigerelt @...) városkái, és így tovább, és így tovább, és így tovább... A *Civilization*, ha tényleg belemerülsz (és e mellé a játék mellé csak így lehet leülni), szinte életveszélyesen magával ragad, e mellől garantáltan nem lábon állsz fel, hanem egész egyszerűen kidölsz a székéből...

ni, ahogy újabb és erősebb utéseket tudnak bevinni, táposabb varázslatokat mormolva átkozzák halálra ellenségeiket, egészségesebbek, ravaszabbak vagy ügyesebbek lesznek. Másrészt a megfelelő hangulathoz az is fontos, hogy a hőseink körüli világ tényleg éljen (és emiatt azért nem árt, ha kellemes a grafika), NPC-k sokasága csámborogjon a városban, és a szörnyek is változatosak, életszerűek, félelmetesek legyenek. Szerepjátékot addiktívá varázsolni talán a legnehezebb feladat, ugyanakkor, ha sikerül, ez a legeredményesebb, hiszen jó esetben totálisan ké-



MENNYIT JÁTSZOL NAPONTA?



INTERJÚ MÉRŐ LÁSZLÓVAL

Fejlesztői és matematikus szemmel



Interjút készítettünk Mészáros Lászlóval, a neves matematikussal és játékfejlesztővel, hogy miképp is okozhat függőséget egy játék, és vajon komolyan aggódnunk kell-e a józanságunkért...

GS: Mitől lesz egy játék addiktív?

Mészáros László: Ezt szeretné tudni minden játéktervező (nevet). Tényleg nem lehet megmondani. Bizonyos gyakorlattal sejteni lehet, de örült nagy a selejtarány.

A nagy kiadók producerei gyakran túlságosan is biztosak magukban, de végül tévednek. Igaz, ha megfelelő reklámmal piacra kerül egy megsokított FPS- vagy TPS-játék, akkor számítani lehet a sikerre, de annyira nem feltétlen lesz magával ragadó, mint amennyire azt ők szeretnék.

GS: Vannak olyan játékok, amelyek nagyon jók, de nem addiktívak, illetve olyanok, amelyekre ugyan valamiért rákattanunk, pedig mégsem igazán jók?

Mészáros László: Más szempontokat kell figyelembe venni például a kiadónak. A kiadó szerint attól jó egy játék, ha sok példányban elkel. Ha pedig sokan megveszik, akkor majdnem biztos, hogy addiktív is. Igaz, vannak olyan játékok, amelyekből baromi sokat megvesznek, ám ez csak a címnek, és nem a játék minőségének szól. A sportjátékoknál például egy-egy híres sportoló neve a húzóerő, a moziadaptációknál pedig maga a film (ilyen például az *Enter the Matrix – Bad Sector*) Ezek nem feltétlenül rossz játé-

kok: egy-két órát el- vagy velük, és nagyon szórakoztatóak, csak nem kötnek le annyira.

Ugyanakkor vannak olyan programok is, amelyek a tíz magazinotokban jó, ha elérnek a nyolcvan százalékot, mégis rettentően rájuk lehet kattanni: a *Tetrishez* hasonló logikai-ügyességi programokra gondolok.

GS: Maga az addikció szó egyfajta kóros szenvedélyre utal... Mikortól beszélhetünk arról, hogy valaki kórosan játékfüggő?

Mészáros László: Általában attól szenvedélybeteg valaki, ha a passziója súlyosan gátolja a napi normál életvitelét. Ez egyébként sok mindenre igaz: például az alkohorra, a cigarettára vagy a szerencsejátékokra is. Aki mindennap megszűri a napi borát, az nem tekinthető addiktív. A játékok nyelvén lefordítva: ha nem zavarja súlyosan a hétköznapi teendőit az, hogy rendszeresen játszol, akkor nem vagy a játékszenvedély rabja. Ez természetesen attól is függ, hogy mennyire van szabad idő, vagyis mennyire fér bele az életedbe a tartósabb, huzamosabb játék. Egy egyetemista például nyugodtan kikapcsolhat napi négy-öt órát is, attól valószínűleg még ugyanúgy bejár az órára, vizsgál, és így tovább, egy napi tizenkét órát dolgozó túlhajtott alkalmazottnál vagy vállalkozónál azonban ez már jelenthet gondot.

pes elfeledkezni magáról a játékos – más kérdés, hogy ez magánéletére milyen siralmas hatással lehet...

Mert kell sok haver...

Ha pedig az RPG a teljes kikapcsolás királya, akkor a „császárszár” egyértelműen az MMORPG. Ez a csak interneten játszható, hatalmas emberi közösségekből álló, a szó legszorosabb értelmében értendő „társas” szerepjáték

landóan növekszik, ahogy a fejlesztők újabb és újabb helyszínekkel bővítik a meglévők sorát.

No és még nem is említettük a dolog „szociális” részét, amelyről igazán féltelmetesen éltszerű... Az MMORPG-kben ugyanis a világ minden tájkáról ismeretségek, barátságok szövődnek, hiszen valódi emberi társaságban. Persze ezek a kapcsolatok általában megrekednek ezen a szinten, hiszen

A Civilization szinte életveszélyesen magával ragad: e mellől a játék mellől garantáltan nem lábom állsz fel, hanem egész egyszerűen kidőlsz a székéből...

voltaképpen az *Ultima Online*-tól kezdve vált igazán közkedvelté, a kilencvenes évek vége felé, ám igazi örületről az *Everquest* megjelenése óta beszélhetünk. Arra, hogy ez mennyire elképesztő méreteket öltött, rengeteg internetes önvallomás a bizonyíték, illetve az a tragikus eset, amelynek kapcsán egy fiatal everquestes játékos öngyilkos lett (lásd a *dobozban*). Az MMORPG-be nemcsak hihetetlen módon bele lehet feledkezni, hanem döbbenetes időmennyiséget rabol el az embertől. Hiszen a fejlődés itt rendkívül lassú, a bejárható világ elképesztően (szinte átláthatatlanul) hatalmas, ráadásul ál-

legtöbb csapattársaddal az életben sohasem fogsz találkozni (nem minden nap járunk Venezuelában, vagy Taiwanon).

Pokoljárás és véres roham

Mondhatni féltűn a kettő között, az RPG és a MMORPG közé ékelve található a Battle.Netes *Diablo II* és utánpótlásai (*Dungeon Siege*, *Sacred* stb.). Mivel itt egy csatornál egyszerűen csak nyolc játékos lehet jelen, és a kezdők számára nem is olyan egyszerű megfelelőt találni, ezért nincs akkora szerepe a „társasági életnek”, a „rákattanás” szempontjából. Bár itt is alakulnak ki szövetségek, guildok,

klánok, ezeknek mégis sokkal kevesebb jelentőségük van, mint az MMORPG-kben. A Battle.Net varázsát szerintem eleinte leginkább a cserebere, később a tárgyaikkal, varázslatainkkal való macsózás, illetve a különféle játékosokkal, esetleg haverokkal közös harc (PvP) feelingje okozza.

Emellett a diablós henteles (az offline is) szintén okozhat egyfajta meditatív állapotot, illetve közrejátszik még a véletlenszerűen generálódó pályarendszer is, amelynek köszönhetően a démonok utáni kutatás szinte állandóan újrazedhető, sohasem fogjuk megenni.

De az RTS-eknek szintén a multiplayer részük a leginkább abbagyhatatlan: ha már Blizzard és Battle.Net, akkor meg kell említenünk a *WarCraft III*-at, de éppolyan intravénásan adagolják maguknak az Age of... sorozat rajongói is a különféle epizódok multi partijait. Az RTS-eknél a taktikázás és ügyesség kiélése a másik seregeinek eltiprásával, valamint kiépített kis bázisainak felégetésével párosul – ez pedig valódi, élő ellenféllel ezerszer tökéletesebb élmény, mint a buta MI-vel megküzdvé. A Diablóval és az MMORPG-vel ellentétben itt a „ki a legény a gáton?” feeling sokkal jelentősebb.

A Battle.Neten pedig az ember újra és újra megpróbálja felülmúlni előző győzelmét, vagy végre sikerrel eltiporni az újabb ellenfeleket, ily módon pontot szerezve a hivatalos ranglistán.

Totális függőség kontra gyors élvezet

De vajon tényleg addiktív, abbagyhatatlan játékot akarnak-e készíteni

FENN A HÁLÓN, MINDÖRÖKKÉ...

Interjú Snowflake-el, az MMORPG rajongóval

GS: Mióta MMORPG-zel?

Snowflake: Két éve ha jól emlékszem az első telefonszámlára ☺.

GS: Naponta mennyit játszol?

Snowflake: Átlag olyan 5-6 órát. Van, amikor nem vagyok fent, van, amikor sikerül egy egész napig. Totálisan számítógépfüggő az életem, az 5-6 óra átlag az a játék...

GS: Mennyire befolyásolja az életedet a játék? Gyakran előfordul, hogy nem mész el otthonról egy bulira, mert nincs kedved és inkább MMORPG-zel?

Snowflake: Befolyásolja, az tény. Most az Star Wars Galaxies olyan, hogy nagy a szerelem, és inkább a játékkal foglalkozom, mint a valós élettel, de ez azért idővel lecseng. De fordult már elő, hogy nem igazán a külvilágra koncentráltam.

GS: Mennyire érzed unalmasnak a valós életet a virtuális mellett? Ha egyáltalán unalmasnak érzed...

Snowflake: Na ez mondjuk már más kérdés. Nem érzem unalmasnak, sőt. Jó az életem. Ez a „szerelem” most egy szakasz, most ez van ☺. De várom már a tavaszt ☺. Így télen nem tudok most jobbat elképzelni, mert utálok ezt az évszakot.

GS: Ha nem lenne MMORPG, akkor mit csinálnál ☺? (Mondjuk, amikor nincs tavasz ☺...)

Snowflake: Játsszani akkor is játszanék valamilyen játékkal, csak valószínűleg nem ilyen hosszantartó vehemenciával. Kicsit leporolnám az elhanyagolt hobbijaimat, végre összeraknám az ajándék sárkányomat, satöbbi, satöbbi ☺. Szóval lenne mit tenni, csak most „várhatnak” ☺.

GS: Volt már, hogy valaki megorrolt rád, mert túl sokat játszottál, és nem foglalkoztál vele, vagy a teendőiddel?

Snowflake: Hála az égnek a párom még azelőtt szól, mielőtt megorrolás lenne belőle, de tudom, hogy néha vissza kéne venni. Ez most már a visszavett állapot amúgy, ami most van, így már össze tudjuk egyeztetni.

GS: Szerinted, illetve számodra mitől válik igazán addiktív egy játék, illetve egy MMORPG?

Snowflake: Az Anarchy Online először a világával fogott meg, aztán az gyorsan elmúlt. Viszont a társaság nagyon jó volt, szerettem. Az Star Wars Galaxies-ben is hatott rám a világ és továbbra is tart. Ráadásul szinte mindenki itt van, aki Anarchy Online-ozott, szóval a társaság is megmaradt ☺.

a fejlesztők? Hiszen ha senki sem tudná abbagyni a *Diablo II*-t, akkor senki nem vásárolná meg a folytatást vagy más játékokat, így végső soron, ad absurdum kihalna a játékipar. Sok fejlesztőnek nem is az a célja, hogy hónapokig a monitor elé szögezze a játékost, hanem csak hat-nyolc órás élvezetet kínál a vevőnek: ilyen például az *Enter the Matrix* (lásd még *dobozban* a Mérő László-interjút!)

Ez egyébként inkább a konzolos játékokra jellemző: érdekes módon a rákattanás szempontjából nagy különbségek is vannak a különféle konzolok tulajai és a PC-sek között. Egy PS2-es, Xboxos vagy GameCube-os egyszerűen csak betolja DVD-jét a gépbe, és már játszik is, nem kell órákig installálnia, így kevesebb „elhivatottságot” is feltételez, mint PC-nken belehelyezni egy játékba. Igaz, hogy

a PC-s játékok gyakran kifinomult „műelvezettel” járnak, szemben a konzolos stuffok nagyrészenek (hangsúlyozzuk: nagyrészenek) gyors, azonnali „fogyasztásával”, viszont éppen ezért egy PS2-es játékos általában kevesebb időt is tölt el a tévé képernyője előtt, mint egy PC-s a monitornál...

Kockázatok és mellékhatások

Ezzel lassacskán elértünk a függőség veszélyeihez, hiszen azt mi sem állítjuk, hogy negatív hatások nélkül meg lehet üszni az egészet... Talán úgy foglalhatjuk össze a játékaddikció egyik legérdekesebb hatását (amely egyben legnagyobb veszélye is), hogy a játékosok zöme a hétköznapi életben – bármilyen teljes, és tartalmas életet élnek is – közel sem találhat annyi izgalmat, változatosságot, és le-

hetőséget, mint a virtuális térben, ahol gyakorlatilag bármi megtörténhet velünk, amit az emberi képzelet csak kitalálhat... Emiatt válnak mindenki számára vonzóvá a virtuális játékvilágok, – némelyek számára túlságosan is. Közhelyeket és atyai tanácsokat („azért néha állj fel a gép mellől”, „menj sportolni” stb.) itt most nem fogunk puffogatni: szerintünk azok, akik ezeket a sorokat olvassák, már elég józanok ahhoz, hogy maguk is meg tudják ítélni, hol végződik a hobbi, és hol kezdődik a túlzott játékszenvedély...

Bad Sector

HALÁLOS MEGSZÁLLOTSÁG

Aki már a túlvilágról everquestel

A 21 éves Shawn Volley imádtta az *Everquest*-et... Annyira, hogy otthagya a családját, munkáját, otthonát, és egy külön lakásba költözött, csak hogy hagyják nyugodtan játszani. De a szenvedélybetegsége ezen a szinten nem állt meg: végül (egy ismeretlen játéksituációban) pisztollyal fejbe lötte magát. Shawn anyja ezen annyira elkeseredett és feldühödött, hogy beperelte a Sony Entertainmentet, követelve, hogy a dobozon ugyanúgy felirat figyelmeztesse a játékosokat az addiktív mellékhatásokra, mint a cigarettánál.



Lehet, hogy még kicsi a város, de itt mindenki imát mormol érted. (Vagy nem ☺.)



Quake 3 full grafikával: amilyenek egy profi meccsen sosem látod...



Nem mi voltunk felügyelő úr, nem mi lőtük le azt a szerencsétlent! (Everquest)

UNREAL TOURNAMENT

VISSZA A JÖVŐBE



Roppan a csont, törik a vas

A szerkesztőségben mindenki szkeptikus volt az UT kiadójának tervével kapcsolatban, miszerint – hasonlóan a sportjátékokhoz – minden évben kihoznak egy új verziót. Mennyi újdonságot lehetne egy év alatt összerakni, ami miatt megéri ismét megvenni a programot? Az UT2003 folytatása azonban kellemes meglepetést hozott – ideje megnéznünk, hogy is történhetett ez!

Tavaly úgy tűnt, hogy a legendás széria fénye lassanként elhalványul: az *Unreal 2* kiábrándító teljesítménye mellett az *Unreal Tournament 2003*-as verziója sem aratott osztatlan sikert a rajongók körében. Bár a játék gyönyörű volt, a botok okosak, a játékmélet olajozott, valahogy mégsem éreztünk olyan

menet ismét pörgős-vidám lett, megfejelve pár zseniális újdonsággal.

A motorizáció kora

Miután a gigantikus méretű programot installáltuk, elsőnek a megújult menü fog szemünkbe tűnni. Kicsit talán konzol-look, de nem túl súlyos ☺. Jó hír a konfigurálás szerelmeseinek,

Az UT2004-ben nemcsak emberi társainkkal tudunk mikrofonnal kommunikálni, hanem a botoknak is kiadhatunk utasításokat, amelyeket végrehajtanak!

átütő hatást, mint az elődjénél. Különösen fájt az Assault mód megszüntetése, amelyet a Bombing Run megjelenése sem tudott enyhíteni. Érdekes, hogy pár hét UT 2003-as után azon vettem észre magam, hogy inkább az „elagott” *UT G.O.T.Y* (Game of the year edition) nyomom: hiába a régi grafika, a hangulat valahogy jobban ott volt. Örömmel jelenthetem, hogy a 2004-gyel a filling visszatért! A játé-

hogy még több mindent szabályozhatunk, például több szinten állíthatjuk be az egér mozgását. A játékmódot szemrevételezve két, a korábbi verzióban nem látott típust fedeztünk fel. Az Assault mód már ismerős lehet a legelső részből, most meleg szívvel üdvözölhetjük visszatérése alkalmából (lásd még *a dobozt*). Az Onslaught viszont teljesen új. Mindkét esetben fontos a csapatjáték, de az

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Sci-fi	Digital Extremes
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
UT, UT2003	

GYORSLINK **371**

Onslaughtba annyi minden zseniálisat sűrítették bele, hogy felsorolni is nehéz. Az első a járművek szerepeltetése. Már más játékokban is – például *Halo* – remek pluszélényt jelentett ez a lehetőség, de itt nemcsak duhajkodhatunk a gépekkel, hanem konkrét célokra is felhasználhatjuk őket. Az alap – bármily meglepő egy alapvetően harcolós játékban – a szállítás. Mivel a pályák igen nagyok, ezért gyalogosan lényegesen tovább tart egyik ponttól a másikig jutni. Ez különösen olyankor idegesítő, ha másfél percet mászkálunk, aztán 3 mp alatt lelőnek, és kezdetjük a kirándulást előlről ☺. Ugyancsak a csapatjátékot

2004

NAGYTIPPEK a 95. o.
DEMÓ a cd/dvd-n
BEMUTATÓ a .hu-ban



Alulról szagoljuk... az ibolyát

erősíti, hogy számos járműbe többen is beszálhatunk, ennek következtében másodlagos gyilokopciók is elérhetővé válnak. Kedvencem Hellbender volt, ahol, ha egyedül mentem, még lövöldözni sem tudtam, ketten viszont már beüzemelhettük a löveget, egy harmadik pedig még további szeretetcsomagokat tudott kiküldeni a kocsiból.

Taktika és stratégia

Az Onslaught megszállandó pontjai miatt igencsak összetett stratégiázásra nyílik lehetőség. El kell döntenünk, mely Power Node-okat akarjuk először elfoglalni, továbbá azt, hogy onnan rögtön továbbmegyünk-e, vagy megvárjuk, amíg teljesen feltöltődik, és megjelennek a járművek. Ha már tumbol a harc, szintén többfelére koncentrálhatunk. Mehetünk, sorban elfoglalva a pontokat, egyenesen az ellen bázisára, vagy félreeső utakon sunyítva, megpróbálhatjuk meglepni az ellenséget egy kevésbé őrzött Power Node-ját. A Link Gun másodlagos tüzelési módjával megjavíthatjuk sérült

járműveinket és Power Node-jainkat, illetve gyorsíthatjuk utóbbiak feltöltését. Ezek kombinálásával lehetőségeink száma szinte végtelen. Igen nagyfokú profizmus kell ahhoz – de megéri –, ha egy csapat úgy indul az ellenfél jól megerősített bázisára reaktort robbantani, hogy míg a tank elől ritkítja az ellent, és szétszedi a reaktort, addig pár bajtársunk folyamatosan gyógyítja a járművet a Link Gunjaival, a többiek pedig őrzik az oda vezető pontot. Mi van, ha nem rendelkezünk ilyen összekapcsolt csapattal, de mégis csak szeretnénk részt venni egy Onslaught-örjögésben? A kellemetes az, hogy így is remekül el tudunk szórakozni! Bizonyos szintű összeállítás

PRÓBÁLD KI!

DEMÓ
A CD/DVD-N



Nyuszil ül a fűben...

adja magát: ha beültem a Hellbenderbe, dudálok a többieknek, hogy „Gyertek má’!”, ha látom, hogy elfoglalt a csapattárs egy pontot, gyorsan odamegyek, és a Link Gunnal segítem a gyorsabb aszszimilálást stb. De mint említettem, időnként az egyszemélyes rambózásunkkal is hatékonyan juttathatjuk közelebb csapatunkat a győzelemhez.

A szükséges pluszok

A grafikáról eddig nem szóltam semmit, aminek meg is van az oka. A fegyvereket szépen átrajzolták, de más, igazán ütős újdonsággal nem fogunk találkozni. A fejlesztők viszont nem kevés új pályát mellékeltek: 47-tel több területen randalírozhatunk.

Ezek között van ugyan pár unalmasabb belső teres is, de a többségük kiválóan megszerkesztett, hatalmas kiterjedésű map, sok meglepetéssel, jó fegyverelhelyezéssel. Ráadásul az első UT-ból és Unrealből is hozták át térképeket, természetesen masszívan felújítva. Ennek azért is örültem, mert azonkívül, hogy jó érzés régi, de ismert tájakon lövöldözni, a pálya felépítését is kevesebb ideig tart megatartani. Az öt játékoskasztt most még egygyel bővült: a skaarj harcosok – szemben az Unreal 2-vel – félelmetes kinézetűek, így senki se rettenjen meg, ha csata közben összefut egy(néhány) halálfejmaszkos, tuskés, agresszív vadállattal ☺! Pár új fegyver is bekerült a repertoárba (részletesebben erről a *dobozban*) – van köztük

BUMM A FEJBE...!

Új fegyverek a harchoz

Mine Layer

Ezzel a hasznos kis kutyúvel Spider Mine-okat helyezhetünk el: a lerakott aknáknak önállóan mozognak, és igen hatékonyak mind a gyalogos, mind a motorizált ellenfelekkel szemben. A Spider Mine-okat védekezéshez és támadáshoz is bevethetjük.



Grenade Launcher

A gránátvető könnyen mozgatható harci eszköz, remek támogató fegyver lehet, de csak akkor, ha nem egyedül kell harcba mennie. Alaplövésnél rátapad az ellenségre vagy járműre, alternatív módon pedig felrobbanthatjuk.



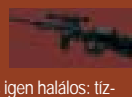
AVRIL

A speciális rakétavető (Anti-Vehicle Rocket Launcher) elsősorban járművek ellen hatásos, azok ellen viszont nagyon! Ráadásul a rakéta célkövető, és csak nagyon extrém mutatóványokkal lehet lerázni.



Sniper Rifle

A mesterlövészpuska – ahogy sejtettük is – visszatért, és továbbra is igen halálos: tiszteres közelítést tud, és minden távolságból brutális sebész, különösen, ha fejre célzunk vele. Ugyanakkor a lővés erős füstképzéssel jár, amely elárulja, hol tartózkodunk.



már ismert, de van egy-két kelleme-sen új is.

Akarsz beszélni róla, bot pajtás?

A Voice Over IP technológia már eddig is ismert volt, aki akarta, sok játékban megtehetette azt, hogy egy fej-

esély van arra, hogy masszív lökést kap a duma-akció. Az UT2004-ben ugyanis nemcsak emberi társainkkal tudunk kommunikálni, hanem a botoknak is kiadhatunk utasításokat, amelyeket végrehajtanak! Csak annyit nyögünk, hogy „Cover Me”, és máris mögöttünk terem egy hű

Szintén a csapatjátékot erősíti, hogy számos járműbe többen is beszállhatunk, ilyenkor másodlagos gyilokopciók is elérhetővé válnak

hallgató-mikrofon páros segítségével diskuráljon a társaival. Ennek ellenére a ficsör nem igazán terjedt el a játékosok között, most azonban jó

terminátor bajtárs. A rendszer egyébként meglepően jól működött, bár nem lennének szomorú, ha magyarul is lehetne parancsolgatni ☺.

A MOTOROS ÉS A FŰRÉSZ IS AZ IGAZI

Járművek Onslaught módban

Scorpion

A gyors buggy különösen a gyalogosok elleni harcra kiváló. (Nagyvárosokban használata tilos ☹!). Méregzöld energiapántokat lök ki, amelyek, mint egy nyakék, az ellenséges harcosra vagy járművére tekerednek. Ha nagyon vadállatok vagyunk, az oldalkésekét is kipatinthatjuk.



Hellbender

A páncélozott dzszipben két további katonára számára van hely: az egyik a félelmetesen erős EMP-ágyút kezelheti, amellyel energiagolyókat tud kilőni. Ha további variációra vágyunk, akkor a másik egérgomb lenyomásával láncreakcióban robbanthatjuk fel a golyókat, áldozatunk még nagyobb bánatára.



Manta

A légpárnás gép különösen fürge, így könnyedén ki tud térni a lomhább járművek elől. Fegyverei ugyan gyengék, de ha az ugrásgombot megnyomjuk, átlibbenhetünk ellenfelünk feje fölé, és megkínálhatjuk légpárnásunk éles propellerlapátjaival...



Goliath

Hatalmas mérete ellenére semmi különöset nem mutat fel a harckocsi: beleülve viszonylag biztonságosan utazhatunk. Zoomolásra is képes ágyúja pedig elsősorban más járművek és álló célpontok ellen hatásos.



Raptor

A magasban repülő vadásszal érünk a leggyorsabban az ellenséges bázisra. Fedélzeti fegyveréből két plazmalövedéket okád, ezenkívül rakétákat is eresztünk az utunkba állókra.



Leviathan

Ez a gép a legdurvább valamennyi közül: hihetetlen lassan mozog ugyan, de szinte megsemmisíthetetlen. Alapesetben rakétákat lök ki, de ha lecövekeljük, akkor mega-energiasugarakat is ki tud bocsátani.



Elvtársak, a feszültség egyre fokozódik



Singles

Már az elődben is találtunk törekvéseket arra, hogy ha épp nincs kedvünk multis meccsre, magányos harcoként is kipróbálhassuk magunkat. Ezúttal még tovább mentek a fejlesztők: legelőször is öt deathmatchpartit kell megnyernünk – az utolsót egy általunk összeállított csapat ellen. Siker esetén ezzel a bandával pusztítjuk végig a négy ligát (Ctf, Double Domination, Assault és Bombing Run), egészen a végső harcig. Nyolc szinten állíthatjuk be a nehézséget, ami szinte már túl sok is. Klánvezérként a csaták pénzügyi menedzselése szintén a mi feladatunk lesz. Jó esetben a megnyert meccsekből vásárolhatunk új tagokat, illetve fizethetjük a meglévők hatalmas bérét. Ha rosszul mennének a pénz-

ügyek, köthetünk fogadásokat: ilyenkor ha győzünk, a betett pénz dupláját kapjuk, ha veszítünk, akkor meg elbukjuk. A kampány könnyen átlátható, de egyáltalán nem egyszerű, mivel előfordulhat, hogy a csaták után egyes csapattársaink beteget jelentenek, és persze a kikúrálásuk költsége szintén a mi vállunkat nyomja (TB-ről még nem hallottak ☹!). Van viszont még egy kis engedékenység a szabályokban: ha egy pályát nagyon nem bírunk, némi pénzmag ellenében lecserélhetjük egy másikra, ahol már jobban boldogulunk.

ÚT a jövőbe

Mindent összevetve határozottan jót tett az UT sorozatnak a legújabb rész megjelenése. Kijavították az előd hibáit, az új fegyverek, pályák mellett

két hatalmas újdonságot is becsempésztek: a járművek szereplése is túlmegy a „minden FPS-ben vannak gépek, legyen akkor itt is” színvonalon, az Onslaught mód pedig tényleg elképesztett – nehezen tudtam elképzelni, hogy a hálózati FPS műfajában sikerül még ekkora meglepetést lehet okozni. Ennek ellenére negatívumként vagyok kénytelen elkönyvelni a kiadó hozzáállását, és emiatt húzni a végső százalékból, hiszen az UT2004, számtalan újítása ellenére is csak egy kiegészítő: a grafika, a motor is gyakorlatilag megegyezik a 2003-as verzióval. Ezért szemtelenségnek tartom azt, hogy egy teljes játék árán adják ki – még akkor is, ha a korábbi verzió tulajdonosai némi kedvezményt kapnak vásárlás esetén.

Uhu

nem csak a járművek miatt. A feladat az ellenfél bázisán a reaktor megsemmisítése. A játékmódot kicsit hasonlít a Bf1942 rendszerére – itt is különböző pontokat (Power Node-okat) kell elfoglalni, illetve megtartani. A különbség, hogy ezek a pontok kábelszerűen összekapcsolódnak, vagyis csak lépésről lépésre tudjuk megközelíteni az ellenséges bázist. Az elfoglalt pontok azonban ennél többet jelentenek. Mindegyiknél pár jármű található (amelyek újratermelőnek), így amelyik csapat több pontot bír, az több járművet is vethet harcba.



Esélyünk elég rosszak: a tank erősebb a lovegnél

A többiek majd megbosszulnak!



Eger védői sem voltak bátrabbak nálunk



Születés és halál – egy roncs és egy új gép



HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 128 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF4 Ti4200

„Sok újdonság nem történt - hasonlóan jól fut ezen a vason, mint az elődje.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Járművek
- ↑ Onslaught mód!
- ↑ Továbbfejlesztett egyjátékos mód
- ↓ Az újítások ellenére nincs akkora előrelépés, mint amekkorára egy teljes játékhoz kellene

GRAFIKA	9	HANGULAT	8
HANGOK	7	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	9

Uhu VÉGSZAVA



Meglepően jól sikerült UT darab, az Onslaught mód önmagában megér egy misét. Nem korrekt viszont teljes játékként kiadni: a kiegészítő kategóriában lett volna tisztességes a lépés.

89%

ÉS A TÖBBI

UT2003	95%
Halo	91%
Battlefield 1942	90%

BAT

Az amerikai nemzeti öntudaton esett legnagyobb sebet, vagyis a vietnami háborút már számos könyv, film és persze játék boncolgatta az elmúlt harminc évben. A dús növényzetű, párás környezet és a valós háború borzalmai feladják a leckét a játékefejlesztőknek...

El az útból, őrmester!

A flúk az UAZ-ban dekkolnak...

A Dice (ne kérdezzétek, hogyan jön ki ez a Digital Illusions névből ☺...) előtt tehát nagy kihívásként állt a kitünő *BF1942* második részének elkészítése, amelyet világszerte több ezer rajongó vár kiéhezve. Nem is sokat teketóriázott, s nem követte azt a manapság divatos fejlesztői trendet, hogy mindun-

tenkedik valaki! Tuti, hogy mindenki egyből odacsődül ☺...

„Csináld magad” mozgalom: indulj!

A készítőik törekvése a valósághűség-re erősen megmutatkozik a pályakészítésben, hiszen mindegyik egy történelmi nagy ütközetet, összecsapást

A botok úgy kiszúrnak minket ezer méterről, mint-ha narancssárga köztisztaságimunkás-mellény lenne rajtunk

tan eltolja játéka megjelenését. Alig egy hónappal a tesztelt béta-lemezek után a szerkiben landolt a végső verzió három CD-je is, kivésésére készen.

Zászlófogalás stopper nélkül

A szó szerint, bár nem a klasszikus értelemben vett „capture the flag”, tökéletesen megfelel az igen élvezetes játékmenehez: az egyes területeket most is a zászlóhelyek elfoglalásával tudjuk megszerezni. Okos újításként ezúttal egy kis visszazámláló jelzi, mennyi ideig kell még a póznánál ácsorognunk ahhoz, hogy az a mi fennhatóságunk alá kerüljön. Ha egy bizonyos időt már ott töltöttünk, de sajnálatos módon elpatkolunk, következő társunk attól az időponttól fogja folytatni a visszazámlálást.

Az ellenség fő táborhelyénél el kell időznünk vagy másfél percet (az erős ellenséges tűzben ugye), míg el tudjuk azt foglalni, egy mezei zászlónál ez mindössze kb. fél perc. Ez így elsősre nem tűnik vészesnek, de amint elkezdjük a procedúrát, az ellenfél minimapján megjelenik egy felkiáltójel az ominózus zászlónál: ott bizony set-

elevenít fel. Bár meg nem mondja senki, hogy mennyire sikerült hitelesen visszaadni az akkori környezetet, tény, hogy ez egy jó pluszpont. Nemcsak a helyszínek, hanem a szemben álló felek, konkrét csapatok is korhűek: a pálya indulásakor látjuk a hivatalos jelvényének képében, hogy az amerikaiak/szövetséges erők és a vietkongok melyik egysége bocsátkozott harcba anno. Van, hogy egy helyszínnel kétszer is találkozunk, például Quang Tri városa a háború

évei alatt többször is gazdát cserélt. A pályák számával viszont nem vagyok túl elégedett, a 14 – amúgy igen nagy – terep kicsit karcsúnak tűnik számomra. Ezt ellensúlyozandó



a játékhoz telepítéskor rögtön megkapjuk a *Battlecraft* (lehet, hogy a Blizzard perelni fog ☺?) pályaszerkesztőt és a *MOD Developer Tool* nevezetű progit, amely csöppet sem meglepő módon a modok kifejlesztésére szolgál.

Az EA valószínűleg ezzel is szeretné nyújtani a *BFV* élettartamát: minél többet tudják modolni a játékot, annál többet és tovább forog majd a köztudatban. Sosem voltam egy nagy pályakészítő, pályafutásom ezen a téren megrekedt a *Stunts* idejében,

Ejtőernyőn lógva is oszthatjuk az áldást

„Vörös az ég alja, aligha szél nem lesz”

BATTLEFIELD VIETNAM

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA multiorientált FPS
KIADÓ Electronic Arts
KÖRNYEZET FEJLESZTŐ vietnami háború
FEJLESZTŐ Digital Illusions
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Battlefield 1942, Ralli Sport Challenge

GYORSLINK >> 462

TIPPEK a 90. oldalon
ANIMÁCIÓ a dvd-n



Két hullá egy mopeden: bizarr!

BUJA, ZÖLD MULTIÉLVEZET

így erről nehezen nyilatkoznék: de ha érzel rá indítást, itt a lehetőség, hogy megtervezd magadnak a saját vietkongokkal és MIG-ekkel teletűzdelt négyszögletű kerek erdőt...

Egyelőre a kopterekre szavaznék...

A nagy kiterjedésű pályákon, illetve a mai trendeknek megfelelően elengedhetetlen a járművek használata egy FPS-ben – ezen a téren hagyományosan jól domborít a BF. A korra jellemző, a szemben álló feleknél rendszeresített fontosabb hadigépeket mind megtalálhatjuk a játékban, s bár a légi alkalmatosságok kezelése még mindig nehezebb, mint dzsipet vezetni, a BF 1942-ben fellelhetőknél könnyebben boldogultam velük. A helikopter elég kezes jószág, bár nem képes gyors irányváltásokra, és könnyen himbálódzik, de tud egy helyben lebegni, és rakétákkal operálni az elenséges tábor fölött.

Folyami járórhajók is feltűnnek a játékban; ezek jól használhatók csapatszállításra és légvédelemre is, de nem kell maximálisan rájuk támaszkodnunk: a katonák olyan sebességgel úsznak, hogy az az érzésünk, az egész olimpiai úszóválogatotott besorozták egy kis távol-keleti edzőtábor-

VÉRTELEN HOLTAK

Mindent a széles tömegek eléréséért?

A Battlefield 1942-ben is sokaknak feltűnt, hogy a rengeteg lövöldözés, ágyúzás ellenére egy csepp vér sem hagyja el az elesett katonák testét. Nos a BF Vietnamban sem fogunk térdig gázolni a vérben: az EA mindent megtesz, hogy a dobozon a „T” kategória díszeljen, s ezáltal 13 éves kortól az összes kiskisrác legálisan juthat hozzá a játékhoz. Így nem érheti szó a ház elejét, még az erre oly érzékeny piacokon sem, mint amilyen például a németországi – egyébként a fröcsögő saft egyáltalán nem hiányzik a kiváló játékművészekhez.

ba ©. Vannak tankok és mindenféle páncélozott járművek, de ezeknek a sűrű növénytakaró fedte és mindenféle meredélyekkel, folyókkal tarkított pályákon nem igazán vesszük hasznát, a bozótosból könnyen fenékre lehet őket durrantani rpg-vel, a vizes területeken meg szépen elsüllyednek. Azért a BTR 60-as páncélozott csapatszállítót igencsak érdemes igénybe venni a vietkongok oldalán: először is kételtű (hasit a vizen, mint egy motorcsónak), van fedélzeti gépgyűjje, és a szállított emberek az ablakok mögött rejtözve minden további nélkül kilóhatnak a környékre.

AK-47

Majd kiszúrja a szemünket

A valóságúságra maximálisan számító keményvonalas, no meg sas-szemű BFV-rajongók már az előzetes videóknak kiszúrták, hogy bár az igazi AK47-en jobboldalt van a hüvelykidobó nyílás, itt – skandalum! – bal oldalra került. Rögtön heves támadásba lendültek a hivatalos honlap fórumán, s azzal érveltek, hogy ez bizony nem élet-hű, ráadásul a kezdő játékosokat zavarni fogják az arcuk előtt repkedő hüvelyek. Az ellentábor szerint ez abszolút nem zavaró, hiszen például a CS-ben is baloldalt található a fránya kis retesz. Szó, mi szó, valószínűleg sokkal „különb”, hogyha

a képernyőn előttünk szállidosnak a hüvelyek, de a valóságban nem véletlenül tervezték azt a másik oldalra: senki sem szeretné, ha forró fémdarabok csúrnék arcon, miközben éppen bőszen attakol...



Na az ott a magnó!





Ebbe a vicsgörgő szörnybe most szépen bepattanok...

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Battlefield: Vietnam

UT2004



7/10

Grafika

8/10

Nagyon szépen sikerült a dús növényzet megvalósítása, kellemes a grafika, leszámítva persze a vizet. A kilőtt, majd pattogó járműveket pedig egy új részben már nem tudom megbocsátani, a gépigény is túl nagy a kapott maximális látványért cserébe.

Hagyományosan profi kivitelezés az UT kulcsinjében, a pályák, a járművek és a playerek tekintetében is, egy szavunk sem lehet. Óriási előrelépés nincs a 2003-hoz képest, így ezt kénytelen vagyok negatívumként venni.

9/10

Pályák

9/10

Van itt minden, mi szem-szájnak ingere a sárdagasztó, füledt mocsaraktól kezdve a szétbombázott városbelsőig. Mindegyik nagy kihívást jelent, más taktikát tesz szükségessé, talán csak a számuk lohasztja le a kedélyeimet.

Rengeteg pálya, no meg jó nagyok is ugye, hogy a frissen behozott járműveket ki tudjuk használni. Messzire be lehet látni, ami a zoomolható fegyverek használatát kifejezetten élvezetessé teszi.

7/10

Botok

9/10

A botokkal való kergetőzést hanyagoljuk: szerintem egy szál késsel is kivégeznének ezer méterrel, miközben egy fa mögött rejtőzködöm. Ezen kívül nem is tudnak felmutatni semmit, szeretnek egy helyben, egy járműben dekkolni.

Igazából, ami elvárható egy gépi ellenféltől, az az UT botjaiban megtalálható, de semmi extra. Bátran támadnak járművekkel, ha beülnek mellénk, hasznosak teszik magukat. Hanggal történő irányításuk pedig nagyon jó ötlet!

9/10

Járművek

10/10

Találkozhatunk az előző részben megismert járgányok korhű változataival, nagyjából egyébként ugyanolyan jók, mint a BF1942-ben. A helikopter viszont nagyon király, kezelni is könnyű, meg csomó embert lehet vele hurcolni.

Ami egy pörgős, "útés" játékhoz kell, az a fellelhető masinákban mind megvan. Könnyen kezelhetők, lehet velük löni, miközben vezetjük, de több ember még több plazmát, lézert meg golyót tud zúdítani az ellenre. Király!

32/40

Összesen

36/40

Lesz mire költeni a húsvéti locsolópénzt

A kinézetre egyáltalán nem lehet panaszas, elefántfü meg jó adag fa van mindenütt, nyakon öntve nagy adag sáros lével. Nyakatekert mondatom alapján levonhatjuk a következtetést: a vietnami feelinget sikerült maximálisan visszaadni, bár nekem a víz megjelenítése nem jött be. A tenger kékes, enyhén hullámzó felszíne még csak-csak oké, de az agyagos-zavaros Mekong-utánérzés némely pályán csak mint kígyózó, nagy, barna szörnyeg jelenik meg: pffuj! A sok levél és

egyébként az elpatkolás helyén megjelenik egy sírkereszt az adott karakter sisakjával/szalmakalapjával és fegyverével). A csúzlík újratárazása közel sem egyforma sebességgel történik: a nagy kaliberű, sok töltényt hordozó fegyverek, így például az M60 vagy az RPD töltési ideje jóval hosszabb, mint egy AK47-esé. Ez teljesen természetes, hiszen a teljes töltési mechanizmust mi is végigkövethetjük, amint tárat cserélünk: van macera egy kéziágyúval rendesen... A sok fegyver a szokásos csoportokba sorolható, azaz vannak pisztolyok, puskák, gépfegyverek, rpg-k,

A rádiós magnó minden jármű szériafelszerelése, a mopedtől a vadászgépig

fűszál (főleg jó sok botot adva a játékhoz) megfelelően le fogja terhelni karácsonykor kicombosodott vasunkat: bár sokat optimalizáltak a motoron a legutóbbi béta óta, csodára azért senki se számíton. Igaz, nincs szükség a 3 GHz-es proci/1 GB RAM/9800 Pro kombóra – ám ha nem figyel legalább egy 2,5-es CPU és egy GeForce a gépházadban, játszható sebesség mellett sajna nem fogod szebbnek látni a helyzetet a BF1942-nél.

kécek (jó, a meztlábás vietkongknál rizsarató kasza van...) a legvégső esetre, ha már mindenből kifogytunk stb. Létezik azonban egy-két mocskos kis trükk, például kommunista barátaink mérnökei bevetethetik a „pungi stick” nevű csapdát: tulajdonképpen egy csomó helyes fakard, amely egy dzsungelbéli ösvényre telepítve tökéletesen beleolvad a környezetbe. Csak azt vesszük észre, hogy beleszaladtunk valamibe, de akkor már rég késő...



Rambócsapdák rulez

A már említett, valós csapatok forgatta valódi fegyverek nagyon jól néznek ki, és hihetetlen erősek is, elég pár lövést megereszteni egy könnyűgéppuskából, és máris eldől az ellenfél (ilyenkor

No, BOTorkálj csak oda, fiam!

Alapvetően multira kihelyezett játékról van szó a BFV esetében, de a botok szerepe korántsem elhanyagolható. Nem rendelkezik mindenki (főleg itt-



A SOG különítménynek különlegesen hasznos fegyvereik vannak

hon) szélessávú neteléréssel, singleben is élvezhetővé kell tenni hát a játékot, ez egyértelmű, főleg mivel egyszemélyes hadjárat egyáltalán nincs benne. A bétában a botok csak puskával felszerelt madárijesztőként tündököltek, jogos volt hát a reményem, hogy mostanra megváltozik a helyzet. Sajnos csalódás ért: a gépi ellenfelek csiszolása kimerült abban, hogy saszeművé tették őket a kedves fejlesztők, így a sűrűben való rejtőzködést tartogassuk a multipartikra, mert a botok úgy kiszúrnak minket ezer méterről, mintha narancssárga köztisztaságimunkás-mellény lenne rajtuk. Ha pedig kiszúrnak, pontosan le is lönek gyorsan. Tökéletesen eleget tesznek beszkríptelt belső, egyes számú direktívájuknak, miszerint „foglalj el minden járművet azonnal”, de ekkor életbe lép a misztikus „dekkolj csendben a dzsip ülésén, és ne mocsanj” mozgatórúgójuk, és megette a fene az egészet. Ez talán egyedül a légi járművekre nem igaz – azokat még úgy-ahogy elkezelgetik, meg még támadnak is velük. A fejlesztők ígértek mindenféle fejlesztett, játék közbeni botparancsokat, amelyekkel majd csatába küldhetjük hős zombihadseregünket. Nos ez csak félig-meddig sikerült:



gyengéd parancsunkra például elhagyják a járművet, amelybe beackolták magukat, de ha nem figyelünk, azonnal visszamásznak. A „request pickup” (magyarul talán „fuvar kérek”-nek mondanám) parancsra pedig volt, hogy pimaszul viszszarádiózt a delikvens: „negative”. Hát köszí.

A parancsok/rádiózások egyébként jól lettek csiszolva: ha „mondunk” valamit, a minimapon a minket jelző kisnyíl sárgán felvillan – könnyebben azonosítva ezzel a beszélőt.

A rádióspam – amikor valaki ezerszer nyomkodja például a „go-go-go” üzenetet – elleni védekezés pedig az elkövetőt kis időre letiltja a játék, s bár játszani, löni tud, üzeni már nem. Netes multizás közben kifejezetten hasznos.

Zene füleimnek

Az előző számban már áradoztam a BFV zenéinek fantasztikus hangulatremető erejéről, ezt most is csak ismételni tudnám. Játék közben sem kell megválnunk a zenétől, a rádiós magnó minden jármű szériafelszerelése a mopedtől a vadászgépig...

A rádiós hangok a BF1942-nél jobban tetszenek: ugyan csak az amerikai erők szövegelését értem (bár már

Az addig oké, hogy az amik üvöltetik a zenét a helikoptereken, de az összes vietkong – egyébként orosz gyártmányú – alkalmazásában is „hangolhatjuk” a rádiót. Csak az lehet meglepő, hogy egy UAZ-ban is dettó ugyanazok a rock and roll slágerek hallhatók, mint a másik kette autó, ha valaki ilyen szinten majmol-

ja a nyugati zenét a néphadsereg szolgálatában...

No persze nem elég, hogy az összes járműben max hangerőre állított zeneszóval indulhatunk csatába, de amolyan „gétéásan” saját zenénket is betehetjük a repertoárba, mindössze kedvenc mp3-ainkat kell bepakolni a Battlefield Vietnam My Music könyvtárba, s máris mehet Balázs Pali meg a Csillagdal a dzsungelben ☺...

erősen gyúrok a távol-keleti nyelvekre, de mégsem leszek egy Leslie L. Lawrence ☺...), az iszonyú lazán leadott dumák is jól fokozzák a beleélés szintjét. A fegyverek hangja jól megkülönböztethető egymástól, tudni lehet belőle ki és milyen kasztból áll a veled szemközt lévő óriáspáfrány mögött (anno gondja is támadt ezzel néhány amerikai, mert volt, aki zsákmányolt – a kincstári M16-nál jóval megbízhatóbb – AK-val lődözött, s harc közben a sűrűben saját bajtársai tüzeltek rá a hang alapján). A történetek becsapódási hangja abszolút a célzott felülettől függ: nagyon szépen csobog a vízre leadott lövés, de igazán élethű hangjuk a fémtárgyakon (pl. hordó) gellert kapott és pattogó golyóknak van. Apróságok, de sokat számítanak.

Végszó: irány a net!

Egyjátékos módban senki sem fogja eldobni magát a Battlefield Vietnamtól, de a neten aztán fordul a kocka. Aki a BF1942-t élvezte, annak garantáltan tetszeni fog ez is, de azért radikális nagy változtatás híján nem fog hirtelen tizezrekkel nagyobb tömeg játszani vele rendszeresen a szervereken. De nekem legyen igazam – ha rajtam múl, átmosnám a szerki agyát, hogy a CS helyett most már mindig ezt toljuk... Ami viszont tuti: a GS Tábornak megvan az első hivatalos kombója.

Sam



Ezt a trükköt David Copperfieldtől tanultam!

HARDVER

MINIMUM

PIII 933 MHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2,3 GHz | 512 MB RAM | GeF FX

„1024x768-ban maximális felbontás mellett is kiválóan játszható, egyedül a nagyon nagy robbanások alkalmával lassul be egy kicsit.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Tökéletes hangulat ↓ Pattogó kilőtt járművek
↑ Multira nem kellhet más ↓ Agyatlan, de súlyoszem botok

GRAFIKA	8	HANGULAT	10
HANGOK	9	KIHÍVÁS	9
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	9

Sam VÉGSZAVA



Az előd méltó folytatása új korban, új hadszínteren. Ideális multijáték, amely megfelel a mai kor követelményeinek, úgy-hogy hajrá mindenki!

88%

ÉS A TÖBBI

Battlefield 1942	90%
Call of Duty	90%
DF: Black Hawk Down	82%

BÉRELJ TE IS PORTOT!

Kispénzűeknek ideális

A BF:1942 1.45-ös patch-e után az EA bevezette a „rent a server” (bérelj kiszolgálót) szolgáltatást, amelyet a BFV megjelenésekor már rögtön igénybe is vehetnek a rajongók. Lényege, hogy havi 8 dollárért (kemény fejszámolással ez kb. 1800 forint) saját szerverportot bérelhetünk az EA szerverfarmján, amelyet aztán úgy konfigurálunk, ahogyan csak akarunk, azt engedünk fel, akit akarunk, s még versenyt is szervezhetünk rajta, ha úgy tartja kedvünk. Ennek az összegnek a feléért ugyanezt a szolgáltatást kapjuk, viszont ez a port már nem „public”, azaz csak az játszhat rajta, amit mi hívunk, vagyis ideális például klánon belüli edzésre. Ennyi pénzért a hülyének is megéri...

Ebbe se' volt elég egy lövés, a fene





Ennél hülyébben már csak akkor fogsz kinézni, ha meghúzom a ravaszt...



C'MON BABY, START MY FIRE!

FIRESTARTER

Ahhoz, hogy egy játék jó legyen, még nem feltétlenül kell lebilincselő sztorival vagy mélyenszántó filozófiai tartalommal büszkélkednie. Szuper Márió sem erről volt híres, mégis legenda lett belőle. Ám a tétel fordítva is igaz: attól, hogy valami egyszerű, még nem biztos, hogy jó is...

Az ukrán illetőségű GSC Game World – a nagy becsű S.T.A.L.K.E.R. fejlesztője – a „nagy durranás” főprojekt mellett szépen csendben elkészített egy másik FPS-t is, amelyre mindenkefelett érvényes az állítás: egyszerű, mint a raklap. A *Firestarter* ugyanis még csak véletlenül sem tör a nagy testvér vagy az ő kihívóinak babérjaira, sokkal inkább a *Serious Sam*-rajongók népes táborát veszi célba. Van a hírő, agya kevés, kezében viszont ott figyel néhány igen nagy kaliberű, füstölő puska, amelyekkel pályákon át hevesen kalimpálva tartja vissza az ellen-ravasznak korántsem mondható, egyenes vonalú, egyenletes mozgással feléje hömpölygő, szörnyűséges hadait. Hent tehát van dögivel! De mi még?

Visszafogott pislákolás vagy pusztító erdőtűz?

Ugye értelemszerűen művészi magasságokban szárnyaló, epikus sztori,

az nincs. Ebbe a részbe finom visszafogottsággal csurgattak csupán a fejlesztői kreativitást: 2010 környékén van ez a virtuális játékgép, amely valami vírus miatt megkattan, és életrehalálra menő FPS-t kezd játszani a résztvevőkkel – ha bent meghalsz, kint is véged (nem kétséges, hogy az ügyszó köze van a Mydoom egy kései változatának, legalábbis erre utalnak a rózsaszínű démonok és a plazmametó). No de elég az elégedetlenkedő szavakból, végül is kaphattunk volna alieninváziót meg időutazást az arcunkba, hatvanhatodszorra is. Kategóriájában nem megszokott, s mint ilyen megbecsülendő az a tény is, hogy kalandjainknak nem egy újabb uncsi Marine-klónnal vágunk neki, hanem hatféle karaktertípus közül választhatunk! És ezek nem eltérő kinézetű modellek csupán, hanem fő tulajdonságaikban is különböző karakterek! Persze a *Baldur's Gate* készítőinek még nem kell álmatlanul for-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Árkád FPS	Russobit-M
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Virtuális valóság	GSC Game Works
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Cossacks, Codename: Outbreak, American Conquest	

GYORSLINK 10

TIPPEK a 90. oldalon
ANIMÁCIÓ a dvd-n



golódnuk emiatt, a *Firestarter* katonái csak a legalapvetőbb attribútumok (mint max életerő, max páncél és sebesség) síkján variálódnak, de azért lebecsülni sem kell a rendszert, hiszen egy árkád FPS-ben ez a három tényező gyakorlatilag maximálisan meghatározza egy karakter használhatóságát, illetve a nála alkalmazható játéktílust!

Belemelegedünk!

Az egyjátékos rész (kvázi a sztori mód, haha ☺) során három különböző világban elhelyezett tizenhat pályán kell újra és újra elérnünk a végső célt: életben maradnunk. Ennek során egy röpké 15 másodperces bemelegítés

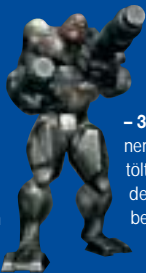
után felvesszük az orrunk elé materializálódó fegyvert (ez annál nagyobb, minél későbbi pályán tartózkodunk épp), némi töltényt, és várunk, hogy a különböző csúfságok – a fegyverekhez hasonlóan – „odateleportálódjanak” a pályára. Kis idő után újabb, nagyobb monstrok jelennek meg, velük együtt pedig még nagyobb csúzik, még több tölténnyel. Miután mindenkit ügyesen átsegítettünk a nihilbe, nyílnak is az ajtók, felbúgnak a teleporthok, irány a következő *zóna*, ahol folytatódik az öldöklés! (Egy-egy pálya 3-4 ilyen zónából áll.) A viszonylagos monotonitást a pályák véletlenszerű részein időnként felbukkanó, „állásmentő”

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!
ANIMÁCIÓ A DVD-N

AZ ÉN KICSI MUTÁNSOM

Fejlesztési pillanatkép a 18. szintről

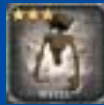
Nézzük, mely tulajdonságait fejlesztve hoztam létre négykezü mutáns karakteremből megálíthatatlan gyilkológépet! Nyugodt szívvel ajánlhatom mindenkinek az alábbi receptét!



Ennek mértékét csökkenthetjük ezzel a képességgel

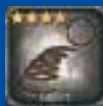
Soul Hunter

– 3. szint: A lelkek nemcsak hogy feltöltenek bennünket, de egy időre emberfeletti mozgékonyt is adnak. Kötelező a kétkezesség mellé, hisz annak minden negatívuma leküzdhető vele!



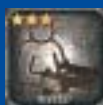
Health Restoring

– 3. szint: Ha nem mozdulunk, két másodpercenként három HP-t magunktól gyógyulunk. Jó skill, de csak ritkán használható, miután szinte megálíthatatlanul mozogni fogunk



Super Jump – 4. szint:

A mutáns leghasznosabb képessége: dupla egérklikkre sokkal gyorsabban és nagyobb ugrunk, mint rendszeren. Bunnyval kombinálva félelmetes sebességeket érhetünk el



Two Handling – 3. szint:

A kétkezes (esetünkben négykezes) fegyverhasználat alap helyzetben sebességelvonásokkal jár.

Resistance – 2. szint:

Az FS-ben a bekapott sebességek kibillentenek egyensúlyunkból, rövid időre irányíthatatlanná teszik karakterünket. Ezzel a képességgel ezeket a hatásokat küszöbölhetjük ki



Converter – 3. szint:

A pályákon található páncél- és health-csomagokat konvertálhatjuk egymásba, ha az egyik már elérte a maxot. Ezzel a skill-lel gyakorlatilag mindig 200/200-on tarthatjuk magunkat...



pontként is szolgáló, lila színű pattintott kódarabok („artifaktok”) török meg rendszeresen, amelyek begyűjtésére korlátozott idő áll rendelkezésünkre, elszalasztásuk pedig azonnali „Game Over” feliratot von maga után (a be-

kattant virtuális játékgépek már csak ilyenek). Erre a játékmenetbeli csavarra bizony szükségünk is lesz, mert hiába a töméntelen mennyiségű fegyver, az újabbnál újabb szörnyetegek – a játék idővel ellaposodna. Az ok prózai: a fegyverek közül mindet láttuk már valahol, a szörnyek sem túl eredetiek (eléggye egy kaptafára készültek, hasonlóképpen mozognak és támadnak, MI-t ugye pedig nem feltételezünk egy ilyen játékban – teszem hozzá: nagyon helyesen), ráadásul a pályák sem túl változatosak. Különösebb probléma ez utóbbiakkal ugyan nincsen, de egy idő után túlonúl szembeötlő, hogy mindhárom világ pályái ugyanazt a *Quake 2-szerű* nehéz, fémes, ipusztériális hangulatot árasztják magukból, amely hosszú távon igencsak fárasztóvá válik.

Tűzvarázsló – ötös szintű

Van azonban egy olyan adu ásza a *Firestarterek*, amelyről eddig még nem esett szó: a karakterfejlődés. Egyjátékos módban ugyanis katonánk minden egyes pálya teljesítésével – a legszebb RPG-s hagyományoknak megfelelően – XP-t kap a megölt monsztrák után, sőt megfelelő mennyiségű tapasztalati pont megszerzése után még szintet is lép. Ennek során először is növekednek a korábban már említett alaptulajdonságai, amelynek hatása nemcsak „papíron” jelentkezik, de a játékban is tapasztalható (ha teszem azt, a sebessége nő, karakterünkkel valóban gyorsabban mozoghatunk). Másod-

Rövid, de fellángolás!

Kár, hogy többjátékos módban nincs lehetőségünk a fentiekre, itt minden játékos ugyanolyan alapképességekkel rendelkező karakterrel nyomulhat csak. Apró multi: akár hiszitek, akár nem, a *Firestarter* nem támogatja az online játékot! Számomra ez érthetetlen, hiszen a fejlesztők egyértelműen nagy hangsúlyt helyeztek az egymás elleni küzdelem legszebb quake-es hagyományainak életben tartására (a fizika ismeri például a bunnyt, illetve menüből rögzíthetünk és játszhatunk le demót!) Ezzel enyhén szólva is betettek a játék szavasságának, pedig az eltérő karakterek miatt az FS újrájátszhatósági faktora egyébként nagyon magas lenne...

A Firestarterre mindenekfelett ez az állítás érvényes: egyszerű, mint a raklap

szor: minden szintlépéskor választhatunk két, speciálisan a karaktertípusra jellemző „skill” közül, amelyeket újként vehetünk fel, vagy továbbfejleszhetünk a maximálisan megengedett negyedik szintig. Örömteli tény, hogy itt sem „kirakatképességekről” beszélünk: a skillek nagy része drasztikusan befolyásolja a játékmenetet (lásd *keretes írásunkat!*) Végül pedig meg kell említenünk a karakterünk által 3-4 szintenként fixen bezsebelt (tehát nem általunk választott) speciális képességeket, amelyek az [F1]–[F5] gombokkal varázsolhatóak elő, és általában egyszer elsüthető, de hatásos tulajdonságokkal ruházzák fel emberünket. Ezen képességek szinte mindig egyike energiánkat használja üzemanyagul, amelyet a megölt szörnyek tetemei fölött néhány másodpercig lebegő, kékes árnyalatú *lelkek* megszerzésével tarthatunk magas szinten. A variációs lehetőségek száma tehát igen nagy, így mindenki olyan karaktert gyúrhat magának, amely egyrészt valóban egyedi, másrészt unikális képességeinek köszönhetően tényleg idomul a játékos által alkalmazott játékstílushoz!

A fentiekben ecsetelt negatívumok miatt örök becsú alkotás biztosan nem lesz belőle, ám egy kellemes, önfeléd lövöldözésre mindenképp benevezhet mindenki sulí vagy munka után. Ha a *S.T.A.L.K.E.R.*-ig nem is tart majd ki (ahhoz túlonúl egyszerűcske, és hamar monotonná válik), néhány óra szórakozást azért mindenkinek tartogathat a *Firestarter!* Többet azonban nem nagyon...

Boe

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1,4 GHz | 256 MB RAM | GeF4 Ti4200

„1024x768-as felbontás mellett már nagyon csúnyán kellett bännöm az effektakkal, ezen a felbontáson spártai részletességgel is beszagott a játék sok ellenfélnél / nagy tereken.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Több eltérő, játszható karakter
- ▲ Karakterfejlesztés
- ▼ Ellaposodó játékmenet
- ▼ Középszerű hangulat
- ▼ Egysíkú pályák

GRAFIKA	8	HANGULAT	5
HANGOK	6	KIHIVÁS	8
IRÁNYTÁS	6	SZAVATOSSÁG	7

Boe VÉGSZAVA



Átlagos hentes FPS, átlagos grafikával, pályákkal és szörnyekkel – ami „kiemeli” a tömegből, az a karakterfejlesztés lehetősége, amely ideig-óráig kellemesen feldobja a játékmenetet. Az internetes játéklehetőség kipróbálása ugyanakkor hatalmas öngól.

69%

ÉS A TÖBBI	
Serious Sam SE	82%
Serious Sam	78%
Will Rock	61%



„Hívj csak Győzőnek. Kovács Győzőnek.”



Igazi hamisítatlan Szellemirtók-filing ©



Ááá, neked is Lecter doktor úr a háziorvosod?

HÁT NEM POKOL A HÁBORÚ?

VIETCONG FIST ALPHA

A tavalyi év egyik nagy meglepetése volt a semmiből felbukkant cseh Pterodon első játéka, a Vietcong, mely számtalan apró hibája ellenére is belepattant a szívünkbe – várható volt a folytatás.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Háborús FPS
KÖRNYEZET Vietnam, 1967

KIADÓ Gathering
FEJLESZTŐ Pterodon

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Vietcong

GYORSLINK **777**

TIPPEK a 91. oldalon
DEMÓ a dvd-n
TRAINER a cd/dvd-n



Futnak a puhányok

Az eredeti játék sikerén felbuzdulva közel egy év elteltével megjelent a Vietcong hivatalos kiegészítője, a *Fist Alpha* - félreértések elkerülése végett tisztázzuk: a Purple Haze névre hallgató csomag nem egy másik kiegészítő, hanem afféle „Deluxe” kiadásként tartalmazza az alapjátékot, illetve a *Fist Alpha*-t is. Ismerős a helyzet: túl sokat nem szabad várni, hiszen ez „csak” egy kiegészítő, bár kapunk új pályákat és új fegyvereket, egyjátékos módban az alapjátékhoz képest mégsem nyújt megrendítően új élményt – igaz, számomra értelmetlen, hogy már megint miként tudták azt megoldani, hogy bár szinte mindvégig a dzsungelben araszolunk, mégis változatosnak érezzük a kudarcsokat. Sajnos nem tart sokáig az öröm, hiszen az egyjátékos kampány (hét küldetés) egy-másfél nap alatt kényelmesen végigjátszható. Multiban már más a helyzet, itt kerülnek ugyanis igazán előtérbe az új fegyverek (például a bajonett, az M14-es karabély vagy a Sten és a Scorpion géppisztoly), továbbá az új repülőgépek (többek

közt a B-52 és az F-105 Thunderchief), melyeket ugyan továbbra sem vezethetünk, ám menekülni azért lehet előlük. Mindez azért is fontos, mert a neten meglepően sokan játszanak a *Vietcong*gal, nem is véletlenül, hiszen hálóban pazar élményt nyújt – már csak a kooperatív lehetőség miatt is, amikor nem lehet mesterséges emberek MI-jére fogni, ha elbénázunk valamit... A *Fist Alpha* nem folytatása, hanem előzménye a *Vietcong* sztorijának, ennek megfelelően új főhőst kapunk, a snájdig Warren Douglast – kicsit ugyan Backstreet Boys-feje van sze-

azokból a jól ismert emberekből áll, bár apró változtatások megfigyelhetők a textúrákon. Sokra persze senki ne számítson, a grafika ugyanolyan maradt, igaz, csökkent a gépigény az időközben jobban optimalizált kódnak köszönhetően.

De nem eszik olyan forrón a szusit!

Kinos helyzetben vagyunk akkor, amikor egy különben kiváló játék bugoktól hemzsegetve érkezik, hiszen mindig be-

PRÓBÁLD
KI!

DEMÓ
A DVD-N

ből fél év alatt sikerült ugyan egy rakás javítással partiképes állapotba rántani, de addigra sokan felbőszültek a számos bosszantó hiányosságon.

Ugyan a kiegészítő lemezen érezhetően sokat csiszoltak a srákok – például valóban lényegesen jobban optimalizált az engine, és nem kell egy röhejesen erős gép ahhoz, hogy elfogadhatóan fusson –, még mindig rengeteg hibát találunk. Itt van például a játék egyik legfontosabb eleme: mivel kevésbé meglepő módon javarészt a dzsungelben botorkálunk, ismét nem ússzuk meg egy „pointman” nélkül: a múltkor ugye ott volt nekünk a rettenetes idegesítő Le Duy Nhut, aki kizárólag egy méter/órókkévalóság sebességgel volt hajlandó lépkedni, mi pedig totyoghattunk a háta mögött, ráadásul ha túlságosan előrementünk, akkor megállt, hogy megvárjon minket. Békés ember vagyok, komolyan, de azt hittem néha, hogy ott helyben kicakkozom a fülét a bozótvégővel. Azt, hogy ezek után szívem szerint mit műveltem

Szép lassan mi is begolyózzunk, előbb-utóbb minden megrezzenő bokorban vietkongokat velünk settenkedni

génynek, de ne legyünk telhetetlenek, mert legalább nem azt a rettenetes fatörzs-arcú figurát irányítjuk, akit az előző részben. (Hoppá! Szilvszakáll a *Vietcongban*???) Rajság! – Bad Sector ©) Egységünk viszont ugyan-

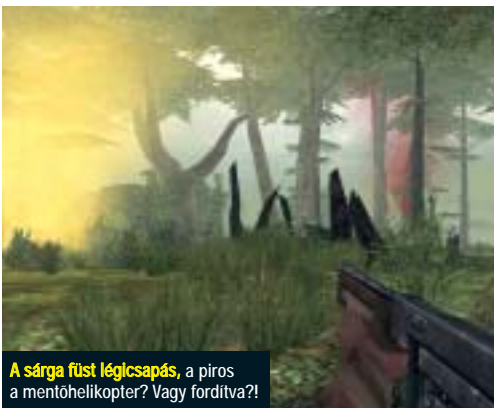
csúszhatnak hibák, és mivel előbb-utóbb mindenre érkezik patch, igazságtalanság lenne emiatt agyagba döngölni – mégis, rengetegen joggal háborodtak fel azon, hogy a *Vietcong* „végleges” változata is csupán félkész volt. Nagyjá-



...és a Megasztár színpadán: Warren Douglas!



Nem látok semmit, mozog még? Egyáltalán vietkong volt?



A sárga füst léglécsapás, a piros a mentőhelikopter? Vagy fordítva?!



Tiszteljük Idegen népek kultúráját a helikopter gépgyúja mögött is

volna új vezetőnkkel, a briliáns Ngyen Nham őrmesterrel, inkább el sem mondom. Beakad, lemarad, nem halad, amikor mondanád, hogy menjen már, akkor kötelességtudóan megáll... rémálom. Valami *minimális* fejlődést azért örömmel fogadtunk volna. Embereink sem lettek igazán okosabbak, hiszen ők is lemaradnak-eltévednek, valamint hiába parancsolunk nekik bármit, szinte képtelenség velük úgy ellopkodni a vietkongok mellett, hogy ne vegyenek észre minket (mert van ilyen küldetés is, gyűlölttem) ha pedig lebuktunk, akkor „csakazértse” csendben végeznek velük – pedig erre szolgálja az egyik új fegyver, a hangtompító Sten. Mindezek mellett, ahogy egy tanult kollégám megjegyezte, reflexeik sem igazán „Stribik Árpád-osak” – aki, mint utóbb

megtudtam, a szerb-montenegrói kézilabda-válogatott világklasszis kapusa ☹. Még szerencse, hogy velünk ellenében szinte halhatatlanok – ami finoman szólva is fura, de pokolba a realizmus! –, ám kényes szitukban talán mégis inkább hagyjuk hátra őket, és menjünk csak egyedül.

Jungle Boogie

Mégis, az összes szidalom ellenére is van valami a *Vietcong*-ban, amiért egyszerűen kár lenne kihagyni, ez pedig a dzsungelháború páratlan hangulata. A zene talán még az előző résznél is kiválóbb, a számtalan apró hang és zöreij pedig elképesztően hangulatossá tudja varázsolni még a hosszú lopakodásokat is. Unatkozni biztosan nem fogunk, mert mindvégig félelmetes érzés,

ahogy a félhomályban hunyorogva fűkészsük a bozótot, és már-már minden megrezenő bokorban vietkongokat pedig továbbra is sugárik a véres, eleve vesztes háború hiteles atmoszférája – hasonló az egyik legjobb vietnami háborús filmhez, a Stanley Kubrick rendezte *Acéllövédék*hez (ebből a filmből származik a lefordíthatatlan „*in Vietnam the wind doesn't blow, it sucks*” mondas is ☺). Az egyik emlékezetes jelenetben például Matthew Modine helikopteren repül át a rizsföldek felett, és közben dermedten nézi, ahogy a gépgyúnál ülő kolléga élvezettel lövi halomra az alant menekülő civileket, majd röhögve feléje fordul: „Hát nem pokol a háború?!”

mazur

BAJONETTET MINDEN PUSKÁRA!

Közelharc a dzsungelben

A *Fist Alpha* végre lehetőséget ad arra, hogy dzsungelháborúhoz méltó módon véres közelharcokban is bizonyítsunk: erre szolgál a bajonett, amelyet a játékban szereplő összes puskára felszerelhetünk. Ez nemcsak a lopakodós küldetések során jön jól, amikor létfontosságú lehet, hogy csendben intézzünk el valakit, de ha a susnyásban majd átesünk egy vietkongon, és hirtelen nem látunk semmit, többre megyünk néhány szűrővel,

mint a céltalan lövöldözéssel – arról nem is beszélve, hogy a bajonett nagyon komolyan sebez.



Ezúttal sem ússzuk meg a föld alatti labirintusokat



HARDVER

MINIMUM

PIII 700 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Sokkal stabilabb, mint az eredeti játék, és kisebb a rendszerigénye is.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Zseniális dzsungelharc
↑ Kiváló multiplayer rész

↓ Rövidke
↓ Hibák még akadnak...

GRAFIKA	7	HANGULAT	8
HANGOK	10	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	6

mazur VÉGSZAVA



Viszonylag változatos hét új egyjátékos küldetés, nyolc multi pálya, hat új fegyver – köztük a brutális bajonettel – szükösen elég egy kiegészítőhöz. A hangulat továbbra is kiváló, de sajnos sok hiba megmaradt, melyekkel ezúttal nem leszünk elnézőek.

78%

ÉS A TÖBBI

MoH: AA	96%
Vietcong	93%
Call of Duty	90%



Itt nem lesz több szeszszempészforduló



Ezt hívják célkeresztnek?

Sármos főnökünk XP-t oszt

HAMISAN SZÓL THOMPSON BÁCSCI GITÁRJA

CHICAGO 1930

Kerepel a géppisztoly, Ford T-modellek cikáznak a sötét sikátorokban, kalapos, ballonkabátos alakok pakolják a szeszt egy teherautó platójáról. 1930-ban járunk, közel a kanadai határhoz, egy városban, amely csak egy bizonyos Michael Jordan érkezése után szabadult meg (úgyahogy) Al Capone szellemétől.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Taktikai RTS	Wannado
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Chicago, 1930 ©	Spellbound
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Desperados, Robin Hood: Legend of Sherwood	
GYORSLINK	595

Nem elég szegény chicagóiaknak, hogy otthonuk a bűnözés szinonimájává vált, időről időre a szoftverkészítők is lecsapnak a populáris témára, s megpróbálnak valami fogyaszthatót lődni a gengszterromantikára áhító közönség elé.

Tovább a spellboundi úton
A Spellbound fejlesztőcég korábbi játéakai meglehetősen egy kaptafára készültek. Mind a *Desperados*, mind

CHEATEK a 89. oldalon
TRAINER a cd/dvd-n
TIPPEK a 90. oldalon

a *Robin Hood* a *Commandos* farvizén próbálta lefölni a maga kis hasznát. Lényegében most sem tudtak elszakadni a kommandós gyökerektől, pusztán a színhely és a fegyverek változtak. Csakhogy ez a stílus, a maga régi, megkövült formájában már nem versenyképes a mostani mezőnyben. A fix, madártávlati ka-

a rivális bandától és a rendőroktól, két évvel később ugyanezt az utat járhatjuk be visszafelé, egy megvesztegethetetlen szövetségi nyomozó bőrébe bújva. Szintén kicsit eltér a *Commandos* képviselte iránytól, hogy habár embereink különböző „szakterületeken” jártasak, olyan fókusz specializációt nem találunk, mint amilyen az előbbi játékokra jellemző. Tehát jelen esetben nem végzetes hiba, ha meghal mondjuk a verőlegényünk, mert vagy akad más,

Ha a kabátja alól egy medveölő puskát húz elő, az már általában túllépi a normális állampolgári viselkedés határát...

meránézet elég unalmas, élettelen világot produkál, s az egyébként izgalmasnak ígérkező tűzharcok is meglehetősen távolivá válnak, ha a képernyő három és fél négyzetcentiméterére korlátozódik a csata. Nem szándékom már az elején a padlóba döngölni a *Chicago 1930*-at, ezért igyekszem kicsit árnyalni az eddigi igencsak borúsra festett képet. Tehát való igaz, hogy tagadhatatlan a rokonság a fent említett játékokkal, de azért fellelhetők kisebb-nagyobb eltérések. Rögtön itt van a két, teljesen ellentétes oldalról végigjátszható kampány. Míg 1928-tól Don Falcone jobbkézkezt kell megszereznünk a város feletti uralmat

aki szintén műveli ezt a „sportágat”, vagy megoldhatjuk a problémát más eszközökkel is (pl. kloroform vagy sörösés puska ☺).

Bartolomeo di Verde, Paolo Sancese és a többi vidám fiú

A küldetéseket általában öt emberrel kell abszolválunk, de nem egy esetben akár egyetlen karakterrel is képesek lehetünk kipipálni a napi teendőket. Azért nem árt, ha az egyre bővülő keretből mindig feltöltjük a létszámot, lehetőleg úgy, hogy minden területen legyen legalább egy kiemelkedő szaktekintély. Főkarakterünkön kívül a többiek mind el-



A gyűrda (középen) egyelőre nem a miénk

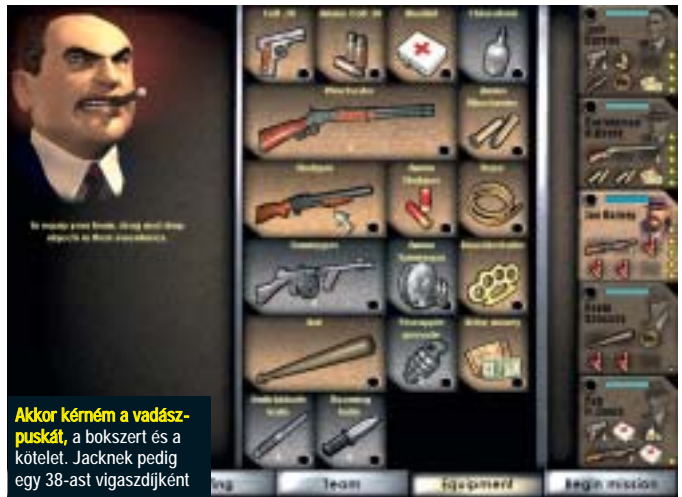
EDWARD NASH, ALIAS ELIOT NESS

Aki legyőzte Al Caponét (is)

A játékban szereplő Edward Nash alig leplezett megfelelője Eliot Ness nyomozónak, aki maroknyi csapatával megálljt parancsolt a hírhedt Al Caponénak. Ha adócsalásért sikerült rács mögé juttatni, hát azért © – lényeg az eredmény. A legendás nyomozónak több filmsorozat és egy mozifilm is emléket állított, de azt kevesen tudják, hogy nemcsak Chicagóban, de Cleveland városában is remek munkát végzett. A morálisán és szakmailag a béka alsóteste alatt lévő rendőri erőkbel néhány éven belül a világ egyik leghatékonyabb bűnüldöző egységét kovácsolta. Nem sokkal önéletrajzi regényének (The Untouchables) megjelenése előtt halt meg szívrohamban.



A négy zsarú mérges, mert a szobalány nem főzött nekik kávét



Akkor kémém a vadászpuskát, a bokszt és a kötelet. Jacknek pedig egy 38-ast vigaszdíjként

hullhatnak a hosszú harc alatt, de jobban járunk, ha kialakítjuk a magunk kis elitalkulatát, és arra vigyázva, azt szépen fejlesztgetve küzdjük át magunkat a maffiózók és/vagy rendőrök ellenálló hadán. Összesen öt különböző képességet csiszolhatunk (pl. célzás, közelharc, elsősegély) a tökéletességig, esetünkben ez öt csillagot jelent, valamint ehhez jön még hozzá a karakter esetlegesen meglévő specializációja. Fejlődni az érintett képesség gyakori

Bullet time, vagy amit akartok

A játék legsikerültebb része a lassított üzemmód, melyre akkor lesz szükségünk, ha tűzpárbajba keveredünk. Az RTS-ek nagy hátránya, hogy a pergő akciót nem képes kontrollálni a játékos, az irányítás kicsúszik a kezéből, és csak idegesen kattintgat egerével, legtöbbször eredménytelenül. Ezt kívánták elkerülni a fejlesztők, amikor beépítették a lassított felvételként ható, filmszerű nézetet. Ilyenkor bizonyos ideig olomlábakon megy az idő, miközben mi nyugodtan előláthatjuk a fegyvereket, megtervezhetjük, ki kit löjön szitává. A megoldás nagyban hasonlít Max Payne trükkjére, azzal a különbséggel, hogy itt mindenki számára lelassul a játékmenet, tehát karaktereink ettől nem fognak emberfeletti gyorsasággal cselekedni. Közben a hangok, zörejek is eltorzulnak, remek hangulatot teremtve a cselepaténak.

Ezzel szemben maguk a pályák meg lehetőségen ötletelenre sikeredtek. A feladatmegoldás kimerül bizonyos emberekkel bizonyos időpontokban lefolytatott beszélgetésekben, kulcsok keresésében, továbbá az ellenfelek csendes vagy hangos kiiktatásában. Sehol egy igazán komoly logikai feladvány, egy trükkös rész, egy valóban izzasztó összecsapás.

Chicago, a hülyék városa

Csak súlyosbitja a helyzetet, hogy a játékmenet tobzódik a szánalmasabbnál szánalmasabb jelenetekben, az érthetetlen szituációkban. Csak pár kiragadott példa, ezúttal hangsúlyosan a teljesség igénye nélkül. Bemegyünk egy bárba, előhúzzuk a Thompson géppityut, leöljük a fél személyzetet meg néhány rivális bűnözőt, majd a sikoltozó civileknek egyenként becsúztatunk tíz dolcsit

a zsebükbé, mire azok megnyugszanak, s visszaülnek ebédelni. Másik sztori: egy kulcslyukon át kikémleljük a szobát, s megrémülve konstatáljuk, hogy az csordultig van fegyveres őrszemekkel. Mit tesz erre az okos karakter? Lelővi a bentieket a kulcslyukon (!) keresztül. Ha esetleg közben elfogy a lőszer, nyugodtan újratölthetünk, mert az esetek többségében a megtámadottak egy ideig idegesen nézelődnek, majd elfoglalják eredeti pozíciójukat. Szintén nem túl szívdéítő jelenség, hogy mind az általunk irányított banda, mind az ellenfél hajlamos a saját embereit lepuffantani, ha azok véletlenül betévednek a tűzvonalba. Nagyon mókás (siralmas) volt végignézni, amint a rend büszke öre előbb egy társát, majd egy civilt megszárolt le, miközben mi halálos nyugalommal cseréltünk tárat revolvérünkben.

Annyit szídtam a *Chicago 1930*-at, hogy bizonyára zárszóként is valami veretes kritikára, egy végső, megsemmisítő szentenciára számítottatok, ám mégsem ez következik. Minden marhasága, minden gyengéje ellenére a játékban van *valami*, ami miatt az ember nem hagyja faképnél, és csak végigharcolja ezt a húsz küldetést. Hogy mindez megéri-e a rá fordított szabad időt? Ez már egy másik kérdés.

-csonti-



használatával, a pályákon elszórva található jutalomcsomagok felvételével, valamint a küldetések után kapott pontok elosztásával lehet. Bizony, egy csipetnyi kalandjáték-fűszer is kiérezhető a stratégiai alapból. Sem gengszterként, s pláne nem rendőrként nem tehetünk meg bármit. Ha például civilek szemtanúi lesznek annak, amint kivégzünk fél tucat fakabátot, és nem „beszéljük meg” ezt velük (kenőpénz vagy golyó), akkor a gyilkos maffiózó már csak cellájában olvasgatva értesül következő balhékról. Rendőrök esetében még szigorúbbak az elvárások, nem tartóztathatunk le senkit addig, amíg valamilyen bizonyíték vagy cselekedet miatt erre nem kapunk felhatalmazást. Ha a kabátja alól egy medveölő puskát húz elő, az már általában túléli a normális állampolgári viselkedés határát...

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TÖLTUK

PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeForce 6000

„Alapjában véve nem volt gond, kivéve az egyik pálya felével, ahol érthetetlen módon beállt az egész program.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gangszta gamma	↓ Idejélműt grafika
	↓ Rövid, könnyű, ötletlen pályák
	↓ Hajmeresztő gépi intelligencia
GRAFIKA 6	HANGULAT 6
HANGOK 7	KIHÍVÁS 3
IRÁNYÍTÁS 7	SAVATOSSÁG 4

-csonti- VÉGSZAVA



Sokkal több lehetőség volt ebben az ötletben, mint amennyit a fejlesztők képesek voltak kihozni belőle. Kár, hogy a *Gangsters* után kaptunk egy újabb félresikerült maffiózós játékot. Talán legközelebb...

67%

ÉS A TÖBBI

Robin Hood: LoS	81%
Korea: Forgotten Conflict	80%
Commandos 3: DB	74%



A bizonyítékok az orrunk előtt hevernek



Broáffff!

AZ AMERIKAI NAGYBÁCSI

JACK THE RIPPER

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Turn'n click	The Adv. Com.
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
New York, 1901	Gallilea
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Pax Romana	

GYORSLINK **381**

DEMÓ a cd/dvd-n

XTRA

Hasfelmetsző Jack néhány év kihagyás után visszatért, és a londoni sorozat(gyilkosság) után immár a Nagy Vízen túl kezdi az új szériát! Ez nem vicc, véresen komoly: Dr. Jack ezúttal New Yorkban hentel.

Több mint száz éve zajlanak a találgatások, hogy ki lehetett a hírhedt 1888-as londoni sorozatgyilkosság elkövetője, vagyis ki lehetett, akit az akkori bulvársajtó jobb híján „Jack the Ripper”-nek, azaz Hasfelmetsző Jacknek keresztelt el. Az idők során annyi találgatás és különféle magyarázat született a gyilkosságok hátterében álló személy(ek?) kilétére vonatkozóan, hogy a fejlesztőknek akár könnyű dolguk is lehetett volna, ha egyszerűen ezek közül választanak egyet – de nem, ők inkább átugrottak néhány évet, és a valóságtól immár teljesen elrugaszkodva szőtték tovább az eseményeket: a játék kezdetén 1901-et írunk, a helyszín pedig New York, ahol a tizenhárom évvel azelőtti londoni mészárláshoz hasonló gyil-

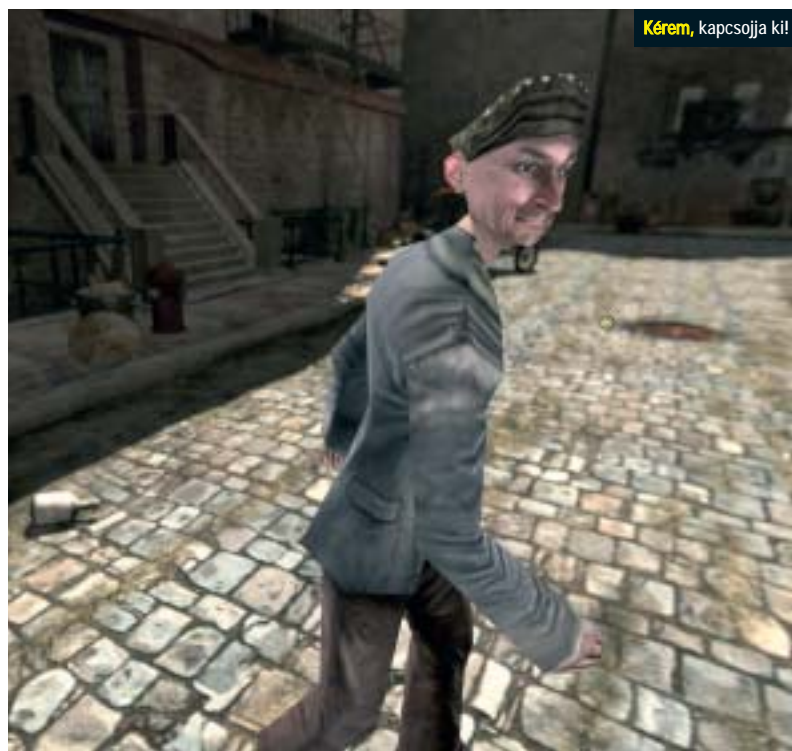
kosságok tartják rettegésben a külvárosi negyedek lakóit. Hősünk, James Palmer a *New York Today* újságírója, akit főnöke küld a sztori nyomába, és mivel minden újság a példány-

számra hajt (kivéve természetesen a *GameStar*, hisz tudjátok, mi csak értetek dolgozunk, szinte társadalmi munkában ☺) azt kapja feladatául, hogy minden nap szenzációs információkat szerezzen a gyilkosságokkal

kapcsolatban. Mese nincs, a firkász kolléga kénytelen elvegyülni a gyanús külvárosi negyedekben, ahol hamar megtanulja, hogy merőben másképp mennek a dolgok. Elég egy kicsit körbeszaglászni, és Palmer máris nyakig benne találja magát az eseményekben, szenzációs címlapsztóriáira pedig még maga Hasfelmetsző is felfigyel...

PRÓBÁLD KI!

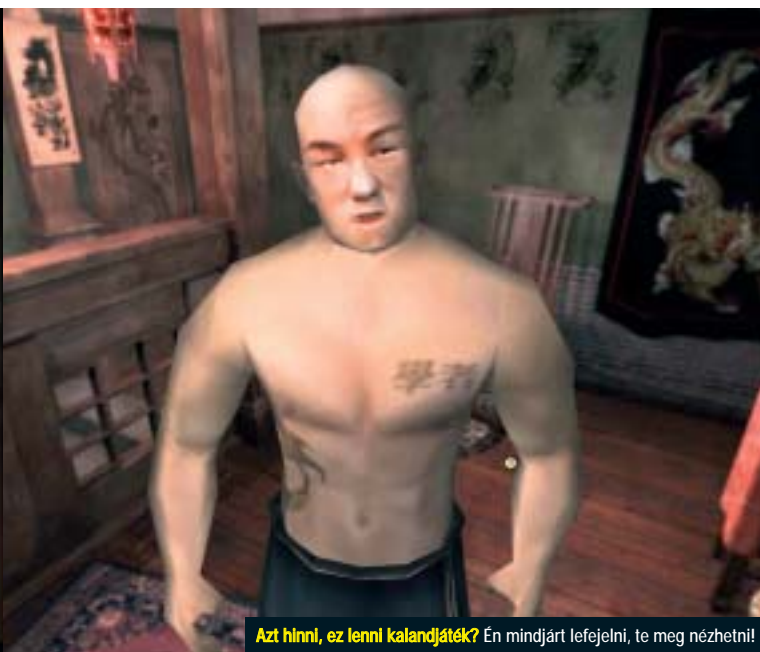
DEMÓ A CD/DVD-N



Kérem, kapcsolja ki!



Jó ez a GameStar, de miért adott a Jack the Ripperre 66 százalékot?



Azt hinni, ez lenni kalandjáték? Én mindjárt lefejelni, te meg nézhetni!

Félelem és reszketés... ami nincs

Nem vitás, ígéretes a kezdés, de sajnos hamar kiderül, hogy csak nyomokban érzékelhető az a jó kis borongós horroratmoszféra, amelyet a sztori alapján elképzelhénk. Pedig tavaly a *Post*

Szintén rontja a hangulatot (a *Jack the Ripper* legnagyobb hibája!), hogy a játék nevetségesen könnyű. Nagyon kevés a valódi „fejtörő”, s az a néhány is elég váratlan és oda nem illő, mintha utólag passzírozták volna be őket; és ha követjük a párbeszéd során a szereplők ál-

A londoni mészárláshoz hasonló gyilkosságok tartják rettegésben New York külvárosának lakóit

Mortem már bebizonyította, hogy egy „mezei” turn 'n click kalandjáték is lehet parás, ha épp arról van szó... A *Jack the Ripper* sokkal inkább klasszikus krimi: bár itt is bekúszik némi misztikum, erre később sem igazán derül fény. Lesz néhány látomászerű bevillanásunk, meg röpköd egy *rettentően titokzatos* holló is, de ezt a vonalat talán felejtjük is el, és nem fogunk nagyot csalódní.

tal elhintett utalásokat – amelyeket kissé intenzíven sulykolnak, hiszen *minden* párbeszéd végén külön hangsúlyozzák a fontosabb információkat – szinte zökönömentesen haladhatunk előre a sztoriban. Persze nem attól jó egy kalandjáték, ha két perc alatt el lehet akadni benne, de ez már inkább egy interaktív mesekönyv nehézségi fokához közelít. Ha valami nem egyértelmű, csak újra

HASFELMETSZÉS A VÁSZNON
A két legjobb Ripper-film

A Hasfelmetsző-sztori számtalan filmfeldolgozása közül kettőt mindenképpen érdemes kiemelni: az első egy örök klasszikus, az 1979-ben Christopher Plummer főszereplésével készült *Gyilkosság rendelésre* (Murder by Decree), amelyben maga a kiváló Sherlock Holmes ered a titokzatos Hasfelmetsző nyomába, míg végül egy, a királyi családig visszavezethető összeesküvés-re bukkán.



A legutóbbi, igen jól sikerült 2001-es feldolgozás hőse az Abberline felügyelőt alakító Johnny Depp (és a csodaszép Heather Graham, nyamm), ennek címe *A pokolból* (From Hell). Érdekes módon ez a film Alan Moore egyik azonos című kultképregénye alapján készült, és ezúttal a krimi-horror átszövi némi misztikum is: a kissé szétzuhan Abberline ugyanis különleges látóképesekkel bír.

végig kell járni a néhány lehetséges helyszínt, és előbb-utóbb mindig beleütünk a (különböző triviális) megoldásba. Röhejes, de a legnagyobb nehézséget az okozta, hogy hogyan kell használni a térképet: addig nem mehetünk bizonyos helyszínekre, amíg a hozzájuk kapcsolódó tárgyat – például a napi újságot – rá nem húzzuk a helyet jelölő pócokra. Ez fejtörő? Aha, akkor köszi. Minusz öt százalék.

Fejtörők „szöke nőknek”

Persze ha valaki elsősorban nem szellemi kihívásra vágyik, az jól elszórakozhat, hiszen a sztori csavaros, és menet közben szolgál néhány meglepetéssel. Akárki írta is a játékot, jó munkát végzett – csak annyi a baj, hogy mindez épp „játéknak” kevés. A párbeszédnek viszont kivételesen jók, nincs semmi fölösleges időhúzás, és hősünk sem totálisan oda nem illő kérdéseket tesz fel – mint ahogy azt a legtöbb

kalandjátékban tapasztalhatjuk. Azért készülünk fel arra is, hogy a sztori az olyan, ezerszer elhasznált kliéséket sem nélkülözi, mint például az ügyet „túl hamar” lezáró zord rendőrfőnök vagy a jó szívű utcalány figurája. A kivételezés nem sokban tér el a hagyományos turn 'n click játékmennettől, csupán a *Post Mortem*hez hasonlóan gyakoriak a rövidke animációk, illetve néhány szereplő és tárgy valódi 3D-s megjelenítést kapott. Ezek némileg életszerűbbé teszik az egyébként meglehetősen statikus háttereket, illetve az azokból kiemelkedő, fontos tárgyakat könnyebben kiszűrjük, nem kell pixelenként végigsikálni az egész képernyőt... Összevetve: nincs itt nagy gond, mennek-mendegélnék itt a dolgok csendesen, a kérdés csupán az, lesz-e olyan, akít mindez lázba hoz.

mazur

HARDVER

MINIMUM
PIII 500 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA
EZZEL TOLTUK
AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„A minimumkonfig realis, mindent maxra húzva vígan eldöcög egy gyengébb gépen is”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Jól megírt sztori	↓ Kevés fejtörő
	↓ Nevetségesen könnyű
GRAFIKA 7	HANGULAT 7
HANGOK 8	KIHÍVÁS 2
IRÁNYÍTÁS 7	SZAVATOSSÁG 4

mazur VÉGSZAVA

Hiába volt itt a nagy lehetőség, Hasfelmetsző Jack misztikus figurája, a játék kevés izgalmat tartogat. A játékmenet túlságosan könnyű és lineáris, a hangulat pedig nem igazán félelmetes - inkább egy interaktív krimihez hasonlít.

66%

ÉS A TÖBBI

Post Mortem	80%
The Cameron Files 2: PC	75%
Curse: The Eye of Isis	68%

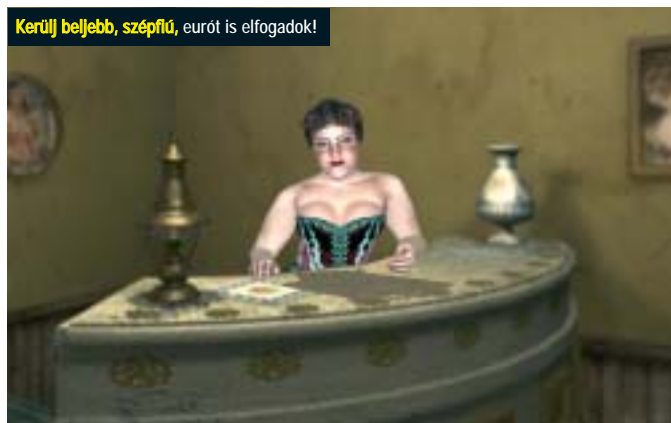
EGY ÉVSZÁZADOS REJTÉLY VÉGE

Ki is volt a Hasfelmetsző?

Máig sokakat foglalkoztat a titokzatos sorozatgyilkos személye, pedig a véres legendát elindító bűntettek-re még 1888-ban került sor, London Whitechapel negyedében. Azóta rendszeresen újra és újra feldolgozzák a sztorit, könyvekben, filmekben egyaránt – sőt, már a számítógépes játékok közt sem ez az első próbálkozás. Most azonban úgy tűnik, egy brit írónő, bizonyos Patricia Cornwell hosszú évek munkájával (és csekély hatmillió dolláros ráfordítással) végre megfejtette a rejtélyt: szerinte egy festő, Walter Richard Sickert követte el az öt gyilkosságot. Hogy bizonyítékot találjon, a hölgy megvásárolta a festő egykori leveleit, asztalát és harminc képét (amelyek közül több meglepő pontossággal ábrázolta a bűntényeket), DNS-nyomok után kutatva, melyeket később törvényszéki szakértők összevetettek a Hasfelmetsző által küldött eredeti üzeneteknek lévőekkel – és végül találtak is egyezést. Úgy lezárva...? <sejtelmes zene>



Keleti kényelem, nyugati nyugalom



Kerülj beljebb, szépfiú, eurót is elfogadok!

BEMUTATÓ



CSERKÉSZNEK AZ ÚTTÖRŐK

RAILROAD PIONEER

Anno nagy bátorság volt vasúttársaságot alapítani. Óriási tőkebefektetés mellett nagy kockázattal járt, hiszen mások szintén rájöttek, mekkora lehetőség rejlik az új közlekedési eszközben. Így sokan sokat vesztek, kevesen pedig piszkosul meggazdagodtak. Részemről maradnék az utóbbi csoportnál, még ha „játszásiból” is...

A *Railroad Tycoon* után vasútmenedzserben villantani bizony meglehetősen nehéz. A JoWood kiadó persze a bevállalás fajtából való, így a *Railroad Pioneer* dobozát maga előtt lengetve bátran meghozta a kategória óriását.

Szépségverseny

Nehéz lenne tagadni, első ránézésre igen komoly esélyesnek tűnik az *RP*, ugyanis menedzser programhoz mérten kifejezetten csinos külcsinnel büszkélkedhet. Habár már a *Tycoon* harmadik része sem volt piskóta (ebből a szempontból sem), nekem valahogy meggyőzőbb az itteni látvány. A részletes, finoman kidolgozott városkák, a nem túlszűfolt, mégis gazdagnak ható táj, a boldogan pőfékelő masinák mind elis-

merésre méltó gondosságot sejtetnek a fejlesztő részéről. Egy átlagos RTS sem szokott ennél többet produkálni. Bár az is igaz, hogy az *RP* sem éppen átlagos menedzser, hiszen keverednek benne a hódító stratégiákra (lásd *Civilization*) és a kattintóbajnokságok csúcsgagadozóira (pl. *Warcraft*) emlékeztető vonások. Utóbbiak jellemzője a könyörtelenül (ergo megállíthatatlanul) múló játékidő, előbbiekre pedig a felfedező egységek megléte utal. Nélkülük az égvilágon semmit nem tudnánk kezdeni, mert fekete képernyőn nehéz kijelölni a vasútvonalat, s csakis ezek képesek eloszlatni a kezdéskor a pálya nagy részét borító sötét fellegeket. Na jó, később vehetünk térképeket is, amelyek kisebb régiókat tárnak fel számunkra, de azért alapvetően a pionirokra fogunk

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Vasútmenedzser	JoWood
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Észak-Amerika	Kritzelkratz
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Far West	

GYORSLINK > 395

TIPPEK a 91. oldalon
TRAINER a cd/dvd-n





Birkáink türelemmel várják, hogy ruházati termék legyen belőlük

támaszkodni – most kezdem megérteni a névadás motívumát...

Irány a vad nyugat!

A nagynevű kollégával ellentétben a német Kritzelkratz fejlesztése nem aprózza el energiáit, és kizárólag az amerikai expanzióra, a vadnyugat meghódítására koncentrál. A hadjárat tíz küldetése során államról államra haladva araszolunk a Csendes-óceán felé. Minden pályán teljesíteniünk kell egy (vagy több) főcél, illetőleg a maximalisták, sztahanovisták és gimnazisták rámehetnek a három teljesítményfüggő plecsnre is. Az első a gyorsaságért, a második a megfelelő mennyiségű kereskedelmi pont összeharcsolásáért (ilyesmit felfedezésekért, expressz fuvarokért és még kismillió egyéb dologért kaphatunk), végül a harmadik a játék közben ismertett részfeladatok megoldásáért jár. Ez jó ötlet volt, ugyanis a főcél általában nem botrányosan nehéz megoldani, de mindhárom érdememre bekapcsolása már hordoz némi kihívást.

A vasúttársaság felfuttatása a szokásos felülnézetű térképen zajlik, amely zoomolható, sőt adott fokokban forgatható is. Feladatunk három fő részből áll: a már említett felfedezésből, a sínpálya és az állomások kiépítéséből, valamint az árufuvarozásból. A terep feltérképezését csakis a pionirok tudják végrehajtani, de számos segítő, specializált rendelkezhetünk melléjük. A vadállatok, a banditák, a kiszámíthatatlan indián törzsek egyaránt más „doktor” igényelnek. Ha nincs a csapatunkban a megfelelő személy, akkor bizony gyakran ácsolhatjuk

bosszantó módon – nem vehetünk fel. Pénzügyi mozgásterünk arra korlátozódik, hogy egy picit költsékezhessünk a negatív tartományban is.

A mozdonyokat, vagonokat nekünk kell kifejleszteni, pontosabban leadjuk a rendelést a mérnöki csapatnak, amely pár nap alatt összedobja a legújabb konstrukciót. Igen, a programban szinte minden napok kérdése, de ezzel összhangban szoros az időlimit is. Kicsit furcsa, amikor a sok száz kilométer hosszú sínpár és a hozzá kapcsolódó állomás 4-5 nap alatt elkészül, de ez még mindig szimpatikusabb megoldás, mint az általában alkalmazott „Adjad, Uram, de hirtelen!” verzió.

A nagyvárosokban a megbízható utasforgalom mellett ipart is találunk, vagy legalábbis annak kezdeményét. Ez építési terület néven fut, s azt kell tudni róla, hogy egy bizonyos árucikk odacipelésével gyárrá alakítható. A bibi ott van, hogy fogalmunk nincs, melyik ez a nyersanyag. A titok nyitja a másik oldalon, azaz a beszállítónál található. Ugyanis ha felpakolunk egy terméket (mondjuk búzát), akkor a hálózatba kötött állomások közül csak azokba szállíthatjuk, ahol kereslet mutatkozik. Ez a kvízjáték jelleg meglehetősen idegesítő, amikor kiderül, hogy pontosan az ellenkező irányból építettünk ki pályát a lelőhely felé.

Rumlink van

A folyamatosan múló idő ugyan kellemes dinamizmust ad a játéknak, de ez nem ellensúlyozza azt a negatívumot, hogy néha túl sok dolgot kellene túl rövid idő alatt végrehajtanunk. Csak kap-

Maximalisták, sztahanovisták és gimnazisták rámehetnek a három, teljesítményfüggő plecsnre is

a fakesztereket az expedíció tagjai számára. A közlekedést könnyíti meg a hőlégbalonnal, esetleg tutajjal felszerelkezett logisztikai menedzser, a becsús pedig a felfedezett lelőhelyeket teszi kiaknázhatóvá. Mindenkinek megvan a maga feladata, csak győzzük zoldhasúval a javadalmaszúsukat.

Sínen vagyunk

Márpedig a pénznek eleinte igencsak szűkében leszünk. A sínpálya, és különösen az állomások igen borsos összegekbe kerülnek, így az elején nem érdemes túl mohónak lenni, mert hamar elfogy a zsebpénz, hitelt pedig – rendkívül

kodunk, mint a Baumgartner-team télvíz idején, s örülünk, hogy a legfontosabb dolgokat úgy-ahogy kézben tudjuk tartani. Ezen nem kifejezetten segít például az sem, hogy a vagonokat egyáltalán nem, s a mozdonyokat is csak bizonyos fejlesztés után tudjuk automatikus karbantartásra állítani.

Annak viszont örülök, hogy szóba került a fejlesztés, itt ugyanis végre ismét dicsérhetem a készítőket. Szinte majdnem minden javítható, bővíthető, gyorsítható, erősíthető. A gyárakat tempósabb munkára, jobb anyagfelhasználásra ösztönözhetjük, a mozdonyokba újabb lóerőket pakolhatunk, a speciális

NEKEM CSOBOGSZ, KICSI PATAK?

Fegyvertelen városi ütközet – általában

Riválsainkat kíméletlenül be kell darálnunk, különben ők teszik meg ugyanezt velünk. A *Railroad Pioneer* nagyon ötletesen oldja meg a gazdaság eme szimpatikus vetületét. Amennyiben szemet vetünk egy ellenfél által birtokolt településre, akkor nincs más dolgunk, mint egy járatot indítani oda, s máris kihirdetik a kereskedelmi háborút. Az nyer, aki adott időn be-

lül nagyobb értékű áruforgalmat produkál. Igen ám, de nyerhetünk úgy is, hogy takaréklángon dolgoznak mozdonyaink, hiszen egy jó időben végrehajtott szabotázs, esetleg a megfelelő helyre csúsztatott, kelően vastag boríték csodákra képes. Ekként a játék – sajnos – hűen szimulálja a valós gazdasági körülményeket: az eszköz nem, csakis a végeredmény számít.

A whiskyt a ló itta meg, fonó!



épületek funkcióit, kínálatát szélesíthetjük. Mindezt folyamatos használattal érhetjük el. A foglalkoztatott járművek, ipari létesítmények tapasztalatot gyűjtenek, amely egy idő után eléri a kritikus mennyiséget, és beválthatjuk valami jó kis bónuszra. A szintlépés egyébként meggyorsítható, kereskedelmi pontjaink tizede ugyanis egy szabadon felhasználható keretet alkot, s ennek terhére turbósíthatjuk a folyamatokat. Bizonyos épületek, lehetőségek pedig csak Mammont hatalma előtt hajlanak meg, azaz meg kell őket venni kilóra.

Mozdonyoszöke „drágaszágom”

A vonatok feltápolása egyébként nem csupán a konkrét feladat végrehajtása miatt lényeges, ugyanis a pálya kipipálása után a nekünk legkedvesebbeket kiválaszthatjuk, s állandó flottánk tagjává tehetjük. Ezeket a vasparipákat aztán bármelyik következő misszióban bevetjük, némi előnyre téve szert ezzel a konkurenciával szemben. Azért halálosan ne szerelmesdjünk bele egyik példányba se, mert a használatlaltal megegyező arányban romlik az állapotuk is, így idővel kénytelenek leszünk leadni őket egy kisvárosi múzeumnak. Mint ahogy a *Railroad Pioneer* ikonja sem fog örökké az asztalunkon (desktop) maradni. Ahhoz túl kevéske az a néhány jó ötlet...

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA
EZZEL EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeForce 5600

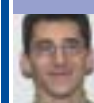
„Érdekes tünetet produkált: ha közben a mIRC futott a háttérben, akkor egy idő után bement a unalmast.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Több stílus keveredése
- ▲ Fejlesztgetések
- ▲ Szép környezet
- ▼ Néha irányíthatatlanná válik
- ▼ Kicsit nehézkes kezelőfelület
- ▼ Sekélyes gazdasági rész

GRAFIKA	8	HANGULAT	8
HANGOK	7	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	5	SZAVATOSSÁG	6

-csonti- VÉGSZAVA



Ismét egy ígéretes próbálkozás mérettetett meg, s – legnagyobb bánatomra – könnyűnek találtott. *Railroad Tycoon* light lett belőle, így inkább csak diétázóknak ajánlom.

78%

ÉS A TÖBBI

Railroad Tycoon 3	87%
No Man's Land	79%
Far West	64%



A HETES MOST NEM SZERENCSESZÁM!

X-PLANE

Szimulátorba ötvözni a legnagyobb műgonddal tervezett modulokat is óriási kihívás! A végeredmény az igyekezet ellenére is kétséges, mert ma még szinte elérhetetlen célnak tűnik az abszolút tökéletesség!

Afenti megállapítás alól az *X-Plane* sem kivétel, amely már akkor is megér egy misét, ha bravúros paraméterállítási arzenálján elgondolkodva rádöbben, hogy mennyire összetett alkotás egy szimulátorprogram! Bevezetóm komolyságának leamortizálási szándéka nélkül innentől nyakkendő és zakó nélkül, felgyűrt ingujjal folytatom... Pedig – talán még a múlt századbéli neveltetésemnek köszönhetően © – szeretem megadni a tiszteletet mindenkinek és mindenkinek, amennyiben az

kijár. Mint ahogy eszembe nem jutna csúfolódní egy púposon, úgy az egyes programok hibáin csámcsogni sem illómos, hiszen egy hónapokon, évenként át gőzerővel dolgozó fejlesztőcsapat az apróbb hibák ellenére is elismerést érdemel! De mit kezdjek a drámai hőst játszó színésszel a színpadon, aki saját hamleti monológja közben kap röhögögörcsöt, és eközben a nézőtérre még ki is kacsint? Megpróbálok felfedezni a rendező újszerű látásmódját, azután elszorakozom az előttem ugráló ripacson!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Repülészimulátor	KIADÓ Laminar Research
KÖRNYEZET U.S.A.	FEJLESZTŐ X-System
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI X-Plane előző verziói	

GYORSLINK **884**

TIPPEK a 91. oldalon

merhető. Harminchat repülőgép közül választhatsz, az extrém és hagyományos merevszárnyú gépek összeválogatásából. Kipróbálhatod a kisgépek szerényebb képességei után a vadászgépek fűrgeségét és erejét, ügyeskedhetsz a különleges képességeket igénylő helyből felszállókkal és a forgószárnyú helikopterekkel – és most jön egy kacsintás a nézőtér felé! – repülhetsz úrhajókkal vagy még a tervezőasztalokon sem létező fantasztikumokkal, valamint apró rádió-távírányítású repülőgépmoellekkel! A joystick vagy flight-joke nagyon ajánlott, mert ezek nélkül rendkívül nehézkes az irányítás! (Kipróbáltam egérrrel – valóban lehetetlen!) A repülésélmény realiztikájához többek kö-

Kezdjük a rendező zsenialításával...

Az *X-Plane* (a fejlesztők véleménye szerint) egy rendkívül jó repülési moellel bíró, számos választási/változtatási lehetőséggel megírt program. Az öndicséretet ellensúlyozandó – vagy inkább egy ismert marketing-szabályt követve – megjegyzik, hogy a menürendszer egy kicsit bonyolult és terjedelmes lett, de a szorgos használat során ez gond nélkül kiis-

A legmeggyőzőbb kép a játékból



Ilyen lehet, amikor a sajtóból néz kifelé az egér



HANGHATÁSOK

Van orgánuma a kurafinak!

A hanghatások kifejezetten tetszenek, minden gép zaja valódinak tűnik. A járulékos zajok (fékszárnyak, futómű ki-be húzása) a helyükön vannak, illetve földközeli repülésnél egy érdekes „zúgó-súvító” hanggal remekül alátámasztják az egyébként is rendkívül hitelesen ábrázolt sebességérzetet! A hajtóművek külső hangjánál még a doppler effekt is észrevehető. Az ATC (Air Traffic Control, légi irányítás) információi és a rádióforgalmazás már-már feledtetik gyengélkedő színészünk egyéb ballépéseit!



Förtelmes és fantáziaszegény is egyben



Ennek a gépnek a vezetése legalább kihívást jelent

zött a programba építették a gépmadarat taszigáló szeleket, amelyek típustól függően különböző mértékben befolyásolják majd vezetési technikád. (Leszállásnál előfordulhat, hogy a vektorerőknek engedve, oldalazva fogsz majd beton!) A nap irányába fordulva először megcsillan az üveg, majd a beözönlő fényár elvakít, és a felhők is újszerű látásmódban mutatják meg szépségüket. Az időjárás – a „szinte mindent átállíthatsz” ideológiának megfelelően – széles határok

volt itt is a nézőtérre kacsintani! Közelről szemet szúrnak a grafikai hiányosságok (az ablakok nem átláthatók, a futóművek elnagyoltak, rondák, szimplák a csövek és hengerek, a futóajtók pedig csak sima fémlemezok). A szárnyprofilok szintén elnagyoltak, nem láthatók a fékszárnyak (vagy nem úgy, ahogy kellene, értsd: rossz helyen vannak...). Maguk a fejlesztők sem tagadják, hogy az X-Plane-t nem szépségversenyre nevezik, hanem a repülési modelljé-

rőla, nem egy szokványfeladat az úrból lehozni egy ekkora vasat, az izzó plazma vigyorgása sem mindennapos látvány az ablak túloldalán, mégsem hatott rám különösebben! Még az is lehet, hogy az unalom rövidítette le tűzhalállal a hosszadalmas bejövetelet. A táj ábrázolása a Lockon látványvilága után határozottan gyenge, mégis funkcionális. Figyelembe véve, hogy idő nagy részét „az égben töltöd”, e fölött talán még nagyvonalúan át is léphetünk. Vannak azonban olyan (a küldetésekől kihagyott), „elhagyott” vidékek is, ahol a kifutópályát csak víz veszi körül, és nincs is ott semmi más! Erre a problémára megoldást jelenthet, ha a program részét képező négy kiegészítő CD-t is telepíted, illetve a játék weboldaláról (ingyen) letöltöd a számtalan kiegészítőt. Nem tudom, mennyire gondolták komolyan a fejlesztők, de számomra a marsi környezetben való szárnypróbálgatások sem emelték túlzottan az est hangulatát. Nem szokás erről írni, de szintén a program érdekessége, hogy a CD-k csomagolása szimpla papír. Az olcsónak nem mondható 80-110 USD-s árkategóriában nem szokás a csomagoláson spórolni, már csak a sérülés veszélye miatt sem! Az alapprogram 520 megbajtot foglal, de a kiegészítő CD-kről még telepíthetsz további 5,2 gigabájt (!) ezt, azt, amaszt, plusz amit még a netről leszedhetsz.

többperces töltögetések. A játékhoz folyamatosan ömlesztik a különböző javításokat és kiegészítőket, amelyek új tájakat és típusokkal, valamint szebb grafikával gazdagítják a szorgalmas gyűjtőgetőt. Nem utolsósorban említést érdemelnek azok a kiegészítő programok, amelyekkel te is tervezhetsz magadnak repülőgépeket és olyan tájakat, amelyek fölött repkedve komfortosabban érzed magad.

(--Sz.JVC.--)

A fejlesztők sem tagadják, hogy az X-Plane-t nem szépségversenyre nevezik, hanem repülési modelljével, valamint rendkívül széleskörű be- és átállítási lehetőségével kívánják ringbe küldeni.

között változtatható, kezdve a ragyogó napsütés, végelethatatlan látótávolságtól a hóviharban az orrodig sem látsz típusú mostoha körülményekig. Dicséretes a sérülések részletes modellezése mind a hajtó- és futóműveken, mind a műszereken. Olyan speciális helyzetekbe kerülhetsz a programban, mint a repülőgép-hordozón való landolás, az űrsikló vezetése vagy a transzszonikus repülés...

vel, valamint a rendkívül széleskörű be- és átállítási lehetőségével kívánják ringbe küldeni.

Paródiát látok, vagy csak egy ripacsot?

Bár az interneten olvasható reklám-szágú értékelések szerint az X-Plane a legjobb repülőgép-szimulátor, amellyel valaha repülhetél (amelyet az FAA, vagyis a U. S. Federal Aviation Administration is bizonyítvánnyal díjazott), túl sok olyan, aprónak látszó hibával találkozom, amely ezt az állítást megkérdőjelezi. Nem jelentős hiba, de például a felhők bizonyos repülési helyzetekben képesek a saját képzeletbeli függőleges tengelyük körül elfordulni 180 fokot, amelyek látványa röhejes alakzatváltást eredményez! Az egyik nyilatkozó kedvenc küldetése az orbitális pályán lehozandó űrsikló landolása... Az izlésről nem kell (nem lehet) vitatkozni – mondták a bölcs latinok... – szó se

Arcát miért is rejténé egy bokszoló?

A műszerfal többnyire a Flight Simulator sorozatban már megszokott szépségű, állítható-nyomkodható tekerentyűkkel. Sajnos egyes cockpitek nagyságrendekkel rondább, úgy a jó tíz évvel ezelőtti korszak színvonalán lettek a programba lapátolva! A repülőgépek külső megjelenítése szintén az ellentmondások regimentjét hordozza vállain. A jobbak nem csúnyák, de a ripacs képes

HARDVER

MINIMUM

PIII 500 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIII 900 MHz | 512 MB RAM | GeF 256

„Simán, szaggatás nélkül futott a gépemem.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Alacsony gépigeny
- ▲ Gazdag beállítási lehetőség
- ▲ Könnyed szórakozás
- ▼ Kissé komolytalan
- ▼ Motiválatlan „kihívások”
- ▼ Béta-verziószerű érzet

GRAFIKA	7	HANGULAT	5
HANGOK	10	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	4

(--Sz.JVC.--) VÉGSZAVA



Nekem az X-Planetről egy félkész, ellentmondásoktól hemzsego program ugrik be, ha valaha is szóba kerül ezután.

70%

ÉS A TÖBBI

IL-2 Sturmovik	93%
Combat Flight Simulator 3	89%
MS Flight Simulator 2004	87%



Akkor most betérünk a „bóba”

Kies magaslatti játszótér Dalimons közepében. Vagy csak egy lerombolt város?



Az Ice Pigmy zsaru megállította miattam a forgalmat. Milyen kis ééédes ☺.

AZ UNDEADEK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK!

HORIZONS ISLANDS OF ISTARIA

Régen rengeteget D&D-ztem. Sokszor hívtak a klubban, hogy meséljek sárkányokat egy partiban, ugyanis mindig is hatalmas sárkányrajongó voltam. Nagyon sajnáltam, hogy nincs olyan szerepjáték, amelyben sárkánnyal is játszhatnék. Ekkor feltűnt a horizonton egy új reménység...

Nem is kellett csalatkoznom az előzetesekben beígért „elsárkányosodásban”. A *Horizons*ban a megszokott fantasy fajokon és kasztokon kívül ugyanis egy ilyen csodás és nemes lényel is lehetünk. Mondjuk azért engem zavart, hogy a mindenféle állítható színnek keveredésében akár rózsaszín sárkányt is kihozhatok, ha akarok – de hát akinek ez tetszik...

Építsünk alagutat!

Szó nincs arról, hogy métró készülne Istaria alá, sőt börtönből sem kell megszökni. Ebben a játékban azonban (világújdonságként) új, játszható fajokat lehet „felszabadítani”. Magya-

a nagy mű, amelynek minden egyes tégláját játékosok termelték, égették és építették be.

Alkoss és gyarapíts!

A *Horizons* alapvető kalandozó kasztjai (harcos, pap, varázsló, scout), illetve kézművescsoái (kovács, szabó, scholar) csak a foglalkozási fa legalját jelentik, ugyanis ahogy fejlődünk, foglalkozást válthatunk (azért ne feledjük, hogy a sárkányoknak más foglalkozási fájuk van). Ez arra jó, hogy sokkal jobb, erősebb kaszt tagjai lehessünk. Amint egy adott új kaszt tulajdonságaival már magunk is rendelkezünk, válthatunk: Istaria földjén sok-sok oktató található. Ez a fejlődési fa nem-

képzés is csak ezen múlik. Ugyanígy nagyon jópofa dolog, hogy a játékosok házakat, guildközpontokat, gyárakat építhetnek. A mi cégünk (a Maf-fia guild) pont a cikk írásának estéjén vásárolja majd meg „A” házat.

Vágni be neki!

A harc egyszerű: kijelöljük az ellenfelet, és attól kezdve automatikusan megy minden, persze közbe tudjuk szűrni a szintlépésekkor kapott extráinkat, amelyekkel azért elég jól tudunk harcolni. A kő-papír-olló típusú bónusz harc (kék, zöld, piros és semleges állapot) sokat segíthet nekünk akkor, ha megfelelő harci módba tudjuk hozni magunkat adott esetben. Tehát: a zöld állapot jobban sebez a piroson, viszont az, aki kék állapotban van, és minket támad, jobban megsebezhet bennünket (mert mi zöld állapotban vagyunk). Szerintem igen hasznos, és jó taktikázásra ad lehetőséget.

A sztori, a grafika és minden más

Az MMORPG-k világában az egyik legfontosabb dolog a történet. Például az, hogy a készítő folyamatosan adagoljanak újabb és újabb egymásra épülő történeti elemeket, ezzel is hihetőbbé, hitelesebbé téve a játékot. A *Horizons* esetében ezek legfőképp az élőhalottak elleni folyamatos háborúskodásról szólnak, de legalább ébren tartják a figyelmet. A grafika válto-

zatos és szép, a hangok nagyon jók (a zene alkalmazkodik a helyzethez), a helyszínek, valamint a szörnyek változatosak: kár, hogy a túl egyszerű küldetésrendszert az ember villámgyorsan megunja. PvP nincs a játékban – és remélem, nem is lesz ☹.

Gyu

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Fantasy MMORPG	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Istaria szigetei	Artifact Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-
GYORSLINK	480

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gazdaság és termelés	↓ Monoton kézművesség
↑ Jól kidolgozott környezet	
GRAFIKA 8	HANGULAT 9
HANGOK 9	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 9	SZAVATOSSÁG 8

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Gyu VÉGSZAVA



Nem éppen forradalmi, de sok jó ötlet van benne. A gazdasági modell nagyon jól kidolgozott. Akik szeretik a kézművesseget, ki ne hagyják!

87%

ÉS A TÖBBI

Dark Age of Camelot	94%
Anarchy Online: Notum Wars	91%
Planetside	86%

Összefog egy adott szerver összes játékos, és nekiállnak egy hatalmas alagútrendszer építeni

rán összefog egy adott szerver összes játékos, és nekiállnak egy hatalmas alagútrendszer építeni csak azért, hogy a satyrok szigetével sikerüljön kapcsolatot találni. S amint ez összejön, attól kezdve a satyr faj is bekapcsolódik a játékba. Ez azért is érdekes, mert így nem kell arra várni, hogy majd az új fajok az új kiterjesztésekkel kerülnek csak be: ott vannak, csak el kell jutni hozzájuk. Az európai Horizons Wind szerverén játszottam: itt már nem sok választotta el a díszes társaságot attól, hogy sikerüljön

csak a kalandozó, hanem a kézműveskasztokra is jellemző, és igencsak érdekessé, valamint egyedivé teszi a játékot. Mindemellett ne feledjük: a harc mellett a kézművesség szinte a legfontosabb, ugyanis Istarián minden talált alapanyag felhasználható, sőt mivel nincsenek boltok, minden, a játékban megtalálható tárgyat maguk a játékosok hoztak létre. Így maga a kereskedelem is kizárólag olyan tárgyakra vonatkozik, amelyeket a játékosok eladnak, illetve gyártanak: tehát a gazdaság, az ár-



Helló haver, gyere dolgozz a mirelit-gyárba!



Ez nem egy űrhajó, csak egy kisebb torony dőlt le



Tessékmondani, erre van a tropikárium?

BETÖRT A FANTASY ÁRNYÉKFÖLDRE

ANARCHY ONLINE SHADOWLANDS

Megváltóként vártuk az Anarchy Online kiegészítőjét: azt reméltük, megújul a játék, és végtelen mennyiségű új kalandot kapunk. Szeptemberi megjelenése után elég vegyes volt a kép. Mostanra azonban majdnem minden szép és jó!

Persze el kellett telnie egy-két hónapnak és egy személycserének (a játék igazgatóját megváltották) ahhoz, hogy a *Shadowlands* megmutathassa igazi potenciálját. No de fátylat a múltra, lásuk, mit is rejtenek az „Árnyékföldek”.

Sci-Fi? Fantasy?

Az AO alapvetően cyberes, sci-fi világa után meghökkenő a *Shadowlands* fantasy alapú környezete és története. Voltaképpen egy teljesen más játékot kapunk, amelyben már megszokott karaktereinket használhatjuk. Úgy képzeljétek ezt el, mintha karaktereimet átvihetném a *Fallout*-ból mondjuk a *Baldur's Gate*-be úgy, hogy bármikor visszamehetek velük falloutozni, felszerelve *Baldur's Gate*-cuccokkal. Érdekesen hangzik? (Igen... © – *Bad Sector*) Az is ☺. No persze eltart egy darabig, mire megszokjuk, hogy *Shadowlands* szekvenciális érhajátjuk el az újabb és újabb kontinenseket: míg Rubi-Kán bárki oda megy, ahova akar, itt egymás után tudjuk „teljesíteni” a területeket, és persze ahhoz, hogy megszerezzük a kulcsokat, miszsiókat kell végrehajtani.

200 volt. 220 lett

Míg a klasszikus AO-ban léteztek miszsiógenerátor, *Shadowlands* minden küldetés statikus: magyarány egy

adott NPC adja, és szépen elmagyarázzák, mit kell tenni. Szerencsére a küldetések java része igencsak változatos. Ugyanigy az SL telis-tele van statikus dungeonokkal, vagyis bármikor odamehetünk, és henteletjük az újratemelő lényeket. No persze rengeteg olyan tárgyat találhatunk ilyen helyen, amely egy adott küldetés végrehajtásához szükséges. S ahogy az a statikus helyszínek esetében lenni szokott, nemcsak mi keressük ezeket a tárgyakat, hanem más játékos-társaink is. Tehát türelmesnek kell lenni, ha várni kell.

Egyébként az eddigi maximum 200-as szintől 220-at érhetünk el, azonban annyira megváltozik a játérendszer a 200-as szint felett, hogy ez egy bonyolult dolog: lassan fél éve megy már a *Shadowlands*, és alig néhány 220-as szintű karakter van az összes szerveren.

Azok a percek...

A legfontosabb újítás a percek rendszere. Ezek olyan spéci, misztikus tulajdonságok, amelyeket felvéve további bónuszokat kapunk. Minden foglalkozásnak megvannak a saját, egyedi perkei, léteznek csoportos percek (ezek néhány kasztra vonatkoznak), valamint általánosak, amelyek minden kaszt számára elérhetőek. Ezekkel az extrákkal tehát sokkal

jobbak lehetünk. S van még egy fontos újítás: a szimbióták. Ezek olyan különleges, élő beültetések, amelyeket cyber-implantjaink helyére tehetünk. Mire jó ez? Egyszerű: míg egy implant maximum három tulajdonságot fejleszt, a szimbióta akár 20-25-re is hatással lehet. No persze nem terem szimbióta minden borkorban, nem olyan könnyű ezekhez hozzájutni. Inkább úgy fogalmaznék: meglehetősen nehéz! Ezenkívül rengeteg új tárgy, számos új varázslat, megszámlálhatatlan statikus dungeon és mindenféle extra bővíti a lehetőségeket.

Két új foglalkozás és a tél

Keeper és shade: az első egy klasszikus, lovagszerű közelharcos, leginkább csapatos küldetésekre, a második egy nagyon misztikus, árnyékban lopakodó, különleges felszereléssel és implantokkal rendelkező, amolyan tolvaj-orygilkos kaszt. Ezeket csak *Shadowlands*ben lehet indítani, de természetesen a későbbiekben Rubi-Kán is igénybe vehetők. Egyébként *Shadowlands* világa lenyűgöző: az égből lebegő szigetek között van vízzel elöntött város, téli világ, vulkánkitörésben fürdő földek, sziklás barlangok, mind-mind egyéni élővilággal. No persze, aki azt hiszi, hogy itt majd repkedhet, mint Rubi-kán, vagy használhatja a gridet, az téved: új világhoz újféle közlekedési forma dukál a különböző gardeneken (kerteken) keresztül. Vagy aki ráér, mehet gyalog. Másképp úgysem tud ☺. Platformjáték-hívők pedig készüljenek: néha az üresség felett kell ugrálni. Mókás... Tehát az, aki a *Shadowlands*re vágyakozik, előbb készüljön fel: olyan, mint ha egy másik játék lenne. S persze,

ha már mi erősebbek lettünk, akkor fogadjuk el, hogy az ellenfeleink is ☺. Továbbá mindenki vigyázzon: ne menjen ki a pálya szélére, mert könnyen leeshet Rubi-Kára. Megathanks to Kinizsi for the help.

Gyu

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
MMORPG	Funcom
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Shadowlands	Funcom
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
The Longest Journey, AO: NW	
GYORSLINK	139

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> ▲ Rengeteg új lehetőség ▲ Fantasztikus új terep ▲ Sosem tapasztalt játékélmény 	<ul style="list-style-type: none"> ▼ Sok türelem kell hozzá ▼ Körülmenyes a közlekedés
GRAFIKA 9	HANGULAT 10
HANGOK 8	KIHÍVÁS 10
IRÁNYÍTÁS 10	SZAVATOSSÁG 10

MINIMUM HARDVER

PIII 450 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Gyu VÉGSZAVA

Először megjegyeztem: sok volt a bug, sokat szivatták a játékosokat. De a hibákat kijavították, és most már nagyon élvezem, most már JÓ!

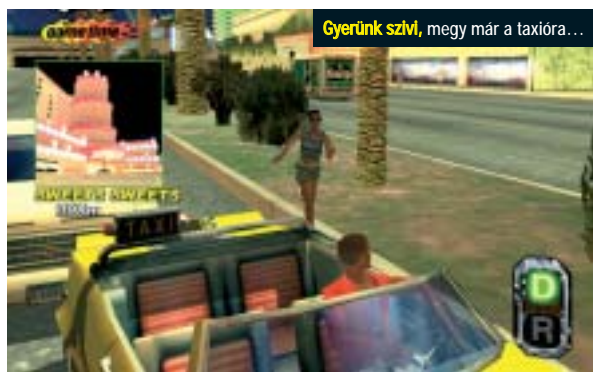
92%

ÉS A TÖBBI

Dark Age of Camelot	94%
AO: Notum Wars	91%
Horizons	87%



Az utca végén a tenger: ha akarunk, még fürödhetünk is benne...



Gyerünk szívi, megy már a taxióra...



Gyerünk Tasztló, irány a kaszinó!

AKIKNEK NINCS KI A NÉGY KERÉKÜK

CRAZY TAXI 3

Őrült száguldások és eszement attrakciók, de autólópás, zsaruk, tűzpárbajok, prostik nélkül? Bizony, a GTA és a Mafia rulez, de ha lemondasz az alvilág gyönyöreiről, akkor nincs jobb a Crazy Taxi sorozatnál. Ha csak egy óracsád van, és nincs időd GTA-zni, akkor ugorj a sárga kocsik volánja mögé!

Tagadhatatlan bája van a játéktérmi hatalmas pénzbedobás árkádoknak. Miközben bedobsz egy százast, már tudod, hogy micsoda pénzpocsékolás, hiszen ott van vár a PC-d, sőt talán a konzolod is, de most kit érdekel, itt és most Te vagy a császár, a gép csak neked csillog-villog, csilingel, és ha elég rutinos vagy, akkor hamarosan irigykedő srácok tömege ácsorog mögötted, és a barátod szemében is elismerő pillantásokat vélsz felfedezni a kezdeti unalom után ☺... Persze, a legtöbbször ez nem ilyen happy endes, hanem inkább „game over”-es, és miután a pénztárcád kiürült, inkább rohansz haza Crazy Taxizni a PC-den, ami tök ingyen van, ráadásul senki előtt nem égsz be, ha netán elszúrnád...

Kicsi a monitor, de kényelmes előtte ülni

Na jó, ezenfelül nyilván még ezer oka van annak, hogy miért jó PC-re egy ilyen maximálisan árkád élményt nyújtó játékot konvertálni, csak most több nem jutott eszembe ☺. Tény és való, hogy aki komplexebb játékelményre

vágyik, inkább be se töltsd a Crazy Taxi 3-at, hiszen a Sega autósjátéka egyszerű, mint a százast szög. Négyféle nagyon HMCS (helyi menő csávó) taxis arccal nyomulva volatképpen nem kell mást tennünk, mint újabb és újabb jó polgárokat veszettül száguldva a megadott helyszínre szállítanunk, mielőtt a kegyetlenül visszazámláló óra a 0-hoz érne. Nincs itt semmi kis-

A San Francisco utcái (vagy a Beastie Boys Sabotage című videoklipjének) stílusában repülünk az utca óriási huppanói, lejtői felett.

térkép, mint a GTA III-ban, és nem kell tuningolni a verdánkat, mint a Need for Speed Undergroundban. A kocsik nem török rípiyára, valamint nem tudsz senkit sem elgázolni, hiába is szeretnéd. (Ami mondjuk elég vicces, amikor egy 90 éves nagyapó úgy ugrik félre az autód elöl, mint Neo a Matrixban.) Az egyszerű vezetésen túl azonban rengeteg jópofa dolog dobja fel a játékélményt. Először is a szóköz le-

nyomását a sárga járgány hatalmasat ugrik, ami egyrészt hasznos bizonyos akadályok leküzdésére, másrészt ügyfeleink is szép borralóval jutalmaznak. Autóink „vetődései” különösen látványosak és mókásak akkor, amikor a San Francisco utcái (vagy a Beastie Boys Sabotage című videoklipjének) stílusában repülünk az utca óriási huppanói, lejtői felett. Ilyenkor a hátsó ülésekről elégedett visításokat hallunk: mintha vevőink a vidámpark hullámvasúttján ülnek...

Ja, tényleg, volt első rész is...

Sajnos azok, akik már játszottak az első résszel (PC-n nem volt második), már nem fognak ilyen boldogan visongani, ugyanis semmilyen lényeges újítással nem fűszerezték a játékot: négy új karakterünk lesz, pár új, a fő-

játékot színesítő minijáték és egy két város: Glitter City és Little Apple. A tarka-barka grafika meglehetősen konzolos (mosottas épülettexturák), de közel sem csúnya, a zene a szokásos Offspring. Ha nem játszottad magad halálra a Crazy Taxival, illetve ha csak gyors árkád élményre vágysz, akkor legyél Te is örült taxis, a többiek viszont szerintem várják meg a Driv3rt...
Bad Sector



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autós árkád	Sega
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Amerikai városok	Sega
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Crazy Taxi, Virtua Cop, Virtua Cop 2	

GYORSLINK >> 883

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gyors, azonnali árkád élmény	↓ Egyszerű, mint a one hundred szög
↑ Kellemes tarka-barka grafika	↓ Egy óra után rá fogsz unni
GRAFIKA 7	HANGULAT 8
HANGOK 6	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 7	SZAVATOSSÁG 2

MINIMUM HARDVER
PIII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

Bad Sector VÉGSZAVA

Ha van egy szabad félórád, és gyors élményekre vágysz, akkor érdemes lecsücscsenni egy kicsit Crazy Taxi-zni. GTA-t viszont ne várjunk tőle...

>>> **75%**

ÉS A TÖBBI	
GTA: Vice City	94%
RC Cars	75%
Crazy Taxi	72%

Nincs baj a részeg tengerésszel

VIRTUAL SKIPPER 3

Vannak bizonyos rétegiátékok, melyek témájuk miatt nem jutnak el a nagyközönséghez, mégis megvan a saját rajongói bázisuk. PC-s tengeri medvék, előre!

Érthető, hogy keveseket hoz lázba egy vitorlásszimulátor. Aki látott már a tévében vitorlásversenyt, az tanúsíthatja, hogy nem éppen az a sport, amelyetől az embert szétveti az izgalom – lásd „az autókhoz ért, de a hajókhoz nem...” (Emil Rulez) –, bár vannak, akiknek mindegy, például vasárnap kötelességtudóan leülnek a Forma-1 elé, de már a hatodik körnél húzzák a lóbort. Persze ha az ember a fedélzeten van, az egészen más. Sós tengeri levegő, gyönyörű helyek, lesül az orruk stb. Száz dologra kell figyelni. Mindezt monitoron át visszaadni

nem nagyon lehet, a VS3 mégis jól teljesít – akit érdekel a vitorlás sport, mindenképpen tegyen vele egy próbát, mert a kidolgozás nagyon igényes és részletes, a grafika pedig (főleg a víz) kimondottan



A távolban egy szexis vitorla



Arr, matey!

szép. A készítőknél főképp azért jár dicséret, mert számtalan navigációs lehetőségünk van, az irányítás mégis letisztult és átlátható. Ha nincs pénzed yachtra, a *Virtual Skipper 3* beszerzése elfogadható „B” terv lehet.

ÉRTÉKELÉS

88%

KIADÓ
Digital Jesters
FEJLESZTŐ
Nadeo

Bukás földön-égen

UNIVERSAL COMBAT

Hogy mire nem képes ez a DirectX 9...



Az ismeretlen név ellenére a *Universal Combat* az idetova tízéves *Battlecruiser* sorozat folytatása – a név változott, a hibák megmaradtak.

Egyszerűen dühítő, hogy lehet ennyire elszúrni egy játékot. Ráadásul a 3000AD nem először esik ugyanazokba a hibákba, a *Universal Combat* újból felvonultatja a korábbi epizódok összes gyökérségét. Pedig kultuszjáték is lehetett volna, mert a háttérben egy páratlan gazdagsággal kidolgozott világ áll: 250 bolygó, ahol impozáns arzenál áll rendelkezésünkre. 54 légi egység (repülő és űrhajó), 22 földi jármű, 10 tengeri csatahajó, 20 különböző

gyalogosfegyver... Csoda, hogy ennek hallatára bepörög az ember? Aztán persze annál nagyobb a csalódás, mivel a kivitelezés egyszerűen csapnivaló. A végleges változat bugok tekintetében még egy béta szintjét sem éri el, a grafika igen gyengus (DirectX 9-es effektek... akkor hogy nézhet ki így a víz?), a kezelőfelület tökéletesen átláthatatlan, ráadásul nincs oktató mód, így az embernek már azt megelőzően elmegegy a kedve a játéktól, mielőtt megtanulná rendesen kezelni... Segítség, szedje le valaki a gépemről!

ÉRTÉKELÉS

53%

KIADÓ
Dreamcatcher
FEJLESZTŐ
3000AD

Ölve vagy halva

WANTED: DEAD OR ALIVE

Azok voltak a szép idők, amikor egy szál Colttal szaladgáltak az emberek, és simán lepuffantották azt, akinek nem tetszett a képe – majd ellovagolták a lemenő Nap fényében.

Sajna változnak az idők. A mai kissrácok már nem cowboyok, hanem key account managerek akarnak lenni, és már az oviban is sales meetingeket nyomnak az udvaron, de ebbe tán ne menjünk bele.

A vadnyugat-kultusz csökkenése jól mérhető azon, hogy egyre kevesebb játék készül a témában, de akiben mégis maradt némi nosztalgia, annak ime egy egészen pofás kis gyöngyszem: a *Wanted: Dead or Alive* (másik nevén *Wanted Guns*, még nem tudni, nálunk milyen néven kerül forgalomba) megér egy próbát, hiszen egy szimpla felülnézetes lövöldözős cucchoz tökéletesen megfelelő a grafikája, az irányítása pedig rém egyszerű és könnyen kitapasztalható. A sztori persze egy B-kategóriás



„Elraboltátok asszonyainkat, megerőszkoltátok lovainkat!”

western, de a kauboj-fíling garantált: csak menni kell, löni, és Clint Eastwood-osan nézni. Aki nem vágyik morális tanulásra, csupán némi vadnyugati lövöldözésre, azt akár hosszú órákra is lekötöheti.



Sergio Leone overdrive!

ÉRTÉKELÉS

77%

KIADÓ
XS Games
FEJLESZTŐ
Iridion Interactive

Három-kettő-egy éés EKSÜN!

SONIC ADVENTURES DX

A Sonic CD és a Sonic 3D Blast után harmadik alkalommal örvendeztet (?) meg bennünket, PC-seket a fantasztikus és utánozhatatlan Sonic, a kék szupersүн.

Mindenkiből lehet sztár, még egy lehetetlen kék sündisznóból is. Ez ugyan kétségbeejtő, de tény, hogy a Sonic éveken át a Sega-játékok egyik legnépszerűbb figurája volt. A kiadó a korábbi bukásokból sejtethné, hogy a mi izlésünk kicsit más, mégsem adják fel. Most ráadásul megkaptuk egy 1999-es (!) Dreamcast-játék alig feljavított GameCube-os változatának konverzióját, ugyanolyan grafikával, amely önmagában is elég ahhoz, hogy egy magára valamit is adó PC-s ember dühödten horkantással menjen el a SA: DX mellett. Mi valahogy nem dobunk hátszót attól, hogy egy megasündisznóval kell végigtepernünk a pályákon, közben pörögve-forogva ugrálunk száználmas rémségekre, és csillogó bizgentyüket gyűjtögetünk. A legviccesebbek azok a részek, amikor elég neki-

lődni, majd Sonic megvadul, és ide-oda pattog másodperceken keresztül, mi pedig tátott szájjal figyeljük, hogy mikor áll meg végre. Na akkor lehet egy [Escape]-et nyomni, és nekilátni az uninstallnak.

Órákért egy látványos pillanat azért jár...



Nesze nekünk: kék sündisznó és kétfarkú róka

ÉRTÉKELÉS

> 52%

KIADÓ
Sega
FEJLESZTŐ
Sega

Szolgálunk és (túl)élünk

RIOT POLICE



E lég egy gyenge focimeccs, és máris akad néhány szakrényhátú, aki a frusztrációját autókön, kirakatokon és járókelőkön próbálja meg kitölteni. Hát hagyjuk ezt?

Nem kell első ránézésre mindent elhinni: a készenléti rendőrség, illetve azok a maszkos-pajzsos birodalmi rohamosztások, akiket állandóan látni a híradókban, nem azért vannak, hogy beverjék az arcunkat. Ők tulajdonképpen szeretnek bennünket, és csak a munkájukat végzik. A Riot Police-ban ebbe lehet bele-

kóstolni: különféle egységek állnak rendelkezésünkre, a lovasrendőröktől kezdve a vízágyúig (egy olyat például ki nem akart még kipróbálni?), és célunk fenntartani a rendet a tüntetések, tömegverekedések és egyéb lakossági örömmünnepek közepette. Ez persze nem egyszerű: néha az anyagi kárt kell alacsonyán tartani (ilyenkor jól megverjük a kocsigyűjtőgatókat), máskor a járókelőket kell megvédeni (ilyenkor jól megverjük a kötekedőket), és így tovább. Habkönnyű budget-stratégia rendőrpálatáknak.

ÉRTÉKELÉS

> 68%

KIADÓ
Activision Value
FEJLESZTŐ
Zono

Gyilkos tamagocsi

FIGHTBOX

Lehet-e nagyot kaszálni egy tévéshow, az internet és a számítógépes játékok keresztesésével? Nem, de a britek legalább megpróbálták...

Érdekes ez a Fightbox. Nálunk kevesen tudják, de ez egy BBC-n futó tévéműsor, amelynek keretében valós szereplők mérik össze az általuk „nevelgetett” virtuális harcosok erejét és ügyességét. (Erre a magyar tévé is lecsaphatna, például a Való Világ he-

lyett sokkal érdekesebb lenne egy nonstop LAN-parti...) A show tavaly októberben indult, most pedig a BBC gyorsan kidobott egy játékot is, amelyben hasonló a feladat. Különléle arénákon kell átvergődnünk, ahol nemcsak ellenfelünk, de ravaszdi csapdák, például felcsapódó tüskék vagy lángszórók is keserítik életünket, majd az összegyűjtött pontokat karakterünk fejlesztésére és fegyverekre költhetjük. A kivitelezés ugyan stílusos (főleg a humanoid-alien keverék harcosok), de játékoszemmel már nem túl meggyőző. Lehet, hogy a briteknél páran nekifutnak majd a show miatt, de önmagában könnyen felejthető.



Órület van itten máma! (© by Stohl Buc)

ÉRTÉKELÉS

> 64%

KIADÓ
BBC Multimedia
FEJLESZTŐ
BBC Multimedia



Csonttörő János mai ellenfele Kragg a Bx-5 bolygóról

BUDGET

CIVILIZATION III

A GameStar budget-értékelési rendszere

A GameStar budget rovatában minden játékot újraértékelünk. Figyelembe véve az olcsóbb árat, az időállóságot és számtalan olyan tényezőt, amelyet a friss játékoknál még nem tehetünk meg. Így előfordulhat, hogy egy játék kicsit jobb, vagy kicsit rosszabb értékelést kap, mint újonnan. A „3 legjobb olcsó vétel” kategóriában az elmúlt 3 hó legszemrevalóbb darabjait ajánljuk majd ezentúl.

Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Anno 1503 3990 Ft.
Battlefield 1942 3990 Ft.



Blood Omen II 1999 Ft.
Frontline Attack – War Over Europe 1999 Ft.
Expendable 1999 Ft.
Rollercoaster Tycoon 2 3990 Ft.



Simcity 3000 3990 Ft.
Three Kingdoms: Fate Of The Dragon 1999 Ft.

A *CivIII* vajon minden idők legjobb körökre osztott stratégiai játéka? Azt hiszem, ha viszszenéznek a műfaj múltjára, nem túlzás ez a megállapítás. Amikor kijött még 2001-ben, azért került le a 90%-on felüli dobogóról (87%-ot kapott), mert eget rengető újítást nem találunk benne a második részhez, illetve az *Alpha Centauri*hoz képest, az akkori középkategóriás gépeken elképesztő módon szaggatott, és lassú volt a rossz optimalizálás miatt, illetve tele volt durva, a játékélményt jelentősen lerontó bugokkal. Azóta vetünk jobb gépeket, a hibákat több-



ször is kijavították, és főleg: egyetlen konkurens sem ért fel saját térfelén a *CivIII*-mal, úgyhogy mai szemmel nézve bizony ő a legjobb. De mégis, mitől olyan addiktív a *Civ*? Sokan próbálták megfejteni a titkát, de láthatólag még senkinek sem sikerült. Az biztos, hogy nincs olyan stratégiai játék, amelyik ennyire egyszerű lenne elsőre egy laikus számára is, ugyanakkor ennyire összetett tud válni később, ahogy egyre jobban belebonyolódunk világhódításainkba. Nincs is annál fenségesebb érzés, mint amikor alattvalóink egyre jobban behódolnak, a rivális nagyhatalmak

vezérei kegyelemért könyörögnek, nem túl látványos kis pixel-egységeink bevonulnak az ellenség városába egy hosszabb ostrom után, birodalmunk meg mindinkább terebélyesedik. Persze először csak szép lassacskán erősödünk meg, és rengeteg olyan probléma is fel fog merülni,

amelyre győzelmi mámorra áhítozva még csak nem is gondoltunk. A lakosság lázadozik, hiszen nincs kaja, az emberek utálják, hogy az ország harcban áll, és egyébként sem szeretnek dolgozni. Ellenségeink alaposan megerősítik magukat, így hiába ostromoljuk őket, szövetségeseink pedig a legrosszabbkor támadnak hátra.

Aztán egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy hoppá!, már hajnali 5 van, és egy szemhunyasnyit sem aludtunk...

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

P 266 MHz | 128 MB RAM | 8 MB VGA

- ▲ Még mindig utolérhetetlen stratégiai élmény
- ▲ Túl sokat azért nem változott
- ▲ Néhány jópofa újítás a *CivIII*-hoz képest
- ▲ Multiplayer már van, de nem túl sokan játszanak vele...

90%

ÁRA 3 990 FT.

NEVERWINTER NIGHTS



Hosszas huzavona, csúnya perek és kiadócsere után 2002-ben érkezett meg végre-valahára a *Baldur's Gate*-ről elhíresült BioWare gigantikus *Neverwinter Nights*-a, amelyet több szempontból is korszakalkotónak szántak készítői. A teljes 3D egy ennyire összetett és hatalmas világot felölelő RPG-ben még igencsak ritkaságszámba ment (valódi konkurenciája egyedül a *Morrowind* volt), ahogy a teljes 3.0-s D&D használata is. Ám igazi újdonságnak a rendkívül hangsúlyos multiplayert tartottuk, hiszen az egyik játékos akár a mesélő is lehetett, így

a *Neverwinter* az élő szerepjátékhöz hasonló élményt ígért. A készítőik talán ott követték el a hibát, hogy túlságosan is erre hagyatkoztak, és a single részt nem dolgozták ki annyira, mint a fantasztikus *Baldur's Gate 1-2*-ben. No nem a világ méretére gondolok, hiszen az itt is hatalmas, sem a sza-

bályrendszerre, a kezelőfelületre vagy egyéb nyálánkságokra: ezeken a területeken a BioWare itt is nagyot alkotott. Ami egy kicsit hiányzott, az a BG-ekben megszokott kidolgozott sztori, összetettebb csapatmunka (az *NWN*-ben csak egy társad lehet), és valahogy a feltűnően azonos 3D-s elemekből összerakott helyszínek sem voltak oly élelteszerűek, mint a BG-k izometrikus, kézzel rajzolt városai, erdői, kazamatái.

A *Neverwinter* még így is az egyik legjobb befektetés, ha most RPG-t akarsz vásárolni, hiszen a fentebb említett hiányosságok azért nem

olyan vészesek (hosszú távon talán már észre sem veszed őket): a kalandok egyre izgalmasabbak (nem is beszélve a kiegészítőkről, amelyekről csak szuperlatívuszokban beszélhetünk), a helyszínek egyre érdekesebbek, a legfrenetikusabbak viszont kétségtelenül a többjátékos részek. Ennyi pénzért pedig már tényleg megéri egy baráti társaságnak venni egy-egy példányt, és tolni egy nagy partit multiban.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ▲ Frenetikus multi
- ▲ Hatalmas, moddolóható, újabb és újabb kiegészítők
- ▲ A 3D kevésbé látványos és életesebb, mint az izometrikus BG-k
- ▲ Közepes single sztori

86%

ÁRA 3 990 FT.

ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

UNREAL II

Az Unreal II grafikailag tényleg még ma is igazi etalonnak számít: ha van egy jó videokártyád (egy 8500-ös ATI vagy egy GeForce4 már megteszi), akkor olyan látványban lesz részed, hogy egyes helyszíneknél csak döbbsen pislogsz magad elé.

Az ördög azonban a részletekben, pontosabban esetünkben a játékmenetben rejtőzik... Bár az Unreal II-nek is megvannak a nagy pillanatai ezen a téren (csapatmunka, bizonyos részeknél a Halóra halványan emlékeztető taktikai elemek), ezekre azonban csak hosszú távon derül fény, és bizony akkor sem találkozunk olyasmivel, amit előtte vagy utána ne valószínűsíthet volna meg más FPS-ek valamivel jobban.

Az Unreal II azonban gyökereiben egy elég unalmas és repetitív FPS. Gyakorlatilag másról sem szól a játék, mint hogy egyik bolygóról a másikra kell úrhajózunk, és a helyszínen minden (mellesleg elég szánalmas külsejű) monsztrát ki kell irtanunk, amelyik él és mozog. Ráadásul az MI megle-

hetősen primitív, és ez csak még jobban feltűnik a minden fantázia nélkül szerkesztett pályák látván. A harc emellett még időnként bosszantóan nehéz is, nem az élvezetes, taktikus Halo módjában, hanem mert az idegen lények bután agresszívok, sokan vannak, és gyakran kikerülhetnek. Az Unreal II-ben az akciórész egész egyszerűen fárasztó, pedig nem egy Serious Samról van szó... A sztoriról pedig már ne is beszéljünk: tökéletesen középszerű és érdektelen.

Mindennek ellenére azért ez a játék az „egyszer végignyomható” FPS-ek kategóriájába tartozik, hiszen a „sci-fi shooter” hangulat azért gyakran bejárt, egy-két bolygó aránylag érdekesebb, egyes szörnyektől pedig kifejezetten parázni fogunk. Ám azt is hozzá kell tenni, hogy azóta kijött jó néhány jobb FPS, és ez is lejjebb vett a százalékunkból.



ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Még ma is szemképrázató grafika
- ↓ Dögunalmas pályák
- ↑ Néhány ötletes újítás
- ↓ Buta MI

78%

ÁRA >> 3 990 FT.

1.

Arx Fatalis

2004. 03-tól kapható 3 990 Ft.

2.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

2004. 02-től kapható 3 990 Ft.

3.

NBA Live 2003

2004. 02-től kapható 3 990 Ft.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Quake vagy UT? Örökös, lezárhatatlan vita, amely

a két multi FPS rajongói táborát sohasem fogja kibékíteni. Ez persze nem izgatja az Atarit: a multi ugyanis elhatározta, hogy az EA sportjátékaihoz hasonlóan évente jeleníti meg az újabb részeket. Így nem kell értük aggódnunk, hiszen az isten sem menti meg őket attól, hogy – kevés változtatással ugyan, de – évente jó nagyot kaszáljanak, hiszen ki ne venné meg a legfrissebb verziót, amikor van benne öt puskával több. Eh, túlságosan cinikus vagyok, hiszen az UT2004 végső soron tényleg nagyon baresz lett: aki nem hiszi, az olvassa el Uhu értékelését. Persze vannak konzervatív lelkek, akiknek nem kell annyi újítás, elég annyi, ha jóval olcsóbb a játék, hogy egy jót multizhassanak. Nekik mindenképpen érdemes beszerezni az UT2003-at, hiszen a grafika mai



szemmel nézve is rendkívül dögös (ezen a téren nincs semmi lényeges változás az UT2004-ben), a különféle pályák kidolgozása rendkívül ötletes (a koszlott cyberpunk városok, egyiptomi kazamaták, ipartelep, középkori kastély stb.)

Persze az egyik legfontosabb vonás egy multi FPS-nél a tökéletesen optimalizált grafikus motor, amelynek köszönhetően a progi a középkategóriás gépeken is jól fut. Nos e játék ezen a téren sem vall szégyent, különösen most, amikor már mindenki (remélhetőleg...) jobb gépekkel rendelkezik.

A hard-core UT-fanok talán egyedül

azt sajnálták az UT2003-nál, hogy egy kicsit „quake-esedett”: a harc már nem volt annyira „taktikus”, mint régen.

Ennek ellenére szerintem az, aki egy igazán kidolgozott modern multi FPS-t akar tolni a haverokkal, egyelőre nem talál jobbat az UT sorozatnál, hiszen a Doom 3 még ki tudja, mikor jelenik meg, és közel sem lesz olyan multiorientált, nem is beszélve a távoli jövőbe vesző Quake 4-ről...

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Optimalizált grafikus motor
- ↓ „Quake-esedett”
- ↑ Jól kidolgozott multi FPS
- ↓ Nem olyan taktikus mint régen

91%

ÁRA >> 3 990 FT.

A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

- Bond 007: NightFire 3 990 Ft.
- C&C Renegade 3 990 Ft.
- Commandos 2 1 999 Ft.
- Lotus Challenge 1 999 Ft.
- Postal 2 1 999 Ft.
- Robin Hood
- Defender of the Crown 1 999 Ft.
- Tiger Woods 2003 3 990 Ft.
- Wanted Guns 1 999 Ft.



JÁTÉKMÚZEUM

KÖZTÜNK JÁR...

SOROZATGYILKOSOS JÁTÉKOK

A sorozatgyilkos, aki nem tud megállni... Ölnie kell, újra és újra, míg az okos, ám egyre kétségbeesettebb nyomozó, magádetektív vagy kalandor el nem kapja. A filmvásznon oly népszerű krimitéma eddigi számítógépes feldolgozásait vesszük most át.

Persze az aktualitást a Dreamcatcher *Jack the Ripper* című kalandjátéka adja, amely ugyan nem „kapta el az álmainkat”, de kellemes emlékeket idézett fel, amikor tényleg feszülten oldottuk meg a puzzle feladatokat a képernyő előtt, amíg le nem lepleztük a gyilkost...

Századforduló, London: a késes újra lecsap...

De ha már Hasfelmetsző Jack, akkor érdemes azokkal a játékokkal kezdenünk, amelyek az éjszaka prostituáltakon „sebészkedő” véres gyilkos utáni hajszát dolgozzák fel. Az egyik legjobban sikerült kalandjáték, amely a Ripper körül játszódik, a *The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel* (1992) volt. A 1888-as években játszódó point'n'click kalandban a címszereplő pipás mesterdetektívet, Holmest, és hű társát, Dr. Watsont irányíthattuk. A játék érdekessége: egyáltalán nem biztos, hogy a nagyon hasonló esetek valójában tényleg a Hasfelmetsző keze munkáját „dicsérik”, a játék legvégére pedig ki is derül, hogy egy sötét összeesküvésről van szó...

De hogy még inkább témánál maradjunk: az 1994-es *Jack the Ripper*ben ezúttal valóban a híres sorozatgyilkos nyomába kell erednünk. A történelmi korszak stimmel, sőt minden más is egyezik (gondolom, sokakban felmerült, hogy

miért kellett a Mazur által tesztelt, azonos című kalandjátékot New Yorkban játszani – hát szerintem ezért...), viszont maga a játék nem volt nagy szám.

A modernizálás jegyében készült a *Ripper* (1996) című interaktív mozi, logikai elemekkel teletűzdelt kalandjáték, amelyben egy fiatal újságíró bőrében

Rituális gyilkosságokat kell felderítenie, miután felesége is majdnem az áldozatok közé került

kell 2040 New Yorkjában egy olyan sorozatgyilkos nyomába erednünk, aki pontosan úgy öldököl, mint a Hasfelmetsző. Érdekessége volt, hogy olyan sztárok is játszottak benne, mint Christopher Walken – sajnos hozzá kell tennünk, hogy ezúttal pocsékul... Amúgy maga a játék sem volt túl élvezetes: az izgalmasnak, baljósnak, félelmetesnek induló hangulatot teljesen megtörték az idegesítő, *Myst*-szerű puzzle részek, amelyek a játék gerincét alkották.

Végül a Hasfelmetsző legutóbbi akciójaként tartjuk számon múlt havi teljes játékunkat, a *ShadowMant*, ahol Mike Leroinak, az „árnyembernek” kellett szembeszállni sorozatgyilkosok lelkével, köztük Jack the Ripperrel is.

100% realizmus, no cukor

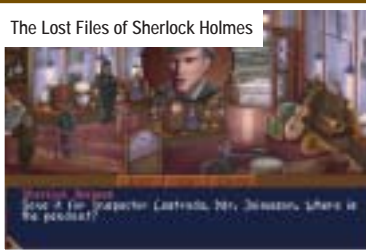
Bár nem a Ripperről, de gyakran szóltak sorozatgyilkosokról a *Police Quest* sorozat különböző részei is. Az első három epizód főszereplője Sonny Bonds, egy amerikai zsarú, akinek munkája gyakran egyszerű napi rutinfeladatokról áll, ám a fősztori mindig igazi krimibe illő. A *Police Quest 3: The Kindred*ben (1990) rituális gyilkosságokat kell felderítenie, miután felesége is majdnem az áldozatok közé került.

Bonds hamarosan rájön: a gyilkosságok helyszíneit összekötve egy sátánista jel rajzolódik ki, és hogy bizonyos kollégáiban sem igazán bízhat meg...

A sorozat negyedik részét már nem az első három munkálkodó Jim Walls készítette, és ez meg is látszott rajta: a *PQ4: Open Season* (1993) nem volt annyira élvezetes. A sorozatgyilkosos téma azonban megmaradt, csak ezúttal nem Sonny Bonds, hanem egy fiatal Los Angeles-i detektív munkájában kellett részt vennünk. Az első áldozat Carey nyomozó legjobb barátja, akit megkínóznak, megcsonkítanak, majd brutálisan meggyilkolnak – ám ez csak a kezdet.

A sorozatgyilkosos téma a '90-es Ripper után egy kicsit kiment divatból, és sajnos a most tesztelt, gyengus Jack the Ripper sem tudta felújítani. Reméljük, már nem kell sokáig várunk egy izgalmasabb feldolgozásra...

Bad Sector



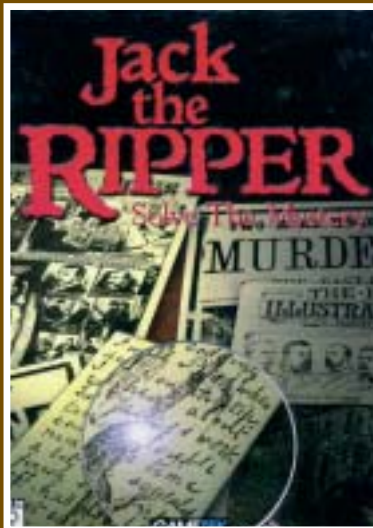
The Lost Files of Sherlock Holmes



Police Quest IV



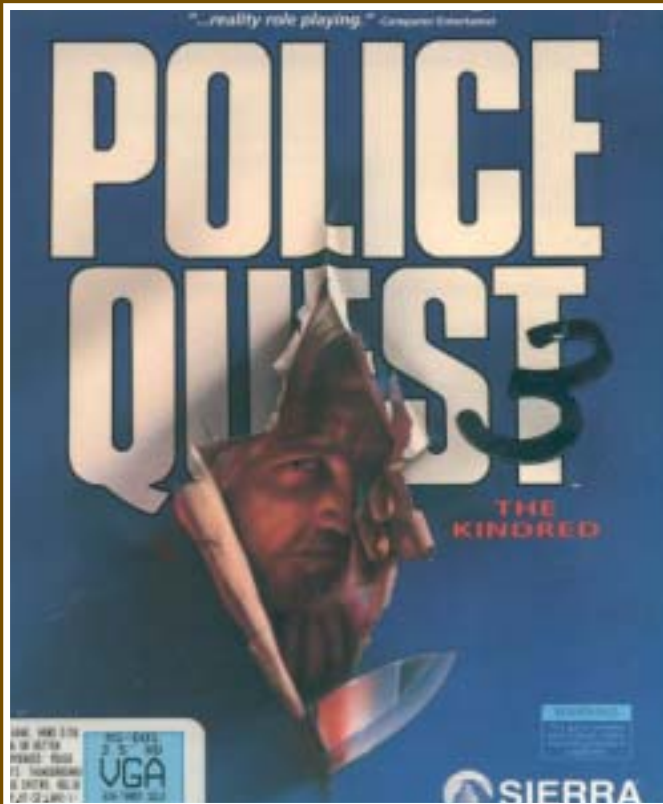
Police Quest III



Jack the Ripper



The Lost Files of Sherlock Holmes



Police Quest: The Kindred

Cheatz

NFS: UNDERGROUND

TIPP A kódok beállításához lépünk a főmenüből a Statistics almenübe, majd vissza (a [DELETE] lenyomásával). Ezután a játékban már beírhatjuk a kiválasztott csalást.

Cheat	Autók
334MYGOLF	Mygolf
77PEUGEOT	Peugeot
777RX7	RX7
350350Z	350Z
111SKYLINE	Skyline
221MIATA	Miata
2000S2000	S2000
889CIVIC	Civic
228SUPRA	Supra
240240SX	240SX
342INTEGRA	Integra
239CELICA	Celica

ARMED AND DANGEROUS

TIPP Amennyiben nagyobb gondjaink akadnának, ne habozzunk a cheatekhez fordulni: menjünk a játék Options menüjében a Cheat pontra, majd írjuk be a kiválasztott kódot.

Cheat	Hatás
WAAAAAAH	Flip screen - Topsy Turvy (Flip Screen)
AMATINEE	Bármelyik filmet megnézhetjük
MISSIONS	Mindegyik pálya elérhető lesz
PRAYTOME	God mód
SHIELDME	Sebezhetetlenség
NDMRBLTS	Korlátlan mennyiségű lőszer
SHOESIZE	Nagy lábak
EATGRENZ	Nagy kezek
VERYHIQ	Hatalmas fejek
AMBULNCE	Teljesen meggyógyulunk
SHOOTMOR	Feltöltődik lőszerkészletünk

SPELLFORCE – THE ORDER OF DAWN

TIPP Túlzottan nagy problémák felmerülése esetén bátran használjuk a cheat-varázslatot! Az 1.2-es verziótól kezdve tudjuk a [CTRL] és a [+] lenyomásával behozni a konzolt, ahol beírhatjuk a választott kódot. Amennyiben a zárójelben lévő 1-es számot 0-ra írjuk át, megszűnik a csalás hatása. Figyeljünk a beírásnál a kis- és nagybetűkre.

Cheat	Hatás
Application:SetGodMode(1)	Avatárunk halhatatlan lesz
Application:GiveMeGoods(XXX)	XXX mennyiségű nyersanyagunk lesz az összes típusból
Application:SetNoManaUsage(1)	Végtelen sok manánk lesz
Application:FastHeroCast(1)	Gyorsabban tudunk hősöket megidézni
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Gyorsabb építkezés
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	Minden egység elérhetővé válik
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	Minden épülettípus a rendelkezésünkre áll

Tippek

NFS: UNDERGROUND

Tanácsok a Drift módhoz

TIPP A Drift módot játszva használjunk feltétlenül oldalgumike-reket, ezekkel ugyanis sokkal gyakrabban kicsúszunk a fehér úthataroló sávra, ahol kétszer annyi pontot kapunk, mint a normál úton.

SPELLFORCE

Gyakjuk le az idézőpontokat

1. TIPP Ellenfelünk mindig akkor idéz meg újabb monsztaikat ellenünk, miután elfoglaltunk egy monolitot. Ezért igyekezzünk még a játék elején lerombolni a gyengén védett idézőpontokat, hogy nyugton felépíthessük bázisunkat.

Időtöltési lehetőségek utazás közben

2. TIPP Ha már nagyon unjuk a végtelen hosszú ide-oda mázskálásokat a Spellforce hatalmas világában, csináljunk közben valami hasznosat is: tanuljunk varázslatokat, rakjuk rendbe hátizsákunk tartalmát, vagy olvassuk el a következő questet.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WM

Speckók megszerzése

TIPP Néhány feltuningolt varázsszeprű birtokosai lehetünk, és új stadionokba is eljuthatunk, ha sikerül összegyűjtenünk a megfelelő számú kártyát

Gyűjtőkártyák száma	Extra
35	Nimbus 2001
50	Tűzlabda
65	Bulgária kviddicscsapata

MAX PAYNE 2

Easter Egg

TIPP Amikor Maxszel a 6. rész 3. fejezeténél járunk, Max irodájában, feltétlenül vessünk egy pillantást a gyanúsítottak táblázatára. Ezt ugyanis a fejlesztők lecserélték egy felvilágosító szövegre, amelynek elolvasása után Max szinte összeomlik ☹.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Keressünk további célokat!

TIPP A bevetések előtti megbeszéléseken nem szokták az összes célt megnevezni. Ezért, amikor küldetést teljesítünk, löjünk szét azokat a repülőgéphangárokat és kifutópályákat is, amelyeket nem vettek be a célok listájára - ezek megsemmisítéséért ugyanis új gépeket kapunk.

LORDS OF EVERQUEST

Foglaljuk el hamar a bányákat!

1. TIPP Rögtön indulás után gyorsan derítsük fel a terepet, és küldjünk munkásokat a bányákba. A nyersanyag ugyanis igencsak korlátozott, így ezen az úton ellenfelünket legtöbbször kielezhetjük, s ha legyengült, már nem okoz nagy problémát a legyőzése.

Gyógyítókat a se-regbe!

2. TIPP Hadseregünkben mindig legyen legalább öt gyógyító - ők gondoskodnak majd arról, hogy Lordunk ereje sohase csapjon meg túlságosan.

Figyeljünk épületeinkre!

3. TIPP Ha megtámadják bázisunkat, ne feledkezzünk meg rákattintani minden egyes épületünkre, és - amennyiben szükséges - kijavítani a károkat. Különösen a tornyokra figyeljünk oda, hogy mindig teljesen épek legyenek.



90

+3 oldal rövid tipp!
Az aktuális játékokról



92

Sacred
Gyurmák az állatkertben



95

UT 2004
Célvíz rászorulóknak

XIII

**Az első fő-
ellenség le-
győzése**

TIPP Előfordulhat, hogy gondjaink támadnak az első főellen-séggel. Megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha még a felbukkanása előtt egy kézigránatot hajítunk az irányába. Megfelelő időzítés-sel a kis dög az átvezető után már csak 85%-nyi életerővel ren-delkezik, így máris könnyebben intézhetjük el.

WARCRAFT 3 THE FROZEN THRONE

**Titkos hely-
szín az első
pályán**

1. TIPP Az árnyfek első küldetésében a lángoló hajók köze-lében található egy rejtett szigetet. Maiev teleportálási képes-ségét igénybe véve juthatunk oda. Ott egy nagával futunk össze, akit azonban könnyedén leverünk. Jutalmul egy manarúnát és egy másik artifactet kapunk.

**Titkos
stuffok a
negyedik
küldetés-
ben**

2. TIPP Az árnyfek negyedik missziójában rögtön négy titkos helyszinre juthatunk el Maievel! Az első a mi bázisunk alatt van, északkeletre a legdélibb naga bázistól: az őrszoborról ismerhetjük fel. A második a térkép közepén található kapu mö-gött van. Vigyázzunk azonban a veszélyes monsztrára! A harma-dik egy stuff, amelyet a küldetés végétől keletre lévő kertben le-lünk. Itt egy patkánnyal találkozunk, amelyet nem tudunk meg-ölni. Ha azonban elég sokszor kattintunk rá, felrobban, és egy talizmánt hagy ránk. Végül délnyugatra is ráakadunk egy lényre egy platformon. Közeledésünkre otthagya a helyét, és egy ra-kás kincset hagy maga után.

**Rejtett he-
lyek az em-
bereknél**

3. TIPP Az emberek harmadik küldetésében is elérhetővé te-hetünk egy titkos pályát. Abban a szobában, ahol három bá-rányt találunk, három lenyomható padlólap van. Lépjünk ezekre úgy, hogy a bárányok - ne hallgassanak, hanem ☺ - azt beges-sék, hogy „bee”, „ree” és „iwi” - pontosan ebben a sorrendben. Ha jól csináltuk, megnyílik egy ajtó a közelben. Menjünk be, és aktiváljuk a titkos pálya szimbólumát. Miután elvégeztük a kül-detését, automatikusan a titkos pályára fogunk kerülni. Amennyi-ben ott sikeresen helytállunk, egy különös lénygel gazdagodunk a negyedik küldetésben.

Uhu



LORDS OF EVERQUEST

TIPP A cheat-hadsereg megidézéséhez indítsuk el a játékot, majd nyomjuk meg a „\$” gombot, amivel behozzuk a konzolt. Itt rögtön be is gépelhetjük a kódot.

Cheat	Hatás
AllIsRevealed	Az összes küldetés elérhető lesz
BlingBling	Add 10K plat
Coinage	Add 1K plat
IamNotTheOne	Elveszítjük a játékot
IamTheOne	Megnyerjük a játékot
KingMe	Lordunkat magas szintre fejlesztjük
LayOnHands	Összes egységünk meggyógyul
LetThemEatCake	Csapatunk egy szintet lépnek felfelé
LevelLord	Lordunk lép egy szintet
ManaBoost	Egységeink manája a maximumra nő
ManaKing	Egységeink manája sohasem fogy ki
MaxKnight	Lovagjaink magas szintre fejlődnek
Omniscience	Fog of War ki-be kapcsolása
SirKnight	Lovagjaink szintet lépnek
StaminaBoost	Egységeink staminája a maximumra ugrik
StaminaKing	Egységeink staminája sohasem fogy el
SuperShopper	Az összes fejlesztést megkapjuk

CHICAGO 1930

TIPP Ha már feltjük életünket és karrierünket, vessük be a Cheat-klánt - őket még senki sem győzte le! Nyomjuk meg játék közben az F11-et, amivel behozzuk a konzolt, majd írjuk be a kiválasztott cheat-et és lépünk vissza a játékba.

Cheat	Hatás
GHOST	Láthatatlanság
DISPLAY	Az összes karakter láthatóvá válik
BINGO	Kapunk némi lőszert
WINNER	Megnyerjük a küldetését
IMMUNITY	A játékos karakterek sebezhetetlenek lesznek
BLOOD	Láthatunk vért
MATRIX	Korlátlan számú időbelassítást kapunk
CHROMA	Megváltoztathatjuk a játékoskarakterek színét
I AM THE WINNER	Megnyerjük a kampányt
PCSIGHT	Megtekinthetjük a játékoskarakterek látótávolságát
REPORT	A kampány állásáról részletes beszámolót kapunk
WAKEUP	Az alvó NPC (Non Player Character) felébred
ROTER ALARM	Az összes NPC-t riasztja az adott pályán
PAMELA ANDERSON	A katonák elbutulnak a közelharcban
NUKE	Az összes ellenfél meghal az adott pályán
HADES	A kiválasztott NPC meghal
FPS	Meglátjuk a játék framerate-értékét
EZB	Kapunk némi pénzt
AWARE	Az összes NPC láthatóvá válik
ALARM	Erősítés érkezik

URBAN FREESTYLE SOCCER

TIPP El kell indítanunk a játékot, belépni a Cheat menübe és beírni a kívánt kódot.

Cheat	Hatás
A11T3AM5	Az összes csapatot kiválaszthatjuk
Z26BEXW8	Micro Soccer
WIMP A.I	Gyenge ellenfelek
SPEEDY01	Végtelen turbo
MAXSKILL	Képességeink a maximumra nőnek
GM2OPEN8	Az összes játékmód elérhetővé válik
5Y104D9A	A Streetballers Team is játszható lesz
E06J3CT5	Új tárgy jelenik meg a környezetünkben

BATTLEFIELD VIETNAM

Helikopter-kezelés kezdőknek

1. TIPP Bár tulajdonképpen kezes bárány a nagy fém szitakötő, néhány szabályt be kell tartanunk. Először is forduláskor mindig „ellenkormányozni” kell óvatosan az egérrel, erősen figyelve a gíroszkópra. Ha heveskedünk, könnyen behimbál, és már a földbe is kenődünk. Egyértelmű, hogy zuhanórepülésből nem fogjuk tudni felhúzni, s ne reméljük, hogy egy vadászgép egyenrangú ellenfelei lehetünk. Ez utóbbit ellensúlyozhatjuk néhány barátságos gyalogos szállításával, akik például az M60-as géppuskákat kezelik kétoldalt.

Botok kifelélé!

2. TIPP Irtóra idegesítő volt a BF1942-ben, hogy a legjobb járműveket elfoglalták a botok, vagy a vezetőülésben kuksoltak anélkül, hogy bármit is tettek volna. Most csak erőteljesen megnyomva néhányszor a „használ” gombot (defaultban ez az [e]) utat engednek nekünk, és elfoglalhatjuk a helyüket.

Nem szégyen a kúszás, de még hasznos is

3. TIPP A fűben rejtőzés abszolút hasznos találmány, alkalmazzuk is gyakran, azért van, hiszen multiban már nem olyan szemfülesek az ellenfelek, mint a kedves botok. Azonkívül, hogy így például észrevétlenül lehet közlekedni (igaz, lassan), kempereknek ideális, főleg az amerikai oldalon fellelhető félautomata mesterlövészpuskákkal. Arra viszont számítsunk, hogy a BF1942-nél tapasztaltaknál jobban sebeznek a tanklövédék, egyéb gránátok, miközben a földön kuporgunk.

A BTR azért van, hogy használjuk!

4. TIPP Gyorsan kedvencemmé vált a BTR páncélozott csapatszállító a vietkong oldalon. Persze kisebb páncélzata van, mint egy tanknak, de gyorsabb, és könnyebben fordul. Használni minimum két emberrel kell, hogy a kellemetlenkedő páncéltörő alakokat semlegesítsük.

Ágyúzás

5. TIPP A bármely kasztnál zsebben pihenő távcsővel tüzerésgit támogatást kérhetünk a becélzott területre. Ez kb. két percig él, és ekkor az ominózus területet a másodlagos támadást választva egy távcsővön keresztül látjuk. Ez a célzást – mondanom sem kell – nagyban megkönnyíti, és több ágyú is megszórhhatja az adott pontot durva tüzerővel.



Ez a tüzerésgit támogató adó ágyú távcsőve használatkor

FIRESTARTER

Nehéz fegyverek

1. TIPP A játékban szinte minden fegyvernek megvan a „nehéz” változata: nagyobb tüzerővel és persze nagyobb súllyal is (az adott fegyverváltó gomb ismételt lenyomásával választhatunk közülük, ha már felvettük mindkét fajtát). Sok esetben azonban a mozgékonyabb sokkal többet ér a nagy tüzerőnél – különösen az alapban is durva fegyvereknél (pl. raksi), úgyhogy fontoljuk meg a használatukat, és ne mindenáron támaszkodjunk rájuk!

Kevés pihi, gyors mozgás

2. TIPP Az első pályákon nyüzsgő ghouloknak megvan az az idegesítő tulajdonságuk, hogy szinte egybeolvadnak háttérükkel, nagyon gyorsak, és így csaknem észrevétlenül körbe tud-

nak venni bennünket pillanatok alatt. Nem sebeznek ugyan sokat, de a sebzés, az sebzés: karakterünk „meginog”, és néhány tized másodpercre irányíthatatlanná válik, ami az életünkbe is kerülhet. Megoldás: két másodpercnél tovább soha ne álljunk egy helyben, és nagyon gyorsan mozogjunk újabb „megállónk” felé (dupla ugrás, bunny).

Nem hidak, lyukak!

3. TIPP Figyeljünk a „lyukakra”, hasadékokra és egyéb, a pályákon található mélyedésekre, mivel az esetek 90 százalékában nincs egyértelműen jelezve, hogy „hé öreg, ott vigyázni kéne, mert beleesel a lávába”. Könnyű fokozaton jó móka kerülgetni őket, ám nehezebb ellenfeleknél, ahol koncentrálni kell a harcra, ezerszer téptem a hajam karakterem oktalan halála miatt.

Magas szinten használhatatlan...

4. TIPP A dupla ugrás (Super Jump) képességét ne fejlesszük maximális (azaz negyedik) szintre, mivel ott már akkorát ugrik emberünk, hogy lazán átszeljük a pályát, és nekicsapódva a falnak szépen belecsorgunk a szegély mögötti lávába... hagyjuk meg 2-3. szinten!

Csak finoman a nehézséggel!

5. TIPP A játék nagyon nehéz! A 25%-os fokozat számít a könnyűnek, és az 50%-oson játsszanak az átlagos játékosok (normal), mert a 100% már nagyon nehéz kihívások elé állít bennünket! 200, valamint 500 százalékon csak a nagyon elvetültek próbálkozzanak!



A lassulva pörgő piros szellemalakokból lesznek a monsztrák, miután megállt a „pörgés”. Várjuk őket felkészülten, célra tartva!

CHICAGO 1930

Kukucs!

1. TIPP A játék egyik legfontosabb trükkje a kulcslyukhoz kötődik. Ahhoz, hogy kihasználhassuk eme remek találmány előnyeit, az ajtó előtt le kell guggolnunk, majd természetesen a szoba belseje felé néznünk. Ez elvileg arra szolgál, hogy kikémelejünk a túloldali szítt, de – mint ahogy a bemutatóban is említettem – érthetetlen okból akár géppisztollyal is átlöhetünk a centis résen. Ha adnak, fogadd el – tartja a mondás, és milyen igaz van!

Fejlődési korlátok

2. TIPP Embereink az öt képesség közül általában csak egy-kettőben jártasak, s alaphelyzetben nem is tanulhatnak újat. Ha megszerezük a középső területet, akkor a pályák teljesítésekor kapott pontokból már olyan területen is csiszolhatjuk a tudásukat, amelyen eddig... mondjuk úgy, nem álltak a világbajnoki szint közelében. Ezután okos osztogatással már néhány igazán profi karaktert „csinálhatunk”. Ide tartozik az is, hogy a pályán elszórva található bónusz képességpontokat csak azokkal szedjük fel, akik értenek az adott képességhez, s így hasznosítani is tudják a benyelt extrát. Öt csillag fölé senki nem mehet (csak specializációval), tehát a vérmajereket se tömjük ilyen jellegű vitaminokkal.

Vesztett fejsze

3. TIPP Amennyiben semmi ötletünk nincs, hogyan kéne folytatni a küldetést, nézzük meg alaposan a térképet, és bármilyen gyanús ikont, jelet vizsgáljunk meg közelről. Azaz sétáljunk oda valakivel, és próbáljuk felvenni, kinyitni, vagy – ha nincs jobb öt-

letünk – szétverni. A továbbhaladás másik módja, hogy minden szereplőt felkeresünk újra, hátha időközben eszébe jutott valami.



A térképről nézhetjük meg, hogy milyen területeket foglaltunk el.

RAILROAD PIONEER

Easy rider, öcsém, easy rider!

1. TIPP A játékban a legfontosabb momentum, hogy villámgyorsan döntsünk és cselekedjünk. Ez alól azonban létezik egy kivétel, mégpedig a pályák eleje, ahol nagyon ráfaraghatunk, ha elhamarkodottan kezdünk a vasúti expanzióba. A startnál nagyon kevés pénzmagból gazdálkodhatunk, így azzal kell kezdeni, hogy felmérjük a terepet, és a legrövidebb, legbiztosabb bevételt hozó állomások között beindítunk egy járatot. Ennek profitjából már merhetünk nagyot álmodni, hiszen ha új tervünk netán nem is jönne be, a biztos alapra mindig számíthatunk. Ilyen életmentő alap lehet két közeli város között üzemeltetett személyvonat. Ez azért is csábító lehetőség, mert a városokat a fel nem fedezett térképen is kiírja a program, tehát egy kis terepszemle után rögtön tudjuk, merre indítsuk az első pionirokat.

Ha békét akarsz, készülj a háborúra!

2. TIPP Nem hisszük, hogy hangsúlyozni kéne a kereskedelmi háborúk megnyerésének fontosságát. Ha a mi területünkre akar betörni a konkurencia, akkor általában nyerő helyzetben vagyunk, mert mi már üzemeltetünk néhány járatot, míg ő csak most próbálja ezeket kiépíteni. Ilyenkor tehát maximum arra kell figyelni, nehogy a túlzott önbizalom megbosszulja magát. Fordított esetben már sokkal keményebben oda kell tenni magunkat. Készüljünk fel alaposan a támadásra. Az igények, lehetőségek felmérése után gyártsunk le több mozdonyt és kocsi, s csak amikor minden készen várakozik a célhoz legközelebb eső állomásainkon, akkor adjuk ki a „tűzparancsot”. Sajnos általában ez sem lesz elég a biztos győzelemhez, ezért azonnal kezdjünk aljas trükkökbe (ilyesmit a város központi épületében „rendelhetünk”). Az első napon érdemes egy jó eséllyel sikeres, de kisebb hatással járó simlit bevetni (például akadályozzuk ellenfelünk járatait), majd – biztos, ami zihér – kezdjünk durvább, de rizikósabb akciókba. Utóbbiak közül az



A vonatok menetrendje

egyik favorit az, amikor megkenjük a helyi előlárókat, hogy hamisítsák meg a szállítási adatokat, így szegény ellenfelünk kezdheti újra a pontgyűjtést ☺.

X-PLANE

Meghajtó-erők

1. TIPP A helikopterekkel ellentétben itt egy kicsivel másképpen működik a fizika, illetve nem ugyanazon utat követjük, mint a forgószárnyasok esetében! Mivel a legkritikusabb szakasz a meghajtóerők átfogatása emelől függőlegesből vízszintes húzó-hajtóba, erre a szakaszra kell kihegyezned leginkább a figyelmedet!

Ismerd az ok-okozat összefüggéseket!

2. TIPP Nem árt tökéletesen tisztában lenned azzal, hogy az elkezdett folyamat minek a hatására indul be, és hová tart, közben pedig milyen átmeneti veszélyek leselkednek rád! (Kódosítani már én is igen ügyesen megtanultam :o!)

Törj magasra!

3. TIPP A lényeg, hogy gyakorlásokat kellő magasságyűjtés után kezd el, majd amikor már kiismerted az összes veszélyt ezeknek a nem szokványos manővereknek, folytathatod függőleges balett-táncaid finomítását.

VIETCONG – FIST ALPHA

Miért ne belezűk ki a pointmant? (Pedig szeretnénk!)

1. TIPP A „pointman” – bármilyen idegesítő is – jól jön: csak arra vigyázzunk, hogy ne nagyon menjünk el mellőle, és akkor nem áll meg, nem akad be. Ráadásul őt követve nem lépünk csapdába, márpedig ezek – a Vietcongokhoz képest – még a leghetetlenebb helyeken is felbukkannak majd. Ráadásul ő mindig előbb veszi észre a vietkongokat (nekünk erre szinte esélyünk sincs), így a térképünkön felbukkanó piros pöttyöket követve lesből támadhatunk.

Ha nekik már ügysem kell...

2. TIPP Mindig kutassuk át a pórul járt vietkongokat, mert a történeken és fegyvereken kívül egyéb „extra” tárgyakra bukkanhatunk. Ha találunk medkitet, de esetleg nem tudnánk felvenni, mert épp tele vagyunk, akkor inkább használjunk el egyet.

Minél lejjebb, annál jobb

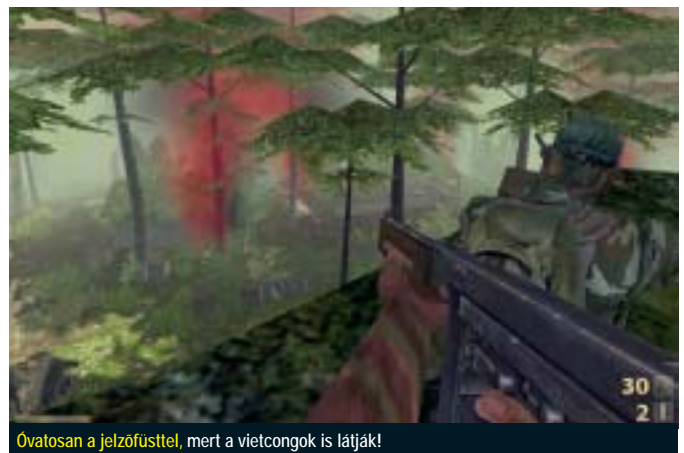
3. TIPP Ha épp nem sietünk sehova, érdemes guggolva vagy kúszva megközelíteni az ellenséget, mivel amellet, hogy nehezebben találjan el minket, így sokkal pontosabban célzunk, még akkor is, ha a jobb egérgombot nyomva tartjuk. Ráadásul kevésbé rúg ki a fegyver, úgyhogy akár tűzparaj közben is érdemes lehet a földre vetni magunkat.

Roger Wilco!

4. TIPP Tapasztaljuk ki, hogyan tudunk a leggyorsabban parancsokat osztogatni. Embereinket egyszerűen muszáj utasítgatnunk, mivel csak mennek a maguk feje után. Ha nagyon rosszul lennénk, inkább küldjük csak előre őket, mivel szinte halhatatlanok, ha viszont lopakodnunk kell, célszerűbb leállítani őket egy helyen, hogy ne zavarjanak.

Hagyatkozz a hallásodra!

5. TIPP A Vietcong tökéletesen kihasználja a 3D-s hangzást, úgyhogy ha van egy jó hangfalrendszered vagy fülhallgatód, bátran tekerd fel a hangerőt, és füllej: a dzsembujban gyakran előbb hallod meg, ha közelít valaki, mielőtt megpillanthatnád. További árulkodó jel lehet a felreppenő madarak zaja.



Ovalosan a jelzőfüsttel, mert a vietcongok is látják!

DIABLO: MEGHALSZ! SACRED

Ancaria tájai sok kalandot és még több veszélyt rejtnek: ezért néhány általános tanáccsal és a hősökhöz adott tippel könnyítjük meg a kezdeti megpróbáltatásokat.

Tapasztalat gyűjtés

1. TIPP XP-t (nem Windows ☺!) harccal és sok miniküldetés megoldásával szerezhethetünk. Számos NPC-vel találkozhatunk Ancariában, akik jövedelmező küldetéseket adnak, ráadásul legtöbbször hasznos cuccokat is szerzünk a feladat teljesítése során. A hasznos információval szolgáló NPC-kre a fejük felett lebegő nagy kérdő- vagy felkiáltójel hívja fel a figyelmünket.

Hírek begyűjtése

2. TIPP Egyes polgárok némi pénzért hajlandóak a környék újdonságairól beszámolni. Az ilyeneket a fejük felett lógó pergamen jelzi – mindenképpen vegyük igénybe szolgáltatásaikat!

Mágikus rejtekhelyek

3. TIPP Vándorlásaink és felderítő portyáink során figyeljünk oda, ha a természetben járva itt-ott valami fényeset látunk: ezen a helyeken mágikus rejtekhelyeket, aranyat, vagy más kincseket fogunk találni.

Tárgyak észrevétele

4. TIPP Az [ALT] billentyű lenyomásával minden, a látóterünkben elhelyezkedő tárgy megjelenik. Érdemes mindent átvizsgálni, mert sok hasznos stuffot találhatunk. Az [A] gomb lenyomásával fel is emelhetjük a tárgyakat. Arra azonban gondoljunk, hogy a mágikus rejtekhelyeket az [ALT] lenyomásával nem tehetjük láthatóvá.

Lovagló-lecke

5. TIPP Háromféle módon közlekedhetünk: lábbusszal, a portálok segítségével, illetve lovon. Istállót szinte minden nagyobb településen találunk, ahol sokféle lovat árulnak. Néha még fel nem nyergelt négylábúakkal is találkozunk utazásaink során – ezeket is használhatjuk. Lovaglási képességeinket több szinten növelhetjük, de elsősorban azoknak a hősöknek ajánlható, akik harci képességeiket a paci hátán ülve is ki tudják használni.

Portálhálózat

6. TIPP Bár a ló is jó eszköz helyváltoztatásra, leggyorsabban a portálok segítségével tudunk céljainkhoz érni. Ezek egész Ancaria területén megtalálhatóak, és a használójuk tudja aktiválni őket. Amelyiket már egyszer átléptük, azon bármikor újra átmehetünk.

Különleges portálok

7. TIPP A normál „utazatóportálok” mellett találkozunk néhány speciálissal is – ezek csak egyetlen másikkal állnak összeköttetésben, vagyis csak egy bizonyos pontra tudunk eljutni a segítségükkel. Aktiválásukhoz általában egy portálrúnára van szükség, amelyet a legtöbbször egy, a közelben bókászó monszta vagy NPC birtokol.

Stuffraktárak létesítése

8. TIPP Minden nagyobb településen találunk a piactéren vagy más, nagyobb téren egy kék ládát. Ezeket – hasonlóan a Diablo 2-höz – átmeneti táborként használhatjuk, vagyis belepakolhatjuk az éppen nem szükséges tárgyainkat. Bárhol vagyunk, a lá-

dákat felnyitva mindig hozzáférhetünk az összes korábban összegyűjtött cuccunkhoz.

Társak feltápolása

9. TIPP Időnként egy-egy küldetésre elkísérnek NPC-k is. Célserű őket jól felfegyverezni, hogy nagyobb hasznukat vegyék a harcban. Miután elvégeztük a feladatot, visszaadják a felszerelést, úgyhogy nem kell aggódnunk, hogy a legjobb kardunk odavész ☺!

Fegyverkovácsok

10. TIPP Ancaria minden kovácsánál továbbfejleszhetjük felszerelésünket. Ehhez azonban a kívánt tárgynál kell egy szabad slotnak lennie a bal alsó sarokban. A kovácsok kétféleképpen tápolhatják cuccainkat: vagy háromféle szabványos módon feljavítják azokat, vagy amuletteket és gyűrűket raknak beléjük. Érdemes ezért az ilyen csecsebecsüket gyűjtögetnünk, ahelyett, hogy rögtön túladnánk rajtuk az első kereskedőnél. Arról azonban ne feledkezzünk meg, hogy ha később például egy bizonyos gyűrűt ki szeretnénk szedetni a fegyverünkől, akkor az összes többi elvész.

Kombo-mesterek

11. TIPP A kombo-mestereknél a különböző harci megmozdulásainkat egyetlen bivalyerős kombinációvá tudjuk összekapcsolni. Természetesen ez pénzbe kerül, hogy mennyibe, az a szinttől és a felhasznált speciális manőverek számától függ. A karaktereknél bemutatunk egy-egy igen hatásos kombinációt.

Főellenfelek

12. TIPP Brutálmonsztrákkal való találkozás esetén mindig először a kisebb társait szedjük le, mert bár nem túl erősek, nagy tömegben azért már komoly gondot okoztak. Ha megtisztítottuk tőlük a terepet, foglalkozunk a főnökkel is – legjobb, ha valami kombóval örvendeztetjük meg.

Szörny-idézők

13. TIPP Az ellenséges szörnyidézők (például goblin sámánok, csontváz mágusok) is mindig az elsők legyenek célpontjaink között, hiszen a sok megidézett dög szintén igen káros tud lenni az egészségünkre.

Csontvázak kinyuvasztása

14. TIPP Bár a csontvázak a leggagyibb ellenfelek a játékban, szörnyen dühítő, hogy miután levertek őket, kis idő múlva újra összeszedik magukat, és ismét nekünk esnek. Ennek elkerülésére használjunk ellenük nagyon erős kombókat vagy a „Pokol szivása” italt.

Ellenfelek kijátszása egymás ellen

15. TIPP Szerencsénkre Ancaria teremtményei egymást sem szívelelik nagyon. Ezt remekül kihasználhatjuk, és a különböző szörnycsapatokat ügyesen egymásnak vezethetjük. Azt azonban tudni kell, hogy ezen szörnyek haláláért nem kapunk tapasztalati pontokat.

Tanácsok a hőshöz

HARCI MÁGUS

Általános jellemzés

1. TIPP A harci mágus elsősorban a varázslás titkaiban járatos. Végső esetben megvédi magát karddal vagy bottal is, de igazi erőssége a távvarázslás. Ezért pénzünket fektessük jó páncélokba.

Szintlépések

2. TIPP Szintlépéskor használjuk fel pontjait mágia tudományra, meditációra és kedvenc elementárvonalunkra. A tulajdonságoknál a mentális regenerációt, amitől nagyobb lesz a varázserőnk, továbbá az ügyességet és ellenállást, ami a védelemnél jelent előnyt.

Miképp használjuk fel a rúnákat?

3. TIPP Szorítkozunk a rúnák megszerzésénél azokra, amelyek kedvelt varázslataink szintjét növelik meg – a „mindenes mágusok” ugyanis a játék folyamán később komoly hátrányokat szenvednek. Sokkal jobb, ha egy elementált növelünk folyamatosan.

Csoporttámadás

4. TIPP Sűrűn egymás mellett álló szörnyek ellen a következő varázslatkombót ajánljuk: meteoserő – tűzlabda – villám – tisztító

Nagyobb ellenfelek

5. TIPP Ilyen típusú ellenfeleknél a következő kombó vált be: hús kövé – tűzlabda – villám – szélvihar

Kombó meneküléshez

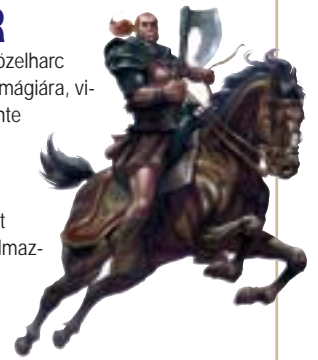
6. TIPP Amennyiben varázslónkat túlságosan nagy túlerő venné körül, a következőképpen szabadulhat ki nehéz helyzetből: fagygyűrű – tűzspirál – köbör – vízforma



GLADIÁTOR

Leírás

1. TIPP A drabális harcos a közelharc nagymestere. Magasról tesz a mágiaira, viszont öklét, térdét és lábait szinte tökéletes fegyverré tette. Különösen tehetséges a speciális harci kesztyűk használatában. Normális esetben a fegyvereket a legmagasabb sebességgel alkalmazza, függetlenül attól, hogy kard vagy fejsze van nála. A távolsági fegyverekkel sem lesz gondunk: egyszerűen csak el kell vinni azokat a kereskedőhöz és eladni. A fegyvereknél arra is érdemes odafigyelnünk, hogy a sebességük nagy legyen – két kisebbet sebző, de gyorsabb tempójú gyilokszerszám nagyobb pusztításra képes, mint egy lassú.



Szintlépés

2. TIPP Fektessük be a fejlődési pontokat a gladiátor harci képességeibe, mint fegyvertudomány, páncélzat, koncentráció, valamint a kedvenc fegyverünk. Aki mind a két kezével küzdeni akar, az ne specializálódjon egy fegyverre, hanem időben a kétkezes harcot kezdje el tanulni és fejleszteni. A tulajdonságok között növeljük az erőt, az ellenállást, a fizikai regenerálódást, valamint az ügyességet – így harcosunk még hatóságosan fog odacsapni.

Csoporttámadás

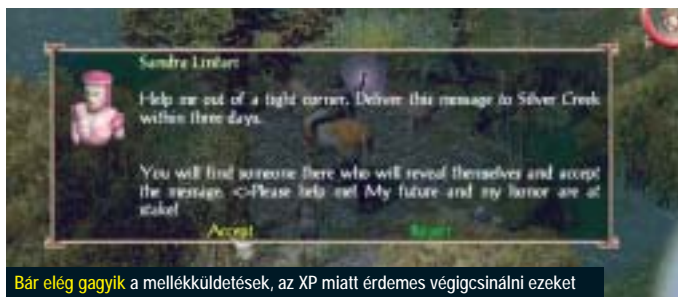
3. TIPP Egy nagyobb halom ellenséget könnyedén elintézzünk a következő kombóval: zúzógúras – isteni öklöcsapás – támadás – körcsapás. Ezen a módon nagy távolságból váratlanul az ellen közé tud ugrani, és gyors csapásokkal lapossá tudja őket verni.

Nagyobb ellenfél elpusztítása

4. TIPP Nagyobb kaliberű maffiózók esetén alkalmazzuk az alábbi kombót: kemény ütés – támadás – harci rúgás. Így a gladiátor ellenfelét először mozgásképtelenné teszi, majd a lehető legnagyobb ütéseket méri rá, végül a rúgással jó messzire taszítja, ami időt ad hősünknek arra, hogy kicsit összeszedje magát.

Lehetőség a menekülésre

5. TIPP Ha nagyon nagy csávába kerülnénk, használjuk a következő harcművészeti kombós megoldást: isteni öklöcsapás – körcsapás – támadás – hódolat. Ezen a módon karakterünk mindenféle mágikus hókuszpókusz nélkül kijut a legtöbb bekerítésből.



Bár elég gagyik a mellékküldetések, az XP miatt érdemes végigcsinálni ezeket

SZERÁF

Alapdolgok

1. TIPP A harci angyalok utódja leginkább a klasszikus paladinokra hajaz. Ő szintén a máglát, és a fémét öt-ötözi hatásos egyveleggé. Különösen kardok terén domborít nagyot a szeráf, de azért más fegyverekkel is ügyesen bánik. A hölgy égi varázslatai ugyan kellemes kiegészítők, de azért igazából a kézifegyverekkel harcol effektíven.

2. TIPP Mindenesként a szeráf kevésbé specializálódik, mint a többiek. Ahhoz, hogy mind fizikai, mind mágikus képességeinket növeljük, a Karizmán (érteem? karizmán ☺) kívül minden tulajdonságát egyenlő arányban fejlesszük. Tehetség vonatkozásában mondjuk jó harcművészeti tehetség mellett magas koncent-

Szintlépés



Összepasztoló harcművészetek

ráció- és meditációs értékek szükségesek. Ezek segítségével hölgyünk gyorsabban és keményebbet üt.

Csoporttámadás

3. TIPP A harcművészeteknél legjobban a fény, irritáció, fényoszlop, tornádó, harci ugrás, BeeEffGee és támadás kombinációja lehet a leghatásosabb.

Nagyobb ellenfelek legyalázása

4. TIPP Ellenséges csoportosulások ellen legjobban a következő kombó válik be: égi fény – körcsapás – tornádó – támadás. Ez a kombó sok átütő erejű egységből áll össze.

Menekülési kombó

5. TIPP Ilyen esetekben ajánlott a harci ugrás – irritáció – tornádó – harci rúgás kombó bevetése. Ez esetben a szeráf a levegőből támad, hogy megbénítsa áldozatát, majd villámmal és rúgásokkal puhítsa tovább. A befejező rúgás az ellenállót biztos távolságra, sok esetben a túlvilágra küldi.

6. TIPP Forró helyzetbe kerülve, biztos menekülést jelenthet a tornádó – forgó fénytörök – megtérítés – égi fény kombó. Minden ellenfél, amelyik túl közel jön, közelebbi ismeretséget köt a törökkel, vagy a fényoszlopokkal. A többi támadó meg ráveti magát a megtérítettekre, mialatt hősünk angolosan távozhat.

ERDEI ELF

Alapok

1. TIPP Az erdő védelmezője kiváló íjász, ezért kézenfekvő választás, ha távolsági harcost akarunk indítani. Közelharcra is alkalmas, de igazán a távolsági fegyverekhez ért – ennek előnye, hogy a szörnyeket már felbukkanásuk környékén ki tudja iktatni. Ezenkívül még némi természetes mágiahoz is ért. Ezek közül különösen értékes a gyógyítás, ami a heves csaták során elvesztett életerőpontokat hozza vissza. Figyeljünk arra is oda, hogy lehetőleg mindig valami jó minőségű páncél legyen rajtunk, mert hősünk igen sérülékeny.

Szintlépés

2. TIPP A fejlődési pontokat osszuk el az ügyesség, mentális regeneráció, fűrgesség képességekre. A tehetségek közül a távolsági harcot, a koncentrációt és a meditációt tápoljuk. Harci művészet terén a legnagyobb hasznot a többszöri lövés hozza, ugyanis így egyre gyorsabban töltődik fel, és később fogy ki készletünk. Figyeljünk arra, hogy egyes harci képességeket csak lóhátról tudunk használni, ezért minél előbb fejlesszük fel lovaglási tudományunkat, továbbá ne feledkezzünk meg arról, hogy hátsunk nem tud lejönni a dungeonokba.

Csoporttámadás

3. TIPP A monszták bandázását az elf a következőképpen tudja feloszlatni: Pók-nyilvessző – Kés-vessző – Mérgező inda – Ósi kiáltás. Ilyenkor a pókok és a faösök intézik el a pánikba esett ellenséget.

Nagyobb monszták elpáholása

4. TIPP A túlságosan kemény egységek ellen a következő kombót ajánljuk: Buzogány-vessző – Robbanóvessző – Szemtől szemben – Kemény ütés. A három brutális támadás komoly sebzést okoz, és sok esetben ennyitől már ki is nyúlnak az áldozatok.

Menekülési kombó

5. TIPP Ideális esetben hanyagoljuk a kézítusát, de ha belecsöppentünk egy ilyen helyzetbe, a legjobb, ha az alábbi kombót alkalmazzuk: körccsapás – kés-vessző – növény-ketrec – menyétfűrgesség. Ezzel a mozdulatsorozattal még azt megelőzően tudunk sebzést bevinni, mielőtt felkapnánk a nyúlcpöt. Ugyanezt a kombót támadásnál is egész sikeresen bevetjük.



VÁMPÍR

Az alapok

1. TIPP Nappal a vámpír lovag alakjában száll szembe a rá támadó szörnyekkel – ilyenkor fegyverére és az idézésre támaszkodik. Igazából azonban éjszaka van elemében: ekkor kihasználva a vámpirizmus előnyeit és vérszívó képességét, még nagyobb ereje van. Vigyázat: nappal, ha süt a Nap, hősünk folyamatosan sebződik. Ilyen esetben, végső megoldásként legjobb, ha élőhalott alakot ölt.

Szintlépés

2. TIPP Hősünk legfontosabb tehetségei a vámpirizmus, fegyvertudomány, vérszomj és páncélzat. Ezenkívül számtalan fegyverfajtára tud specializálódni. A tulajdonságok között az erőre, az ellenállásra, valamint az ügyességre koncentráljunk – így vámpírhölgyünk robusztus és erős ütésű is lesz egyben. Nagyon fontos a vámpír megfelelő páncélvédeltsége is, ugyanis sokszor előfordulhat, hogy az ellenfél bevisz egy-két ütést, mire hősünk végez az átalakulással.

Csoporttámadás

3. TIPP Emberi formában a következő kombót vessük be a monsztatömegek ellen: önuralom – támadás – támadás – lábrúgás. Éjszaka alkalmazhatjuk a karomugrást vagy a vércsókot.

Nagyobb ellenfelek pusztítása

4. TIPP Főmonszták ellen nappal az alábbi kombót: önuralom – támadás – kemény ütés – lábrúgás. Éjszaka ajánlott a karomugrás és a vércsók.

Menekülés a veszélyből

5. TIPP A bekerítésből a vámpír a következő kombót használva tud kitörni: kiszabadítás – önuralom – farkasüvöltés – időuralom. Ez a kombináció mind éjjel, mind nappal hatásos. Ha van elég pénzünk, vegyünk lovat is, hiszen hősünk sokféle mágiát tud használni nyeregből is.



Figyeljünk, mert a városban nincs akkora nyugi, mint a Diablo II-ben: szörnyek gyakran ide is utánunk jönnek

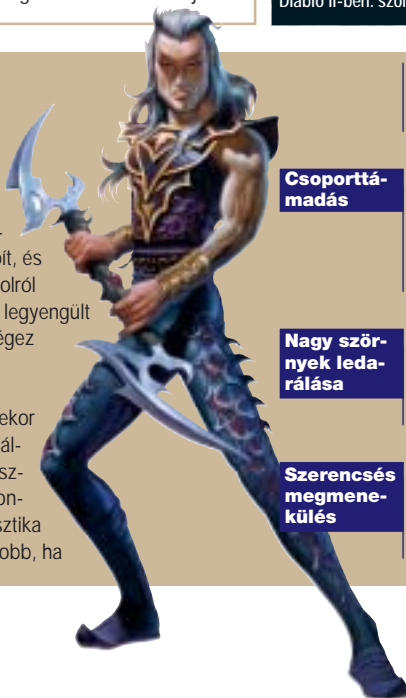
SÖTÉT ELF

Alapleírás

1. TIPP Ez a rafinált és ügyes harcos minden fegyverrel jól tud bánni, de kedvencei a pengék. Ezek segítségével villámgyors és pusztító támadásokat tud végrehajtani. Ezenkívül csapdákat épít, és segítő italokat főz. A csapdák távolról sebzik a rájuk támadókat, majd a legyengült ellenfelekkel már közelharcban végez hősünk.

Szintlépés

2. TIPP Tudásszintje növekedésekor karakterünk elsősorban erő, ellenállás és ügyesség terén szorol fejlesztésre. Tehetségét a pengeharc, koncentráció, eszművészet és ballisztika területén bontakoztassuk ki. Legjobb, ha



Csoporttámadás

a mérgezést kombináljuk a kézi harccal. Ezért leginkább a rúgás-támadást erősítsük, hogy meg tudjunk állni az ellenfelekkel szemben.

3. TIPP Az egy kupacba összegyűlt monsztákat úgy tudjuk a legkönnyebben szétverni, ha az alábbi kombót vetjük be ellenük: robbanóanyag – kobra – támadás – támadás. Különösen a két utolsó ütéssel fektetünk ki szinte minden ellenfelet, aki a közelben tartózkodik.

Nagy szörnyek ledarálása

4. TIPP A veszélyes szörnyeket hegyes fülű hősünk a következőképpen rakja a helyére: kobra – támadás – kemény ütés – lábrúgás. Ilyen mozdulatsorral még a legerősebb big-bossokat is ki tudja iktatni az élők sorából.

Szerencsés megmenekülés

5. TIPP Ahhoz, hogy pillanatok alatt eltűnjünk az ellenfél sűrűjéből, alkalmazzuk a kobra – körccsapás – támadás – mungo kombót. Az ellenfelek lebénításával elég időnk marad arra, hogy kitörjünk a minket körülvevő erők közül.

CÉLZÓVÍZ RÁSZORULÓKNAK

UT 2004

Itt az ideje, hogy csatába induljunk! Bokacsizmát felhúzni, láncfűrész felpörgetni, lézerágyút betölteni, atomreaktort bekapcsolni, metrót elindítani ☺. (Akinek még mindig nem üli meg vörös harci kód az agyát, az terítsen egy vékony vörös selyemsálat a monitor elé.)

Teendők Assault módban

1. TIPP Bármily banálisan hangzik is, nézzük és hallgassuk végig figyelmesen Assault módban, hogy mik a célpontok, melyek az elvégzendő feladatok, elmozdítandó kallantók. A program ugyan végig látványosan jelzi, mit és merre kell csinálnunk, de értékes másodperceket nyerhetünk azzal, ha nem a nyilat követve bolyongunk, hanem már tisztában vagyunk a következő feladattal.

További teendők Assault módban

2. TIPP Szintén fontos, hogy amikor épp nem szorít az idő, várjuk be egymást, és ne egyenként, az újjászületések sorrendjében vonuljunk az újabb célok felé. Ott ugyanis várhatóan komoly ellenállásra számíthatunk, ezért nagyobb erővel több esélyünk van arra, hogy elérjük célunkat. Jó megoldás lehet az is, hogy míg a csapat egy része elvonja a védők figyelmét, egy-két tag odalopódzik a kapcsolóhoz, és működésbe hozza azt.

Védői tevékenység

3. TIPP Védőknél igyekezzünk már a felvonulási útvonalukon kiiktatni a támadókat: erre a legalkalmasabb fegyverek a meszterlővézspuska és a telepített lövegek. Ha viszont már közel kerültek a célpontokhoz, akkor vessünk be ott minden erőt ellenük, hiszen ha nem sikerül teljesíteni a feladatot, akkor nem tudnak továbblépni a küldetésben.

Kapcsoljunk sebességre

4. TIPP Onslaught mód elején legfontosabb a gyorsaság: minél hamarabb teszi magáévá a pontokat csapatunk, annál hamarabb lesznek újabb járművek, annál hamarabb tudunk továbblépni a következő ponthoz. Az első pontokat ezért érdemes többedmagunkkal megközelíteni, és Link Gunokkal gyorsan maximumra tölteni.

Járműveket csak többes számban

5. TIPP A járművekbe szálljunk be többen, hiszen ilyenkor tudjuk kihasználni a gép maximális tűzerejét, ráadásul, amíg nem lövik darabokra, a páncélja is véd minket. Egy Hellbenderrel például tiszta pazarlás egyedül menni, hiszen még csak löni sem tudunk vele. Ilyet csak akkor tegyünk, ha bőven van jármű, és gyorsan el akarunk jutni célunkhoz. Arra, hogy van még hely a gépben, dudálással is fel tudjuk hívni a figyelmet, aztán megvárjuk, amíg néhány csapattag beszáll a járműbe.

Manta-vezetés

6. TIPP A kis, sérülékeny Mantát csak végszükség esetén érdemes harcba vinni, illetve akkor, ha kevés az ellenfél, és meszterien le tudjuk darálni légpárnásunk propellereivel. Más különben leginkább gyors közlekedésre alkalmas, illetve a lassan mozgó járművek figyelmének a lekötésére. Azok szinte sosem tudják eltalálni a kis lebegőt, de remekül elvonja a figyelmüket a komolyabb célpontokról.

Buggy-használat

7. TIPP A Buggy is gyenge páncélzatú, de szintén gyors, és kicsapható kései halálosak gyalogosok ellen. Legjobban ellenük, illetve lomhább szövetséges járművek kísérésére alkalmas. Persze, ha két-három Buggy megy együtt, akkor már önmagukban is jelentékeny erőt képviselnek.

Hellbender-képzés

8. TIPP A Hellbender „all-round” gép: viszonylag gyors is, több kezelő esetén a tűzerejével sincs baj, és egész erős a páncélzata is. Azért a nagyobb páncélosok és az AVRIL-rakéták ellen ez sem bírja sokáig...



A behemótok

9. TIPP A Goliath a legkevésbé sem közelharcú eszköz. Ugyan második kezelő esetén géppuskája egész hatásos a gyalogosok ellen, de igazából minden körülmény között könnyen körbetáncolható. Ajánlatos kísérőkkel együtt harcra vetni, és elsősorban keményebb, illetve álló célpontokat (Power Node, lövegállás, reaktor) kijelölni a számára. A Leviathan bevetése is megfontoltságot igényel – bár szinte kilóhetetlen, de iszonyú lassú is, ezért érdemes végiggondolni, hogy segítségével mikorra érhetünk el bármit is. Előfordulhat, hogy mire odaér a célpontjához, az ellenfél már közben vidáman szétlőtte a mi reaktorunkat.

Raptor-reptetés

10. TIPP Igazából a Raptor sem egy vastagon páncélozott madár (képzavar rulez ☺!): előnye elsősorban abban rejlik, hogy a magasból oszthatja az áldást, és így kisebb az esélye, hogy hamar észreveszik. Másodsorban kellemetlen meglepetésben is részesíthetjük ellenfelünket, ha a raketerben szállított sok harcos váratlanul egy addig védetnek hitt részen kiugrul.

Bázisvédelem

11. TIPP Amennyiben az ellen elfoglalta a bázis előtti utolsó pontot is, pánik helyett célszerűbb megfontoltan cselekedni. Mindenekelőtt megszállni az összes lövegtoronyt, a többiekkel pedig lehetőleg minél gyorsabban visszafoglalni a bázis előtti pontot, amelynek hatására már ismét sebezhetetlen lesz a reaktor.

AVRIL-tanácsok

12. TIPP Értő kezekben az AVRIL hatalmas pusztításra képes, azonban itt is szükséges a nagyfokú összedolgozás. Ha ugyanis a rakétás embert pillanatok alatt lelövi az ellenfél gyalogsága, akkor oda az értékes fegyver haszna. Éppen ezért mindig legyen kísérelője. Ugyanakkor az AVRIL-rakéták sem mindenhatóak: gyors manőverezéssel ki lehet kerülni őket. Ebből kifolyólag Mantrára nem igazán érdemes pazarolni, mert kicsi a találat esélye.
Uhu



SZERKESZTŐI JEGYZET



A viharfelhők végérvényesen összegyűltek fejként. Ezekben a pillanatokban is lázasan munkálkodnak az idei CeBIT szorgos zsoldos katonái, akik hazájuk dicsfényének titulált kiállítását minél gördülékenyebbé kívánják formálni. Aktuális számunk megjelenése után alig pár nappal mi is felpattanunk „pözső-paripánkra”, hogy útnak eredjünk a jövő felé. De ne szaladjunk ennyire előre. Aktuális számunkban igyekszünk utat mutatni mindazoknak, akik felkészültek egy komplett új gépvásárlásra. Árkatagóriák szerint besoroltunk néhány alternatívát, melyek remek támpontot adnak mindenkinek. Megtudhatjátok továbbá, hogy milyen házat érdemes vásárolni hosszú távra, és, ha még mindig van elkölteni való pénzetek, szemléljétek meg rövid projektor összeállításunkat ©.

ZeroCool

PER A 321 STUDIOS ELLEN

A cég, amely DVD-másoló programokat is gyárt, most egy komoly per elé néz: a DVD CCA (DVD Copy Control Association, azaz DVD Másolásvédelmi Szervezet) perelte be azért, mert programjával több, a szerzői jog védelme alá tartozó jogsértést követnek el. Nemrégiben a DVD CCA kénytelen volt kihátrálni egyéni felhasználókkal fennálló pereskedéseiből, így most abban bízunk, hogy a 321 Studiost térdre tudja kényszeríteni. A DVD CCA szerint az ilyen jogsértő programok betiltása nagyon fontos lépés a filmkiadók és forgalmazók tulajdonának védelmében. Igaz, azzal senki sem foglalkozik, hogy mire az egyiket betiltják, addig három másik alternatíva születik...



Íriszszkenner A NÉMET REPÜLŐTEREKEN



A modern technika nemcsak ujjlenyomat, hanem a szem íriszének letapogatása alapján is lehetővé teszi a személyazonosítást. Ez utóbbi módszer talán még egyszerűbb is, mint az ujjlenyomatok vétele; körülbelül 3 másodpercig tart az azonosítás. Az Amerikát ért szeptember 11-ei terrroresemények az egész világot megrázták, így mindenütt egyre nagyobb biztonságra törekcsenek, igyekeznek kiszűrni a gyanús elemeket. Németországban kísérletképpen új módszert vezetnek be a belépésre: a frankfurti repülőtéren az érkező utas egy szkennerre helyezi útlevelét, belenéz egy kamerába, ezután máris beléphet az országba, ha nincs semmi gond. Németországban elfogadtak egy olyan törvényt, amelynek alapján a személyes azonosításra szolgáló dokumentumok biometrikus adatokat is tartalmazni fognak. Ez a módszer valószínűleg világszerte hamarosan elterjed.



Opera böngésző MOTOROLA TELCSIBEN

Az ismert amerikai gyártó, amelynek telefonjait idehaza is forgalmazzák, vigyázó tekintetét Norvégiára vetette, és a világ leggyorsabb böngészőjeként aposztrofált programjait licenclte saját jövőbeni készülékei számára.



Az ilyen böngészőt használó telefonok segítségével szabadon szörfölhetünk a neten, és természetesen a készülék saját helyi erőforrásait is elérhetjük. Más kérdés, hogy pontosan mennyit is kell leperkálnunk azért, hogy mindez élvezhető sebességgel történhessenek...



Mini iPod

A körülbelül 1000 dal tárolására alkalmas kis Apple-ketyere tömege 11-12 deka, tehát igazán nem mondhatjuk, hogy nehézsúlyú lenne. Hamarosan öt különböző színben lesz kapható. Természetesen támogatja a legfrissebb internetes zeneboltos letöltéseket, a vízjeles zeneállományokat (védeltségi információk többnyire), és ugyanazt a felhasználói felületet használja, mint

nagyobb testvérei. Külön érdekesség, hogy azok, akik netán unatkozónak zenehallgatás közben, adott esetben pasziánszozhatnak is a képernyőjén. A zenét egyébként egy 4 GB-os merevlemezzen tárolja, elemeinek lejátszási időtartama körülbelül 8 óra. Kis hazánkban egyelőre nem lehet hozzáférni, amint változik a helyzet, természetesen informálunk Titeket.





104

AMD-Intel platformteszt
Az érem két oldala



110

Nyolc számítógépház
Háztól házig



114

Projektorok napjainkban
Otthoni vetítők

600 GB-os vinyó 2007-ben?



Természetesen a kérdés nem az, hogy lesz-e akkor ekkora merevlemez, hiszen abban biztosak lehetünk. Az IDEMA jelentése az átlagos, otthoni felhasználásra szánt PC-k merevlemezéről szól. A felmérés szerint 2007-ben a notebookokban 300 GB-os, míg a PDA-kban 20 GB-os merevlemezek dolgoznak majd. Most úgy néz ki, a következő három évben nem lesz olyan technológia, amely veszélyeztetné a merevlemezek piacát, hiszen a flash memória egyelőre még mindig nagyon drága. A jövőre bevezetendő új eljárások segítségével a jelenlegi gyártósorokat használva robbanásszerűen nőhet a merevlemezek tárolókapacitása. A világ merevlemezgyártói 2014-ben várhatóan 300 millió vinyót értékesítenek majd.

NINTENDO N5 2005-BEN?

Szakmai hírek szerint a Nintendo következő generációs konzolját, az N5-öst első ízben a 2005-ös E3-on mutatják be a nagy nyilvánosságnak. Ez azért érdekes,



mert több média (mind Japánban, mind Európában) félreértette Satoru Iwata elnök kijelentését, és azt az információt közölték, hogy a cég elhalasztja következő generációs konzolját. Az N5-ben is PowerPC 2 processzor dohog majd, és várhatóan akkor kerül piacra, amikor a PS3 és az Xbox 2. A verseny nem áll meg, és még egyik konzolról sem tudunk semmiféle teljesen hivatalos információt. Ja, de. Mindegyik készül ©.

TOVÁBB NŐ A GOOGLE!

A világ legnagyobb internetes keresőrendszere, a Google tovább bővítette adatbázisát. Több mint 6 milliárd új adatbázis-bejegyzéssel növekedett, amelyből 4 milliárd honlapokra vonatkozik, míg 880 millió képre. Ezzel az eddig is piacvezető Google megerősítette pozícióját - mellesleg szerkesztőségünk kedvenc keresőrendszere is egyben ©.

Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Megjelent** az első, 2.6-os béta-magra épülő Linux-disztribúció, a Fedora Core 2 test 1, amely Red Hat alapokon nyugszik, és az ismert linuxos cég támogatását élvezi.
<http://fedora.redhat.com>

→ **Az ATI** kiadta a Catalyst 4.2-t, amely honlapjáról máris letölthető. A csomag az új drivert (7.98), illetve az új multimédia-meghajtót (8.9 verzió) tartalmazza.
<http://www.ati.com>

→ **Letölthető** az ingyenes irodai programcsomag, az OpenOffice.org 1.1.1b változata, amely több javítást tartalmaz. Mivel ön-maga is egy béta, változatlanul előfordulhatnak benne hibák.
<http://www.openoffice.org>

→ **Itt a FlashGet 1.50!** A népszerű letöltéskezelő legújabb változata több hibajavítás mellett most már az MMS-protokoll és -parancssor támogatását is magában foglalja.
<http://www.amazsoft.com/>

→ **Új nVIDIA** Forceware meghajtókat jelentettek be, méghozzá 53.04.-es verziószámmal. Növeli az nForce 3-as rendszerek és GeForce-os VGA-kártyák sebességét, továbbfejlesztette a HDTV-támogatást, és itt az nView 3.0 is!
<http://www.nvidia.com>

→ **Közeleg** a pop-up halála. A „népszerű” reklámozási módszer ezúttal Angliában tiltották be: az MSN UK hálózaton beszüntették az ilyen tartalmak értékesítését. Ezenkívül Belgiumban és Észak-Európában is várhatóak ilyen korlátozások.
<http://www.msn.co.uk>

→ **Ingyenes telefonálás** P2P-hálózaton. A Kazaa fejlesztői által készített Skype, az állománycserélő továbbfejlesztett motorját tartalmazó csevegőszoftver mindenféle tűzfalakon keresztül is képes hibamentes, jó minőségű beszélgetést biztosítani.
<http://www.skype.com>

Kicsi a bors, de kapcsolódik



A világ legkisebb PC-jét jelentette be a közelmúltban a Vulcan. A FlipStart egy Windows XP-t futtató minilaptop, amelynek méretei 15x10x2,6 cm. Ez a készülék tehát nagyjából akkora, mint egy PDA, mindazonáltal egy teljesen „normális” PC - amelyet mindenhol bátran magunkkal cipelhetünk. A kis készülék 1 GHz-es procival, 256 MB RAM-mal, 30 GB-os merevlemezrel rendelkezik. Természetesen játszani is lehet az 5,6 hüvelykes képernyőn; 8 MB-os 3D-s VGA-kártyája is van a kicsinek. Aki normál PC-ként akarja használni, billentyűzetet, egeret és monitort is csatlakoztathat hozzá. A hozzávetőleg 45 dekás FlipStart valóban ideális útitárs.

Rövid hírek

H A R D V E R

→ **Már hazánkban is** kapható az S3 Delta Chrome chippel szerelt videokártya-sorozata. Tesztünket a következő számunkban olvashatjátok.

<http://www.s3graphics.com>

→ **A Seagate Technologies** bejelentette a világ első olyan 2,5 hüvelykes merevlemez meghajtóját, amelynek motorja 10 000-et fordul percenként. Ára nem annyira békés, de biztató, hogy fejlődik a technika.

<http://www.seagate.com>

→ **A UCI** (University of California at Irvine) egy nagy teljesítményű IBM-szuperszámítógép segítségével 300 éves távlatban modellezi, és előre jelzi a Föld felszínének, légkörének és óceánjainak változásait. Remek képet adhat esetleges légköri zavarokról, továbbá más környezeti hatásokról.

<http://www.uci.edu/>

→ **Az Intel képviselői** az IDF-en jelentették be, hogy a vállalat a legújabb 64 bites technológiákat a szerverek és asztali számítógépek után a hordozható számítógépek piacán is meg kívánja honosítani.

<http://www.intel.com>

→ **Az nVIDIA bejelentette** az első teljes termékskálát kínáló, PCI Express megoldást használó GPU-családot, a GeForce PCX-et (4300, 5300, 5750, 5950 modell-számokkal). A technikai leírásban - a csatolófelületeken kívül - egyelőre nem sok újdonság szerepel, de a CeBIT után biztosan többet tudunk majd róluk.

<http://www.nvidia.com>

→ **A világszerte ismert**

Logitech több, kifejezetten PC-re fejlesztett hardvert mutat be az idei CeBIT-en. Ez azért jó hír, mert az utóbbi időben igen erősen a konzolos fejlesztésekre összpontosítottak, és a PC-s játékosok kicsit elhanyagolva érezhették magukat.

<http://www.logitech.com>

→ **Ősszel várható** az Intel második generációs Centrino platformja, a Sonoma kódnéven ismert fejlesztés - hangzott el a közelmúltban megrendezett IDF-en. Erre az évre a cég még rengeteg meglepetést tartogat.

<http://www.intel.com>

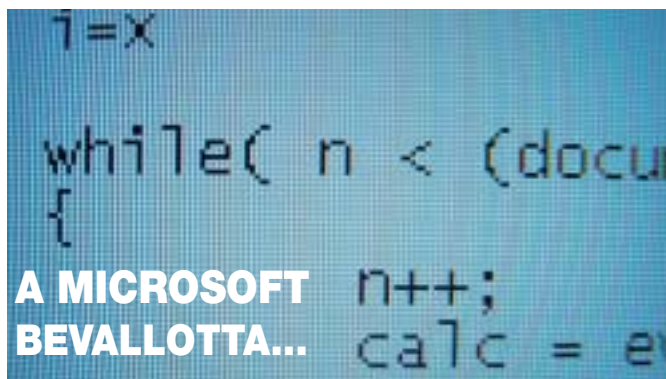


BELGA RENDŐRSÉG

VS.

VÍRUSÍRÓ LÁNY

Bizony, bizony, a gyengébbik nem minden alkalommal bizonyítja, hogy voltaképpen nem is gyengébb. A legutóbbi esetben egy 19 éves belga leányzóról derült ki, hogy vírusokat írt, és számítógépes adatokat tönkretéve bombázta a jónépet. A Gigabyte álnevet viselő mecheleni hölgy azzal híresült el, hogy ő írta az első vírust Microsoft C# nyelven. Büntetése maximum három év börtön és 100 000 euró lehet.



...hogya a Windows NT és a Windows 2000 forráskódjának egy része kiszivárgott - állítólag pont a biztonsággal foglalkozó rész, amelynek segítségével az ügyesebb programozók máris újabb támadási felületeket találhatnak. Különböző híradások szerint 30 915 file került ki a netre, amelyek összesen 13,5 millió programsort tartalmaznak. Összehasonlításképp: a Windows

2000 forráskódja mintegy 35 millió sorból áll. Külön érdekesség az a nemzetközi botrány, amely a forráskód szabadszajúságának köszönhető: a kód készítői nyomdafestéket nem tűrő kommentárokkal készítették a programot, egyik helyen például a következő megjegyzés szerepel. „Amennyiben ezt a sort módosítja valaki, kitaposom a belét!” - persze ékes angol nyelven.

ÚJABB INFÓK AZ ATI R420-RÓL ÉS R423-RÓL

Első - és legfontosabb - hír, hogy megszülettek az első mintapéldányok, így az év második negyedében várhatóan a boltokba kerülhetnek a szuperchippel szerelt, 256 MB 256 bites GDDR2 memóriával ellátott VGA-kártyák. A 160 millió tranzisztort tartalmazó lapka más memóriaarchitektúrákat is képes támogatni, mint amilyen például a DDR, DDR2 vagy GDDR3, így a jelenleg is forgalomban levő memóriákkal is használható lesz a VPU.

A kártyák Pixel Shader 3.0-t használnak majd. Az R420-szal szerelt termékek nyilvános megjelenése a CeBIT-en - vagy valamilyen CeBIT-közelbi időpontban - várható. Az R423 egyébként a PCIe változata az R420-nak, magsebességük is ugyanakkora lesz: hozzávetőlegesen 500 MHz.

Végre eszébe jutott valakinek ez a triviális dolog. A TurnTide új routere nem kisebb feladatot vállal, mint hogy egy adott hálózatra érkező e-maileket szűri, még mielőtt akár a tűzfalat is elérhetnék. Azonnal azonosítani tudja azokat, akik zavaró maileket vagy tartalmat akarnak küldeni, s blokkolja ezeket. Optimális esetben, ha az interneten rengeteg ilyen router lenne, akkor a spam (kéretlen levél) azon a gépen maradna, ahonnan elindították. Ez a kis készülék több sávzélességet biztosít, és általa kevesebb felesleges adat kering a hálózaton. Remélhetőleg mihamarabb százával adják majd el a világ minden táján!



TURNTIDE,

A SPAMSZŰRŐ ROUTER

Piaactér



**I-RIVER
IFP-590T**

A
HÓNAP
kutyúje

MP3-lejátszó

Infopatika Bt. | 06-30-200-4568 | 66 400 Ft+áfa | <http://www.infopatika.hu>

2003-ban már szinte a csapból is a digitális zenelejátszók folytak. Legtöbbjük a fejlehető kategóriába tartozott, ám voltak, és vannak is olyanok, amelyek valóban profi szintűek. Ilyen az elmúlt hetekben kezünk közé került i-River IFP-590T is. Kialakítása teljesen letisztult, semmi felesleges designelem vagy zavaró díszítés. A készülék ezen változata 256 MB memóriával rendelkezik, nagy testvére a dupla tárcapacitású - ám jóval drágább 590-es. Erre minőségétől függően elég kellemes mennyiségű zene tölthető fel, a beépített rádió pedig további hosszú órákig engedi a zenehallgatást. Különleges szolgáltatásai közé sorolhatjuk a felvételi képességet, amelyvel rádióból vagy a rá dugott mikrofonon keresztül is rögzíthetünk. Lejátszás közben érdemes bekapcsolni az Xtreme 3D effektust,

amely remekül kiegyensúlyozza a hangszíneket. A hozzá adott fülhallgató kiválóan átadja mind a magas, mind a mély hangokat. Beépített akkumulátora kifejezetten sokáig biztosítja a lejátszást, huzamos megterhelés mellett is. Hivatalos adatai között egyhuzamban 28 órás működés van feltüntetve - ez azért kicsit túlzás, de ezt igazából nem is várhatjuk el semmilyen lejátszótól. Dobozában rengeteg különlegességet találhatunk, a hordozható toktól egészen az audioátjátszó kábeléig. Azoknak kiváló, akik ki tudnak fizetni ennyit érte.

- ↑ Remek hangzás
- ↑ Kiváló funkciók
- ↓ Drága
- ↓ Ennyiért lehetne 512 MB-os



SENNHEISER PC 120

Fülhallgató

BaSys Magyarországi Kft. | 06-23-415-541 | 4 800 Ft+áfa | <http://www.basys.hu>

Valaha az ősi korszakokban bizonyos törvényi előírások szerint a bűnösöknek le kellett vágni az egyik fülét. Ha ez a fejhallgatókészlet már akkor is létezett volna, akkor szegény bűnös jobb fülét kellett volna, ugyanis a PC 120 „bal füles” (sajnos nem találtunk módot a „jobbfülesítésére”). Ez általában nem okozhat gondot, csak azoknak lehet problémájuk vele, akiknek a jobb fülük erősebb, vagy azt szeretik jobban használni. Ezt az apró problémát legyőzve egy igencsak okos, trendi és szépen formatervezett készüléket kapunk, amely egyrészt PC-khez kiválóan használható (két kis jackdugó a végeredmény, amely a PC hangkártyájának kimenetébe és mikrofonbemenetébe dugható). A csipethető vezérlővel lehet ki-be kapcsolni, és a hangerőt állítani. A mikrofon apró bot, de a hallgató része jól simul a fül köré, és kényelmesen illeszkedik a fülkagylóba (akik érzékenyek a fülkagylóba il-



lesztett hallgatókra, azok ne ezt a modellt válasszák). Mindenféle rázási kísérletek ellenére a fejen maradt, ebből is látszik, hogy a Sennheiser ergonomiával foglalkozó mérnökei jót alkottak. Bár valahol az arcunk fölött lebeg, a botmikrofon mégis igencsak érzékeny és jó minőségű. Adapterrel mobiltelefonokhoz is használható.

- ↑ Mobiltelefonhoz is illeszthető
- ↑ Kényelmes
- ↓ Csak bal fülre jó



BTC BCD-4816A

CD/DVD kombó

Napfény Kft. | 06-1-463-9030 | 19 990 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

Negyvennyolcszoros CD-írásra, huszonnégyszeres CD-újraírásra és tizenhatszoros DVD-olvasásra kapható a BTC DDS Combo 48x16x névre is hallgató meghajtója. A „kombinátságnak” itt még nincs vége, a helytakarékoság jegyében négy memóriaolvasó-aljzatot is építettek a készülék homlokzatába, amelyek ily módon kényelmesen elérhetők az előlapról, extra helyfoglalás nélkül. Kidolgozása ugyan nem feltétlen nevezhető elegánsnak, mindenesetre praktikus. Az olvasó soros elrendezésű anyacsatlakozóval illeszthető az alaplapra vagy a PCI USB-kártyán található tücsatlakozókra. Memory Stick, SD/MMC, CompactFlash I/II (Microdrive is) és SmartMedia kártyákat képes olvasni a készülék, amellyel gyakorlatilag teljesen lefedi a memóriakártyás szegmenst. Félreértés ne essék, a memóriaolvasó és az író között nincs munka-összeköttetés, csupán egy blokkba zárva szolgálnak. Színében az előlap a normál géphá-



zakhoz illeszkedik. Nem takarékoskodott a gyártó: a fülhallgató-csatlakozás, valamint a hanglemezeljátszó gombjai is helyet kaptak a burkolaton. Az egyszerű árazású készülék helytakarékos megoldást jelent mindennapi használatra, de különösen a kisméretű számítógépekbe. Azoknak feltétlenül érdemes beruházni ebbe, akik sokat fényképeznek, hiszen szinte egy lépésben oldhatják meg vele digitális fotóik azonnali rögzítését CD-re.

- ↑ Helytakarékos, elegáns
- ↑ Olcsó
- ↓ Nem találtunk



BTECH FF WHEEL B.JW-350

Kormány

BL Marketing Kft. | 06-1-433-4507 | 8 955 Ft+áfa | <http://www.blmarketing.hu>

A gyártók már több éve megalkották azokat a PC-s kormánytípusokat, amelyeket ma is használunk. Alig fejlődtek valamit, de ez érthető is. Nem igazán van követhető irány, úgy jók, ahogy vannak. A Btech utóbbi elgondolása is „mindent” tud, amit kell. Már a kezdetekben ellenszenves volt anyagának minősége. Kidolgozása sem mondható profi munkának. A kormánykerék közepes részén megtalálható négyes gombszerkezetből három egyszerű díszítés, míg a negyedik valóban funkcióbillentyű - ez zavaró, bár hozzá lehet szokni. Szintén zavaró, hogy a gombok számozását többször is megismétlik (kétszer szerepel az 1-es és a 3-as gomb). A kerék mögött két billenőkapcsoló kapott helyet, amelyek kiválóan alkalmazhatóak a váltáshoz. Még egy négyállású mikrokapcsoló is került rá, ami további zavart okozhat ☹. Nagyon tetszett viszont a pedál kidolgozása. Nem azért, mert az minőségileg jobb szintet biztosított, hanem mert egyszerűen jól kezelhe-



tő. A pedálok nincsenek se túl távol, se túl közel, éppen kényelmesek. A lábtartó alján kis tapadófelületek akadályozzák meg az elcsúszást. Magának a kormányknak a felszerelése is rugalmas, bár nem elegáns a rögzítőkarak elhelyezése. A Force Feedback támogatásának köszönhetően adott játékokban valóban a lelkünket is kirázza - ez szintén egy jó pont.

- ↑ Jó Force Feedback
- ↑ Remek pedálok
- ↓ Gyenge anyag
- ↓ Túlbonyolított gombszerkezet



TERRATEC PHASE 22

Hangkártya

Pixel Multimédia | 06-1-321-2909 | 43 900 Ft+áfa | <http://www.pixel.hu>

A Phase 22 egy hangkártya - bár ez így nem teljesen igaz. A Phase 22 nem egy sima hangkártya, hanem egy 24 bit/96 kHz-es profi hangrögzítő berendezés. Két nagy jackes ki- és két nagy jackes bemenete van: ebből is látszik, hogy komoly dologról van szó. Természetesen mind analóg, mind digitális módban fullosan támogatja a 24 bit/96 kHz-et. A kártyára épített MIDI-csatolófelület segítségével tovább bővíthetjük gépünk zenei kapacitását. Mire is jó ez a kártya? Nem arra, hogy játékunk hangjait hallgassuk vele (bár szépen megszólaltatja), hanem profi felhasználóknak, elsősorban hangrögzítési feladatokra: PC-nkből vérprofi „magnót” csinál, amelyen tökéletes hangminőségben rögzíthetünk bármit. Otthon, hobbi szinten zenélőknek egy ilyen kártya demóik magas szintű rögzítését teszi lehetővé. Azoknak, akik GigaStudio szoftvert használnak, a Phase 22 a kiváló samplerekével (hangmintavevők) megegyező, vagy



azokat felülmúló hangminőséget kínál, tehát PC-nk máris profi stúdióhangszerré avansálhat. Érdekeség, hogy gépünkbe egyszerre összesen négy darab Phase 22-t helyezhetünk, amellyel a legprofibb stúdiók színvonalát is közelíthetjük (nyolc hangcsatorna egyidejű rögzítése). Komoly játékszer ez, de csak profiknak vagy zenészeknek ajánlott igazán.

- ↑ Nagyon profi
- ↑ Zenészeknek ideális
- ↓ Játékokhoz nem jó



SENNHEISER PC 130

Fejhallgató

BaSys Magyarországi Kft. | 06-23-415-541 | 6 400 Ft+áfa | <http://www.basys.hu>

A hogy az otthoni gépeken robbanásszerűen terjed, és gyorsul az internet, úgy szaporodnak az internetes telefonszolgáltatások. Ahhoz, hogy ilyenmin beszélgetni tudjunk, nem árt egy mikrofon meg egy hangszóró, ám a leglogikusabb választás ilyen esetben egy fejhallgató mikrofon. Természetesen rengeteg modell érhető el a piacon, azonban elegendő javarészt olyan cégek készítették őket, amelyek inkább a multimédiás eszközök gyártásában voltak otthon. Most már a világhírű Sennheiser is beszállt a „buliba”, s mivel a német cég a mikrofonok és fejhallgatók specialistája, joggal vártunk csúcsteljesítményt a nagyon designos PC 130-tól. Igen kellemes viselet a fejen, egyáltalán nem zavaró, hosszú távon sem. Elémés megoldással oldalt rögzíthető a mikrofon, így akár mikrofon nélküli állapotban (mondjuk walkmanhez



csatolva) is lehet hallgatni - anélkül, hogy össze-vissza lifegne. A PC-hez a hangkártyán át, két kis jack dugóval csatlakozik. Zsinórján ki-be kapcsoló és hangerő-szabályozó található, mikrofonja zajsűrűséssel rendelkezik, fejhallgató része pedig kellemesen szól. Persze csodát ne várjunk tőle, de PC-s feladatokhoz vagy walkmanhallgatáshoz ideális.

- ↑ Ingyenes kialakítás
- ↑ Walkmanezéshez is jó
- ↓ Nem találtunk ilyet



TRUST USB2 DIGITAL PCTV

Digitalizáló

Napfény Kft. | 06-1-463-9030 | 49 988 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

S zámos figyelemre méltó tulajdonsággal dicsekedhet a Trust külső USB 2.0 tv-vevője. Először is nincs szüksége külső áramforrásra: az USB 2.0 csatlakozó tápellátásából él. Kompozit videó (RCA), sztereó hang (jack) és S-Video aljzatok, no meg természetesen az RF-antennacsatlakozó fogadják a kép- és hangjeleket. A kép USB 2.0-csatlakozáson jut el a számítógépig, míg a hangot a mellékelt jack végződésű sztereó kábellel vezethetjük tovább a PC hangkártyájába. Emellett egy infraérzékelőt is találunk a kisméretű gépházban, amely a távirányító jeleit fogadja. Mivel MPEG-2 kódolólapkát nem tartalmaz a készülék, a számítógépre hárul a tömörítés nehéz feladata. Ennek folytán nagy az USB-adatátvitel sávszélességigénye, tehát USB 1.0-s csatlakozón semmiképpen sem fog helyállni a rendszer. A külső egységek előnye, hogy egy zajos alaplap vagy tápegység



nem rontja le a képminőséget, és szerelni is egyszerűbb őket. Teljes képmérettel is valós időben készíthetünk felvételeket: a minimális processzorigény 1 gigahertz körül van, a maximális minőségű felvételekhez mintegy 2 gigahertezs központi egység szükséges. A mellékelt InterVideo WinProducer szoftver révén szinte minden ismert formátumban rögzíthetünk.

- ↑ Nem igényli a gépház megnyitását üzembe helyezéskor
- ↓ Drága



AZ ÉREM KÉT OLDALA

AMD ↔ INTEL PLATFORMTESZT

Bizony, sokféle hardvercikkkel találkozhattatok már a GameStar hasábjain. Bemutattunk különféle részegységeket, csúcsszuper VGA-kártyákat, processzorokat, alaplapokat és megszámlálhatatlan egyéb újdonságot. A mostani, teljesen egyedi platformtesztben nem kisebb dologra vállalkoztunk, mint ezeket együttesen, kategorizálva bemutatni és letesztelni.

Azt hiszem - mint mindent - jobb, ha az elején kezdem. Jó pár éve egy átlagos játékosnak még nem kellett sokat szöszmötölni a hardverekkel. Tudta, hogy az aktuális 16 MB-os videokártya-csoda a legjobb, felhúzta mellé a csúcás 200 MHz-es processzort 233-ra, és elégedetten hátradölvé átadhatta magát a széleseben futó játékoknak. Azóta persze eltelt néhány év, és manapság ott tartunk, hogy nemcsak a játékok, hanem a hardverek területén is iszonyatos erővel hegesztik össze az újabbnál újabb stuffokat, szinte már követhetetlen módon. Az egész valamikor akkortájt állt a feje tetejére, amikor az AMD a valós órajel helyett bevezette a „pluszosított” (P4-eshez viszonyított teljesítmény alapján) ti-

pusszámot. Ezek után a grafikuskártya-gyártók is elkezdtek trükközni, és sorra jelentek meg a követhetetlen számozású szériák (SE, LE, VE, Pro, Turbo, XT, Ultra, TD stb.), amelyek a hétköznapi vásárlók számára nem sok támpontot adnak a döntéshez. Éppen ezért úgy gondoltuk, itt az ideje tiszta vizet önteni a pohárba, és alaposabban is szétnézni a hardverpiacon, hogy pontosan mit, mivel és mennyiért is érdemes összeszerelnünk. Tesztünkben három árkatóriát vetünk figyelembe, így mindenki a saját pénztárcájának megfelelően összeállított részegységekből csemegézhet. Gondoltunk azokra, akik a lehető legkevesebb pénzből szeretnék kihozni gépük négy, sebesség szem-

pontjából lényeges alkotórészét. Számukra nettó 50 000 Ft körüli árkatóriát állítottunk fel, melyben szintén a legjobb ár/teljesítmény arányt tartottuk szem előtt. Az átlagos összegért vásárló játékos-„magnak” és a fejlesztőknek összeállítottunk továbbá egy nettó 120 000 Ft környékére belőtt katóriát. Természetesen az elszánt hardcore gamerek sem maradnak ki; a felső katórián belül két gépet indítottunk (Intel és AMD), ráadásul ezeket kipróbáltuk ATI és NVIDIA kártyákkal is, hogy megtudjuk, melyik összeállítás lesz a legütöképesebb az adott árkatóriában.

Mi pedig csak tesztelünk, és tesztelünk...

A dolog első hallásra nem is tűnik olyan bonyolultnak, persze miután beszállingóznak tesztlaborunkba a különféle processzorok, alaplapok, memóriák, és végképp ellepnek a videokártyák, az ember kicsit átértékeli felelőtlen kijelentését ©. Amikor összeállítottuk a mézönyt a három katóriában, azaz az összesen hat gépet (amely tulajdonképpen 12 konfigurót jelent, mivel a tesztet ATI és NVIDIA kártyával is végrehajtottuk), elkezdődhetett a tesztelés. Kezdsenek a már jól bevált PC Mark 2004-es tesztprogram került terítékre, majd ezt követte a Gyutól kölcsönkapott audió CD-n található számok MP3-má tömörítése, végezetül a játékosok számára legjobban csengő adatot szolgáltató program, a 3DMark03 patchelt változata izzasztotta meg a gépeket. Operációs rendszernek Windows XP Professional telepítettünk SP1 javítócsomaggal, mindezt megfűszereztük a lehető legfrissebb driverekkel és meghajtókkal, majd végzetül felkerült a DirectX 9.0b is.

Mady



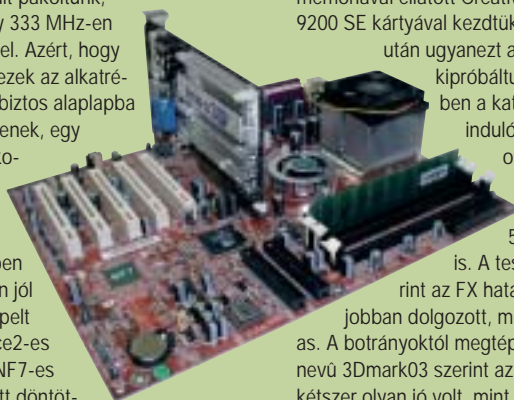
Az 50 000 Ft-os kategória

„Kispénzűeknek” és idényjátékosoknak

AMD

Az AMD kedvező árpolitikájának köszönhetően már az alsó árkategóriában is AMD XP-t indíthatunk a ringben. Kedvező ára és remek teljesítménye okán a 2000+ jelölésű AMD XP-re esett választásunk, amelynek valós órajele 1666 MHz. A processzor mellé egy manapság minimumnak számító Brand 256 MB-os DDR-modult pakoltunk, amely 333 MHz-en üzemel. Azért, hogy mindezek az alkatrészek biztos alaplapba kerüljenek, egy már korábbi tesztünkben is igen jól szerepelt nForce2-es Abit NF7-es mellett döntötünk. Kedvező árával ideális választás ebben a kategóriában, ennek ellenére minden lényeges dolgot tud, amit ma egy alaplaptól elvárhatunk. A bővíthetőséggel sem lesz gond, támogatja a ma kapható összes Socket A-s AMD processzort, így később, ha összegyűlik egy kis pénz-

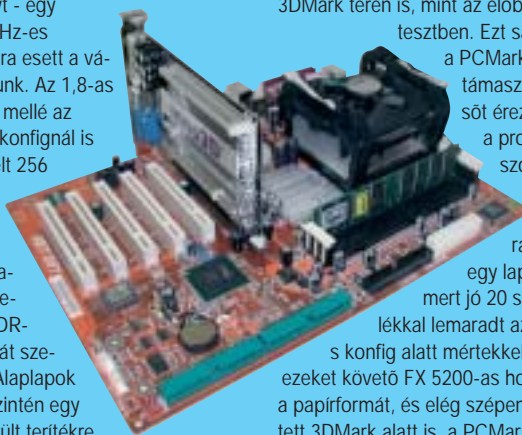
mag, beruházhatunk egy erősebb CPU-ba is. Extrák terén sem kell a szomszédba mennie az NF7-nek, az alaplappal együtt egy hatszatornás integrált hangrendszer, hálókártya, USB 2.0, 8-szoros AGP-port és kétszatornás memóriatámogatás úti a markunkat. A tesztelést egy ebbe az árkategóriába illeszkedő, 128 MB memóriával ellátott Creative Radeon 9200 SE kártyával kezdtük. Ezek után ugyanezt a konfigurációt kipróbáltuk az ebben a kategóriában induló 128 MB-os Inno 3D GeForce FX 5200-ssal is. A tesztek szerint az FX határozottan jobban dolgozott, mint a 9200-as. A botrányoktól megtépázott hírnévű 3Dmark03 szerint az 5200-as kétszer olyan jó volt, mint Radeonos társa, ezt az eredményt pedig a PC Mark tesztprogram is alátámasztotta - ha nem is ilyen mértékben. Mindezeket átgondolva elmondhatjuk: azoknak, akik az olcsó AMD-s rendszerek mellett döntenek, érdeme- sebb az NVIDIA GeForce FX 5200-ast szerelni gépükbe!



intel

Kíváncsian vártuk, hogy az ugyanennyi pénzből kihozott inteles konfiguráció mit fog felvillantani az AMD-hez képest. A processzorválasztásnál - mivel a P4-esek legalacsonyabb órajellel ellátott tagjai még így is túl drágák, ráadásul mivel szinte már nem is lehet kapni 2,4 GHz alatti P4-es példányt - egy 1800 MHz-es Celeronra esett a választásunk. Az 1,8-as „cerka” mellé az AMD-s konfiguráció is szerepelt 256 MB-os, 333 MHz órajelen üzemelő DDR-memóriát szereltük. Alaplapok közül szintén egy Abit került terítékre, amely egy Intel 845PE lapkával szerelt BH7-es családból származik. Felszereltségét és árát tekintve hasonló lehetőségekkel szolgál, mint AMD-s rokonának, az NF7-esnek. Támogatja a legújabb P4-es processzorokat, ráadásul ismeri a Hyper-Threading technológiát is.

Extrák terén picit jobban el van engedve, a szokásos hatszatornás hangkártyán és a hálózati kártyán kívül például SATA-támogatással is rendelkezik. Legelsőnek ismét a Radeon 9200 SE kártyával indítottuk a tesztprogramokat, amelyek valamivel gyengébb eredményt hoztak 3DMark terén is, mint az előbbi tesztben. Ezt sajnos a PCMark is alátámasztotta, sőt érezhetően a processzor gyengesége is ráértett egy lapáttal, mert jó 20 százalékkal lemaradt az AMD-s konfiguráció alatt mértekkel. Az ezeket követő FX 5200-as hozta a papírfórt, és elég szépen teljesített 3DMark alatt is, a PCMark-értékek viszont beigazolták a gyanút, miszerint a Celeron gyengesége mindenképpen sokat nyom a latban. Összegezve mindezt, aki Intel alapú rendszerben tőri a fejét, és nagyon olcsón szeretné megúszni, annak szintén az NVIDIA család FX 5200-as tagját kell választania.



AMD XP 2000+	Gépbolt	469-5800	14 690 Ft
256 MB 333 MHz DDR	Gépbolt	469-5800	8 380 Ft
Abit NF7	Interboard	412-0164	14 872 Ft
Creative Radeon 9200 SE 128 MB	Ramiris	888-3200	13 500 Ft
Inno 3D GeForce FX 5200 128 MB	Aqua Computer Kft.	322-4658	11 900 Ft

Intel Celeron 1800 MHz	Gépbolt	469-5800	12 100 Ft
256 MB 333 MHz DDR	Gépbolt	469-5800	8 380 Ft
Abit BH7	Interboard	412-0164	15 839 Ft
Creative Radeon 9200 SE 128 MB	Ramiris	888-3200	13 500 Ft
Inno 3D GeForce FX 5200 128 mb	Aqua Computer Kft.	322-4658	11 900 Ft

	AMD (XP 2000+)		intel (Celeron 1800 Mhz)	
	Radeon 9200 SE	GF FX 5200	Radeon 9200 SE	GF FX 5200
3DMark03	608	1359	572	1312
PC Mark 2004	2410	2798	1930	1791
MP3 mp/10mb	26	26	35	35

„Ócsóér“ AMD-t tessék!

Felettlőbb tanulságos eredményekkel zárult az 50 000 Ft körüli kategória tesztje. Elmondhatjuk, hogy már az olcsó kategóriában is jól megmutatkoznak a különbségek. Elég egy rossz döntés, és akár 15-20 százalékkal is gyengébben fog muzsikálni gépünk, amelyből kicsit nagyobb odafigyeléssel többet tudnánk kihozni. Én azt mondom, ebben az árkategóriában mindenképpen az FX 5200-as termékre érdemes figyelni, mellé pedig egy AMD processzor je-

lenti az igazán jó megoldást. A Celeron-ATI páros sajnálatos módon alulmaradt ebben a versenyben. Ez nem is csoda, hisz eredetileg nem az AMD XP ellenfeleként szánták. Csúpan az AMD számára előnyösen alakuló piaci helyzet tette lehetővé, hogy egy kategóriába kerüljenek. Így nem volt nehéz győznie, még ha az XP 2000+ alacsonyabb órajellel is rendelkezett. Az ár és teljesítmény tekintetében tehát az AMD-NVIDIA páros viszi el a pálmát!

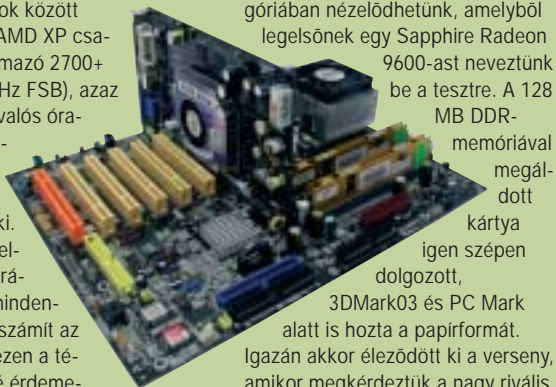


A 120 000 Ft-os kategória

Átlagos lelkületű játékosoknak, fejlesztőknek

AMD

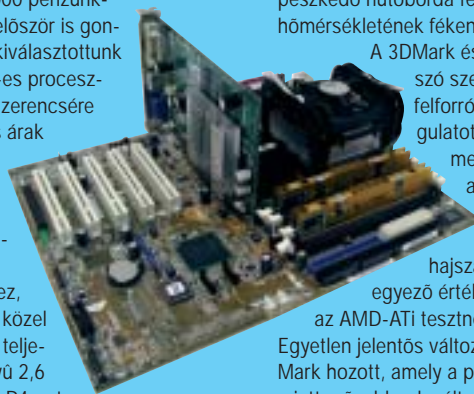
Ha átlagos - vagy inkább ideális? - összeget, azaz 120 000 Ft körüli pénzmagot tudunk gépvásárlásra, fejlesztésre fordítani, továbbá AMD-s rendszert szeretnénk, akkor ezt a kategóriát nekünk találták ki. A processzorok között szintén az AMD XP családból származó 2700+ jelű (333 MHz FSB), azaz 2167 MHz valós órajellel rendelkező változatot szemeltük ki. Remek ár/teljesítmény aránya miatt mindenképpen ez számít az etalonnak ezen a téren. E mellé érdeme-sebb már komolyabb memóriamodulokat pakolni, és az sem árt, ha 512 MB-tal kényeztetjük összeállításunkat. Ezért döntöttünk a remek tuningolási képességekkel is rendelkező TwinMOS DDR-memóriamodulok mellett. A kellően biztos alapot egy AOpen AK79D-400 Max biztosítja, amely nForce2 Ultra 400 lapkacsald köré épült. Szolgáltatásait tekintve nagyon erős, az ebben a kategóriában el-



várható dolgokat mind tudja. Azoknak is jó választást jelent, akik a jövőre gondolnak, ugyanis később akár az XP 3200+ jelölésű CPU-t is fogadni tudja. Videokártya vonatkozásában a 30-40 ezer forintos kategóriában nézelődhetünk, amelyből legelsőnek egy Sapphire Radeon 9600-ast neveztünk be a tesztre. A 128 MB DDR-memóriával megáldott kártya igen szépen dolgozott, 3DMark03 és PC Mark alatt is hozta a papírfomat. Igazán akkor éleződött ki a verseny, amikor megkérdeztük a nagy rivális NVIDIA kártyáját is, az FX 5600 Ultrát. Itt egy kicsit meglepődve tapasztaltuk, hogy a 3DMark szerint 200 ponttal gyorsabbnak bizonyult ez a párosítás, mint az előbbi, sőt a PC Mark váltig állította, hogy ily módon 15 százalékkal jobb teljesítményre képes gépünk. Azt hiszem, a táblázatokat átbogarászva jól lát-szik, hogy AMD-s processzorral ebben a kategóriában is az NVIDIA vitte el a pálmát.

intel

Az AMD igen jól szerepelt az alsó és a középső kategóriában, amit - nem titok - leszorított árával sikerült elérnie. Ezért is volt érdekes, hogy ezen a téren mit tud felmutatni az Intel. A 120 000 pénzünk-ből legelőször is gondosan kiválasztottunk egy P4-es processzort. Szerencsére a P4-es árak na-gyon jól viszonyul-nak az AMD-hez, így egy közel azonos teljesítményű 2,6 GHz-es P4-est (533 MHz FSB) tudtunk csatarend-be állítani. Itt is a már előző teszt-nél debütált 512 MB TwinMOS DDR-memóriamodulokat vettük igénybe. Mivel alaplapp tekintetében is a leg-jobbát szeretnénk kihozni pénzünk-ből, erősítés gyanánt az ASUS-t hív-tuk segítségül. Az Intel 865PE lap-kakészlettel szerelt P4P800-as ide-ális választást jelent, a legfejlettebb szolgáltatásokkal rendelkezik, isme-ri a Hyper-Threadinget, és bővítés



terén sem kell szégyenkeznie. A tesztelést a 128 MB-os Sapphire Radeon 9600-ossal kezdtük, amely-nek nagy előnye csendessége: ez abból ered, hogy egy méretes, ter-peszkező hűtőborda felel a kártya hőmérsékletének féken tartásáért. A 3DMark és a PC Mark sző szerint azonnal felforrósította a han-gulatot, és szépen meghajította a kártyát. Az eredmények szinte hajszára meg-egyező értéket mutattak az AMD-ATI teszt-nél elértekkel. Egyetlen jelentős változást a PC Mark hozott, amely a processzor miatt erősebbnek vélte ezt az ösz-szeállítást. Azért tehát, hogy a dolog végére járjunk, kipróbáltuk ugyanezt a rendszert az FX 5600 Ultrával. Azonkívül, hogy picit zajosabb lett a tesztkörnyezet, a mérési eredm-ények szerint a teljesítmény nem nőtt, sőt elmondhatjuk, hogy az Intel mindkét tesztprogrammal alul-maradt. Akinek tehát ez a kategória fekszik a legjobban, az mindenké-pen a Radeon 9600-ast válassza a 2,6 GHz-es P4 mellé.

AMD XP 2700+	Elbatex	329-0842	35 200 Ft
TwinMOS Twister 512 MB DDR	Alien Computer Kft.	413-0450	33 700 Ft
Aopen AK79D-400 Max	Sowah Hungary Kft.	350-4539	29 920 Ft
Sapphire Radeon 9600 128 MB TD	Ramiris	888-3200	24 200 Ft
Inno 3D GeForce FX 5600 Ultra 128 MB	Aqua Computer Kft.	322-4658	27 900 Ft

Intel P4 2.66 Ghz	Kronos Trade Kft.	302-8888	31 200 Ft
TwinMOS Twister 512 MB DDR	Alien Computer Kft.	413-0450	33 700 Ft
ASUS P4P800	Interboard	412-0164	23 599 Ft
Sapphire Radeon 9600 128 MB TD	Ramiris	888-3200	24 200 Ft
Inno 3D GeForce FX 5600 Ultra 128 MB	Aqua Computer Kft.	322-4658	27 900 Ft

	AMD (XP 2700+)		intel (P4 2.66 Ghz)	
	Radeon 9600 TD	FX 5600 Ultra	Radeon 9600 TD	FX 5600 Ultra
3DMark03	2378	2566	2373	1654
PC Mark 2004	2946	3469	3470	3235
MP3 mp/10 MB	23	23	22	22

Érdekes tanulságok

Kíváncsian vártuk az átlagos, közép-kategóriába számító hardverek teszt-jét is. Érdekes és tanulságos eredm-ények születtek, ugyanis az AMD-vel tesztelt környezetben az NVIDIA vala-mivel több pontot ért el, mint az ATI. Ebben az a meglepő, hogy az Intelnél a Radeon bizonyult győztesnek! Nos, akkor most hogy is van? - merülhet fel jogosan a kérdés. A 3DMark szerint az a tanulság, hogy az erős processzor alatt még többet ki lehet sajtolni az FX 5600 Ultrából, tehát a gyengébbben

teljesítő 2,6 GHz-es Intel P4-es CPU kevés volt neki, viszont a Radeon 9600-ast ideális partnernek találta, és így győzhetett. Az összehasonlításból azon-ban kiténik, hogy az erősebbnek bizo-nyult AMD XP 2700+ (2167 MHz-es), valamint az NVIDIA FX 5600 Ultra együtt többre képesek, mint bármilyen más variációban az Intel. Ráadásul ha mindezt az ár/ teljesítmény szempont-jából vizsgáljuk meg, egy hajszállal ta-lán még olcsóbban is megúszhatjuk ezt a kombót.



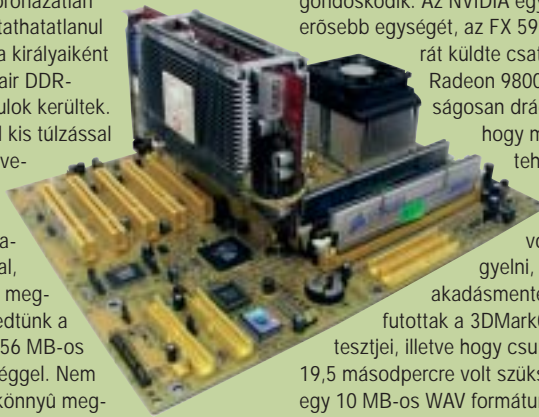
A 220 000 Ft-os kategória

Sokpénzű, hardcore arcoknak

AMD

Elérkeztünk a felső kategóriához, ahol a nagygépek kerülnek szembe egymással. Ezen a téren az AMD XP 3000+ (333 MHz FSB), azaz 2,4 GHz-es valós órajelű modellt vettük górcső alá. Társaságnak a memóriák koronázatlan és vitathatatlanul drága királyaként Corsair DDR-modulok kerültek. Mivel kis tűlzással árúkat vétekszük az aranyával, ezért megelégedtünk a két 256 MB-os egységgel. Nem volt könnyű megfelelő alapot választani hozzá, ezért úgy döntötünk, az nForce2-es tesztből fogjuk a Soltek SL-75FRN2-RL típust indítani. Az aranszínben tündöklő alaplapon minden megtalálható, ami csak szóba jöhet. Kétszernés memóriavezérlés, SATA RAID, LAN, hatszernés integrált audió, 8-szoros AGP- port, és még sorolhatnánk. Ezzel elérkeztünk a legtöbb

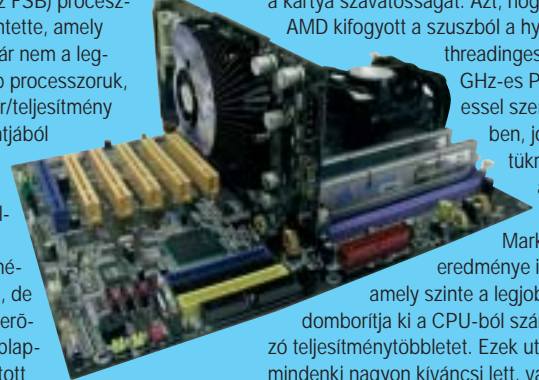
embert foglalkoztató részhez - vajon milyen 3D-s kártyát tegyünk ebbe a rendszerbe? ATI-vonalon egy Sapphire Radeon 9800 Próra esett a választás; ennek hűtéséről csupán egy gigantikus méretű hűtőborda gondoskodik. Az NVIDIA egyik legerősebb egységét, az FX 5950 Ultra-t küldte csatába (a Radeon 9800 XT túlságosan drága volt, hogy melléje tehessek). Érdekes volt figyelni, ahogy akadámtesztet futottak a 3DMark03 tesztjei, illetve hogy csupán 19,5 másodpercre volt szüksége egy 10 MB-os WAV formátumú szám MP3-má konvertálásához. A tesztet végül is érdekes módon az ATI kártyája nyerte, amely PC Markban majdnem azonos eredményt hozott, 3DMarkban pedig alig pár százalékkal haladta meg az NVIDIA értékeit. Aki tehát AMD-párti, és eléggé elszánt egy ekkora beruházáshoz, annak a mérési eredmények alapján a Radeon 9800 Prót ajánljuk!



intel

Utolsóként az Intel csúcsgépét indítottuk harcba. Talán nem véletlen az a mondás sem, hogy utolsóból lesznek az elsők - de ne szaladjunk ennyire előre a tesztben. A gép lelkét egy 3.0 GHz-es Pentium 4 (800 MHz FSB) processzor jelentette, amely ugyan már nem a leggyorsabb processzorok, viszont ár/teljesítmény szempontjából mindenképpen kiteljes. Melle az AOpen mérdrága, de egyik legerősebb alaplapijának tartott AX4C Max II került, ebbe passzíroztuk a gondosan összeválogatott különféle hardvereket. Talán mondanom sem kell: az Intel 875P (Canterwood) lapkakészlettel szerelt lapja minden földi jót tartalmaz, amit csak elvárhatunk ma ezen a téren. Az 512 MB Corsair memóriákat itt is beépítettük, és nekiláttunk a tesztelésnek. Legelsőként az NVIDIA FX 5950-est fogtuk vállaltóra. Érdekes, hogy Intel-platform alatt a 3DMark jó

10 százalékkal gyorsabbnak találta a kártyát, mint AMD XP alatt. Ez azért sem rossz eredmény, mert a 10% ebben a kategóriában akár 20-25 FPS többletet is jelenthet bizonyos játékokban, növelve ezzel a kártya szavatosságát. Azt, hogy az AMD kifogyott a szuszából a hyperthreading 3 GHz-es P4-essel szemben, jól tükrözi a PC Mark eredménye is, amely szinte a legjobban domborítja ki a CPU-ból származó teljesítménytöbbletet. Ezek után mindenki nagyon kíváncsi lett, vajon kikap-e a soron következő Radeon 9800 Pro, vagy megszerzi a győztesnek járó címet. Legelőször a PC Markot futtattuk le, amely nagyon hasonló eredményeket produkált, s a kártya egy hajszállal meg is előzte a 9800 Prót. A 3DMark végül feltette a koronát az NVIDIA fejére, mivel az kemény 21 ponttal jobb eredményt ért el. Azt hiszem, erre mondják azt teljesen jogosan, hogy ez bizony LOL ©.



AMD XP 3000+	Elbatex	329-0842	60 360 Ft
Corsair Platinum Series 512 MB DDR	Alien Computer Kft.	413-0450	31 400 Ft
Soltek SL-75FRN2-RL	Kelly-Tech	350-4539	22 400 Ft
Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB	Ramiris	888-3200	91 200 Ft
Inno 3D GeForce FX 5950 Ultra 128 MB	Aqua Computer Kft.	322-4658	79 000 Ft

Intel P4 3.0 Ghz	Kronos Trade Kft.	302-8888	44 800 Ft
Corsair Platinum Series 512 MB DDR	Alien Computer Kft.	413-0450	31 400 Ft
Aopen AX4C Max II	Sowah Hungary Kft.	350-4539	44 000 Ft
Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB	Ramiris	888-3200	91 200 Ft
Inno 3D GeForce FX 5950 Ultra 128 MB	Aqua Computer Kft.	322-4658	79 000 Ft

	AMD (XP 2700+)		intel (P4 2.66 Ghz)	
	Radeon 9800 Pro	FX 5950 Ultra	Radeon 9800 Pro	FX 5950 Ultra
3DMark03	5168	4998	5442	5463
PC Mark 2004	3457	3417	4005	4398
MP3 mp/10 MB	19,5	19,5	18,5	18,5

Fej fej mellett a csúcson

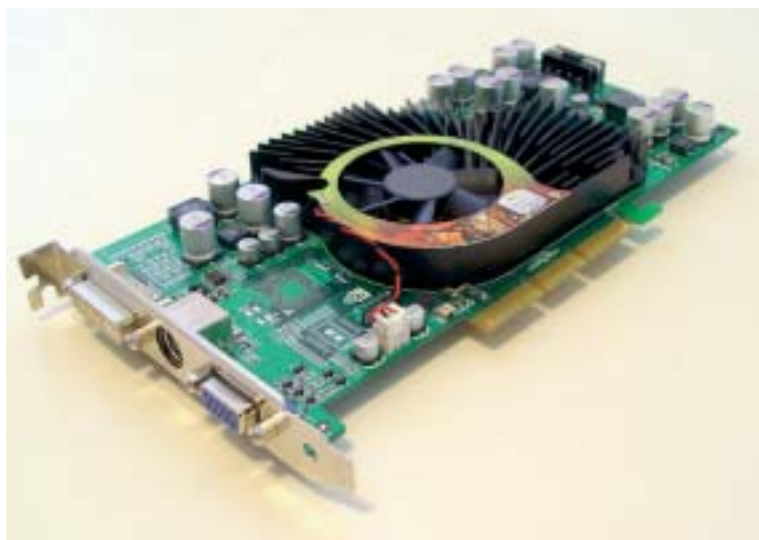
Érdekes megfigyelni, hogy viszonylag mennyire kiegyenlített ellenfélre találunk a versenyzők, gondoljunk csak az ATI-NVIDIA összecsapására. Az elsőnek kezdő AMD-s rendszer remekül dolgozott, 2,4 GHz-es valós órajelének ellenére látszik, hogy a memóriával és a tesztre kijelölt VGA-kártyákkal teljesen szinkronban van, és közel egyforma értéket is sikerült elérniük. A Radeon 9800 Pro viszont egy hajszállal megelőzte az FX 5950-es társát. Intel-téren már nem volt ennyire egyértelmű a helyzet, mivel a PC

Mark szerint is az FX-szel szerelt rendszer muzsikált jobban. A 3DMark kitarított amellett, hogy bár mindkét kártya közel azonos teljesítményt nyújtott, ennek ellenére a Radeon egy hajszállal tényleg kikapott. Ebben a kategóriában már bármit is vegyünk, csak jól járhatunk, akár ATI, akár NVIDIA kártyáról legyen szó. A processzorok küzdelmében alulmaradt a 3000+, így kedvező árával és remek teljesítményével mindenképpen a 3 GHz-es Intel és a GF FX 5950 Ultra párosát hirdethetjük ki nyertesnek.

ÚJDONSÁGOK ÉS A TÖBBIÉK

XGI VOLARI DUO V8

Az XGI, mint új reménység robbant be a grafikus-kártyák piacára. Rövid, de annál érdekesebb tesz-tünkben rávilágítottunk gyengeségeire, és későbbi előnyeire. Ma még bizonyosan nem ez a legkézen-fekvőbb befektetés, de azért ne tessük el rögtön.



Mikor néhány hónapja bejelentették az XGI grafikus chipjeit, legtöbbször csodálkozva tekintettek a távolba. Az ATI és az nVidia mellett újként belépni a piacra? Persze nem irtuk le a jövővényt, mindenki kapott egy kis reményt arra, hogy megtörik a két vezető cég egyeduralma. Mindezt követően újra csend honolt, és amikor már kérdegethettük volna, hogy mégis merre vannak a legfrissebb infók, már a boltokba is kerültek az első példányok.

Gyenge kezdés után erős visszaesés

Kellemetlen volt tapasztalni, hogy a vételi ára nem túl baráti, bár ekkor még nem teszteltük. Gondoltuk ennyire már bizonyít is valamiképpen, és ha nem is veszi meg mindenki, legalább újra van egy izmos kártya a piacon. Bizalommal vettem hát kezembe az első tesztpéldányt, mely talán az eddigi legnehezebb grafikus vezérlő volt. Ennek oka, hogy elő- és hátlapján is található elég izmos hűtőborda, melyet mindjárt két ventilátor is kiegészít (a kártyán található két chipet hivatottak hűteni). További érde-

kesség, hogy ezen a kártyán már két tápcsatlakozót is találhatunk. Bizony! Ahhoz, hogy működésbe lépessen, mindkettőt csatlakoztatnunk kell. Következésképpen jóval több energiát fogyaszt, mint bármely eddigi, otthoni gépbe szánt kártya (és persze több hőt is termel).

Lefuttattam az első tesztet, és őszintén megmondom óriási csalódtam. Megfogalmazódott bennem, hogy ezen az áron a Volari V8 teljesen felelhető kategóriát képez. Mondjuk fele ennyire versenyképes lehetne, viszont még mindig van egy óriási probléma. A jelek szerint a meghajtóin nem dolgoztak eleget, hiszen nem kevés az olyan játék, melyben felettébb idegesítő hibákat jelent meg. Az új driverek már klasszissal jobbak, ettől függetlenül még mindig vannak problémák.

Versenyképes ellenfelek

Az XGI féle Volari mellett több kártya is akad még a piacon, melyekre valóban érdemes figyelni. A jelenlegi csúcscategória két képviselője a GeForce FX 5950 Ultra, és a Radeon 9800XT. Ahogy eredményeikből is ki-

derül, szinte tökéletesen fej-fej mellett haladnak. Esetünkben azonban a GeForce FX 5950 jobb befektetésnek bizonyul, mivel jóval alacsonyabb az ára (ez nem feltétlenül igaz más FX kártyával – mi az Inno3D-t teszteltük, annak kedvezőbb volt az árfekvése). Manapság ezeknél gyorsabb kártyákat nem találhatunk a piacon. Melyiket válasszuk? Sokan mondják, hogy egyik ebben jobb, a másik másban. Tény, hogy egyelőre sokkal több játékot optimalizálnak nVidia kártyákra, viszont az is biztos, hogy egyre több – korábban csak GeForce-ot gyártó – cég jelenti be ATI-s megoldását. Érdekeséggépp szólnék továbbá pár szót az nVidia egyik, közelmúltban megjelent kártyájáról. A GeForce FX 5700 Ultra szemmel láthatóan remekül bizonyít kategóriájában. Valóban gyorsabb, mint az ellenfélnek titulált Radeon 9600XT, és ára sem nevezhető idegesítőnek. Remek kártya azoknak, akik nem akarnak a csúcscategóriára áldozni.

Kár érte...

Jelen pillanatban csak azt mondhatom, hogy ne fektessünk az XGI kártyájába.

Ha változik az ára, tudatni fogjuk veletek mikortól érdemes megvásárolni. Addig azonban adjunk időt a talán még lelkes fejlesztőknek, akik remélhetőleg tovább fejlesztik a driverjeit. A hibák kiküszöbölése persze nem minden, hiszen ahogy a táblázatból is látszik nem szerepelt szépen.

Valóban nem ezt szerettem volna. Ha egy újabb, versenyképes ellenfél lett volna a piacon, újfent csökkenhettek volna az árak. E helyett úgy is mondhatnám, semmi sem történt. Előrejelzések szerint az S3 Delta Chrome megoldása sem veresdi a sebességrekordokat, de ahogy az XGI esetében tettük, most sem írjuk le az új terméket. Következő hónapban majd azt is görcsö alá vesszük, hogy kiderüljön mit tud pontosan.

Mindenközben mozgolódnak a nagyok is, akik már odaáig jutottak, hogy PCI Express-szes kártyáikat mutatják be. Lapunk megjelenése után alig egy héttel kerül megrendezésre az idei CeBIT, ahol további fontos bejelentések várhatóak. A kiállításról természetesen részletesen olvashattok nálunk.

ZeroCool



Inno3D GFFX 5700U

Ár	37 000 Ft+áfa
Cég	AQUA Computer
Telefon	06-1-322-4658
Honlap	http://www.aqua.hu/

XGI Volari Duo V8

Ár	93 900 Ft+áfa
Cég	Pulsar Hungary
Telefon	06-1-219-0395
Honlap	http://www.pulsar.hu/

C3D Radeon 9800XT

Ár	89 000 Ft+áfa
Cég	AQUA Computer
Telefon	06-1-322-4658
Honlap	http://www.aqua.hu/

Adatok

		R9600XT	FX5700 U	Volari V8 Ultra	FX5900 U	FX5950U	R9800XT
3DMark03	1024x768	3805	3992	4722	6301	6437	6508
UT2003	1024x768	59,1	58,9	83,1	81,3	96,1	96,2
	1600x1280	51,3	53,6	70,9	77,9	81,2	81,1
Aquamark 3	1024x768	34,2	34,7	44,5	48,4	49,2	46,3
	1600x1280	19,5	20,9	29,7	33,3	36,1	33,3



HÁZTÓL HÁZIG

NYOLC SZÁMÍTÓGÉPHÁZ TESZTJE

Még manapság is kevesen fordítanak megfelelő figyelmet a jó számítógépház kiválasztására. Tesztünkben azok számára szeretnénk segítséget nyújtani, akik tavasszal új otthonba szeretnék költöztetni kedvenc masinájukat. Cikkünkben nyolc darab tíz- és ötvenezer forint közötti gépházat vizsgáltunk meg.

Az utóbbi években a házak szerepe jelentősen megváltozott. Ahogy a számítógépek a géptermekek mélyéről elindulva fokozatosan meghódították otthonainkat, úgy lett egyre fontosabb a külső és a jó szerelhetőség. Míg korábban szinte semmi-

lyen kritériumnak nem kellett megfelelnie egy háznak - azonkívül, hogy befejezzenek a kiválasztott alkatrészek -, mára már különböző szempontok is szerepet játszanak a vásárlásnál, s ezek közül csak az egyik az ár. Itt fokozottan igaz a régi közmondás, hogy „olcsó

húsnak hig a leve”, egy jó minőségű számítógépházért bizony súlyos tizedeket kell fizetnünk. Mivel ezek a kuckók akár hosszú évekig biztosítanak otthont a számítógépünknek, inkább érdemes egy drágábbat választani, de olyat, amelyik sokáig megfelel igényeinknek,

egyszerű szerelni, jól szellőzik, nem utolsósorban jól is mutat a szobában. Tesztünkben négy szempont alapján vizsgáltuk meg a részt vevő házakat, reméljük, mindenki talál köztük igényeinek és pénztárcájának egyaránt megfelelőt.

	Codegen 6094-C9-G5	Casetek CK-1018-2B	Lian Li PC-60	Chieftec Matrix MX01BDU	COLORSit C-8006	Cooler Master Wave Master	X-Alien	Aero Cool
Anyag	fém, műanyag előlappal	fém, műanyag előlappal	aluminium	fém, műanyag előlappal	fém, műanyag előlappal	aluminium	aluminium, műanyag előlappal és átlátszó oldallappal	aluminium, műanyag előlappal és átlátszó oldallappal
Tápegység	Codegen 300W	nincs	nincs	360W Chieftec	300W COLORSit	nincs	nincs	nincs
5,25 helyek	4	4	4	4	4	4	5	4
3,5 floppy helyek	1	2	3	2	2	1	2	2
Merevlemez-helyek	3	6	5	2	5	4	5	5
Extrák	-	kulccsal zárható, kihajtható láb	kicsúszó alaplaptálca, ventilátor fordulatszám-állítás	kihajtható láb	lehajló meghajtó előlapok	kivezetések ventilátorra cserélhető, kicsúszó alaplaptálca	Hőmérséklet-kijelzés, fordulatszám-állítás, kihajtható lábak, kivehető alaplaptálca	fogantyú a tetején, gyakorlatilag mindegyik világít
Tartozékok	csavarok, 1 db 8 cm-es házhűtő	csavarok, 4 db porszűrő	csavarok, leírás	csavarok, tápkábel	tápkábel, 1 db 8 cm-es ventilátor	Leírás, csavarok, 3 darab 8 cm-es ventilátor	Leírás, csavarok, hat darab 8 cm-es ventilátor	csavarok, egy darab 8 cm-es ventilátor, átlátszó oldallap
Kivezetések	2 USB, fejhallgató-kimenet, mikrofon-bemenet	2 USB, Firewire, fejhallgató-kimenet, mikrofon-bemenet	2 USB	2 USB, FireWire	2 USB, fejhallgató-kimenet, mikrofon-bemenet	2 USB, Firewire, fejhallgató-kimenet, mikrofon-bemenet	2 USB, Firewire, fejhallgató-kimenet, mikrofon-bemenet	2 USB, Firewire, fejhallgató-kimenet, mikrofon-bemenet
Csavarhúzó nélküli meghajtórögzítés	nem	igen	nem	igen	nem	nem	igen	nem
Méret	194x431x489	219x540x558	210x450x490	205x522x473	194x450x485	198x458x540	207x535x475	201x458x478
Forgalmazó	Mistral C.W. Kft.	Kelly-Tech Kft.	Kelly-Tech Kft.	Kelly-Tech Kft.	Ramiris Rubin Rt.	Expert Computer Kft.	Expert Computer Kft.	Mistral C.W. Kft.
Telefon	06-1-236-0000	06-1-350-1246	06-1-350-1246	06-1-350-1246	06-1-888-3200	06-1-450-2430	06-1-450-2430	06-1-236-0000
Webcím	www.mistral.hu	www.kellytech.hu	www.kellytech.hu	www.kellytech.hu	www.ramiris.hu	www.expert.hu	www.expert.hu	www.mistral.hu
Ár (Ft + Áfa)	11 552	16 960	34 240	31 920	8 000	36 300	36 190	10 990

Tápoljunk!

Egy új ház vásárlója azonnal döntés elé kerül: olyan kuckót vegyen-e, amelyben van tápegység, vagy inkább külön szerezzen be hozzá egyet. A tápegység kiválasztásánál igen sok szempont játszik szerepet: az első és legfontosabb, hogy a kiszemelt példány megfelelő teljesítményt tudjon leadni. Köztudomású, hogy az utóbbi években a számítógépek teljesítményével együtt a fogyasztások is meredeken nőni kezdett; míg nem is olyan régen elegendőnek bizonyult egy 250 wattos tápegység,

addig manapság jobban járunk, ha egy 300 vagy inkább 350 wattos példányt választunk. Akinek sok merevlemeze és optikai meghajtója van, esetleg tuningoláson töri a fejét, annak még ennél is izmosabbra lehet szüksége. Táp választásánál a második szempont, hogy megfelelő mennyiségű és hosszúságú tápcsatlakozóval legyen felszerelve. A mennyiségnek szintén akkor van jelentősége, ha sok meghajtóval rendelkezünk, a hosszúságnak pedig akkor, ha egy nagytorony házba szeretnénk beszerezni.

Mivel a tápegység általában a processzor fölött helyezkedik el, ezért nem árt, ha alul szellőzőnyílással rendelkezik, és ennek köszönhetően el tudja szállítani a CPU körül felmelegedett levegőt. Léteznek ventilátorfordulatszám-szabályozással ellátott halk típusok - ha szeretnénk, hogy gépünk minél kisebb zajt adjon ki magából, akkor ilyet keressünk. A végére maradt még egy szempont, nevezetesen az optikai tuning. Manapság egyre elterjedtebbek a világító ventilátorokkal ellátott tápegységek. Gyakorlati haszna ugyan nincs, de milyen jól mutat a sötét lakásban! Mivel a tápegységet - a házhoz hasonlóan - hosszabb időre vásároljuk, inkább neves gyártók (például Chieftec, Antec, Enermax, FSP stb.) termékei mellett döntünk, hiszen sok kellemetlenségtől kímélhetjük meg magunkat. A rejtélyes, minden előzmény nélküli rendszer-összeomlások ugyanis nagyon gyakran vezethetők vissza a gyenge minőségű tápegységre.



Codegen 6094-C9-G5

Végső megoldás

A Codegen házának előlapja kicsit csicsásra sikeredett, a két oldalán lévő körkörös mintázat is megosztotta a szerkesztőség tagjait. Az előlap alsó részén található két darab USB- és egy fülhallgató-, valamint egy mikrofoncsatlakozót, de az utóbbi kettőnél nincs jelölve, hogy melyik-melyik. Az oldallapot két, kézzel is kitekerhető csavar tartja, eltávolítása után láthatjuk, hogy a házhoz jár egy 300 wattos tápegység. A kuckó hűtéséről egyetlen darab, nyolc centiméteres ventilátor gondoskodik. Az alaplap tartó tálcá nem szedhető ki belőle, emellett mindent csavarral kell rögzítenünk. Az egyetlen pozitívum, hogy a merevlemezek külön kiszerezhető „tálcán” kaptak helyet. Kidolgozása átlag alatti, ára viszonylag kedvező, bár ezért a pénzért már kapunk jobb házakat is - igaz, tápegység nélkül. Azoknak ajánlott, akik kevés meghajtóval rendelkeznek, ráadásul nem „erőművet” szeretnének üzemeltetni benne.

Casetek CK-1018-2B

A vaskalapos

Tesztünk legtermetesebb versenyzője elegáns feketében pompázik, küllemén még az ezüstsínű műanyag előlap sem tud sokat rontani; az alatta lévő kulcslyuk pedig azt jelzi, hogy ezt a házat ténylegesen zární lehet. A kivezetések a tetején kaptak helyet, ami logikus is egy ekkora monstrumnál, hiszen a helye nem az asztalon, hanem inkább alatta van. Oldallapját két csavar tartja, leszerelése után azonnal a szemünk elé tárul az óriási belső tér. Szerelése egyszerű, a ház méreteinek köszönhetően. Érdekesége, hogy a merevlemezeket nem a hagyományos módon, hanem vízszintesen, 90 fokkal elforgatva kell beszerezni, sínek segítségével. Hasonlóképpen teljesen csavarmentes ez a procedura a bővítőkártyák és a ventilátorok esetében. Azoknak ajánljuk, akiknek rengeteg helyre van szükségük, a jó szellőzés miatt komolyabb erőművek kiszolgálására is alkalmas. Ára sem túlságosan vesztes - igaz, tápegységet még be kell szerezni mellé.

Lian Li PC-60

Remek alternatíva

A Lian Li PC-60 előlapján semmi érdekesség nem fedezhető fel, kivéve az alul megbújó két USB-kivezetést. Az előlap egy mozdulattal lepattintható, és ezek után a meghajtóhelyeket takaró elemek is könnyedén eltávolíthatók. Ha kézzel kicsavarjuk az oldallapot tartó csavarokat, és belenézünk a házba, akkor egyrészt észrevehetjük, hogy a gyártó nem ad tápot hozzá, másrészt feltűnhet a kiváló kidolgozás. Nemcsak az élek vannak eldolgozva, hanem még egy műanyag védőcsík is került a veszélyes helyekre. Az alaplap tartó tálcá a bővítőkártyákkal együtt hátul kihúzható, az alul lévő, merevlemezek számára készült rekesz is egyszerűen kiemelhető. Szép és elegáns megjelenésű ház a PC-60. Ára borsos, de ezért egy kiemelkedően jó minőségű kuckót kapunk. Anyagának köszönhetően nagyon könnyű, szerelhetőségével a legjobbak között van - olyanoknak ajánlható, akik a visszafogott külsőt kedvelik, és gyakran turkálnak gépükben.

Chieftec Matrix MX01BDU

A divatdiktátor

A Matrix elején egy zárható ajtó mögött bújnak meg a meghajtók, alatta pedig egy fedél takarja a kivezetéseket. Jár hozzá tápegység is, mégpedig a Chieftec saját gyártmányú, 360 wattos példánya, elegendő hosszúságú kábelekkel és megfelelő mennyiségű nagy és kis tápcsatlakozóval ellátva. Szereléséhez csavarhúzó szükséges, ugyanis az alaplap mellett a bővítőkártyákat is csavarok tartják. Annak ellenére, hogy az alaplap tálcáját nem lehet kiszedni, szerelése egyszerű, hála a tágas belső térnek. A ventilátorok rögzítése pofonegyszerű, hiszen két kis karmocska tartja őket fixen. Kidolgozása szinte tökéletes, a ház nagyon masszív, kihajtható lábainak köszönhetően biztosan áll a helyén. Azoknak ajánlott, akik szolid, nem hivalkodó számítógépházat szeretnének. Kevés extra jár hozzá, viszont szerelni igen egyszerű, és nagyon jól néz ki. Ára nem a legkedvezőbb, de ezért egy kiváló házat kapunk, jó minőségű tápegységgel.

↑ **Viszonylag olcsó**
 ↑ **Beépített tápegység**
 ↓ **Kevés extra**
 ↓ **Nehezen szerelhető**

KINÉZET	12/20
ÁR	9/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	24/40
EXTRÁK	14/30



↑ **Csavarhúzó nélkül szerelhető**
 ↑ **Jól szellőzik**
 ↓ **Nincs táp**
 ↓ **16 kg-nál is több tápnélkül**

KINÉZET	16/20
ÁR	8/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	38/40
EXTRÁK	23/30



↑ **Egyszerűen szerelhető**
 ↑ **Sok merevlemez hely**
 ↓ **Az ára**
 ↓ **Nincs tápegység**

KINÉZET	16/20
ÁR	5/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	40/40
EXTRÁK	23/30



↑ **Könnyen szerelhető**
 ↑ **Elegáns**
 ↓ **Kevés extra**

KINÉZET	20/20
ÁR	6/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	33/40
EXTRÁK	20/30





COLORSit C-8006

Az arany középut

A COLORSit ház külseje szebb az átlagnál, különösen a lehajló meghajtó-előlapok nyerték el a tetszésünket. Egyetlenegy csavar rögzíti a ház tetejét, csak ennek eltávolítása után tudjuk leszedni az oldallapokat. Az alaplap rögzítésén kívül a bővítkártyákat és a meghajtókat is csavar tartja a helyükön. Beépített tápegységén alul nincs szellőnyílás, a processzorunk környékén keringő meleg levegő eltávolításához igénybe kell vennünk a hátul lévő ventilátorhelyeket. Szerelése a már említett rengeteg csavarozás miatt nehézkes, dolgunkat nehezíti, hogy se az alaplapot tartó tálcát, se a meghajtók számára fenntartott rekeszt nem lehet kiszedni a házból. E kellemetlenségekért viszont kárpótolhat minket a kedvező ár, amely ráadásul a tápegységet is tartalmazza. Azoknak ajánlott, akik nem szánnak túlságosan sokat egy viszonylag jól mutató, de átlag alatti paraméterekkel rendelkező új ház vásárlására.

- ↑ Olcsó
- ↑ Beépített tápegység
- ↓ Nehezen szerelhető
- ↓ Szinte semmi extrát nem nyújt

KINÉZET	14/20
ÁR	10/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	23/40
EXTRÁK	14/30

61%

Cooler Master Wave Master

Az árbajnok

A Cooler Master alumíniumháza olyan, mint egy elegáns ékszer. Előlapján egy mágnesesen záródó, balról jobbra nyíló ajtó mögött lapulnak a meghajtók. Tetején bújnak meg a kivezetések: két USB-s, FireWire, fülhallgató, mikrofon. Érdekessége, hogy az extra hűtés érdekében a kivezetések egy nyolc centiméteres ventilátorra cserélhetők. Szerelhetősége csillagos ötöst érdemel, annak ellenére, hogy a meghajtókat csavarral kell rögzíteniük a helyükre. Pár csavar kivétele után ugyanis az egész alaplapot tartó tálcát kicsúszthatjuk a ház hátulján. Ennek köszönhetően nem kell a gépben turkálnunk az alaplap, a processzor és a bővítkártyák beszerelésénél. Gyönyörű, tökéletesen kidolgozott, könnyedén szerelhető, átlagon felül szellőző házat ismertünk meg a Wave Masterben, de kisebbfajta vagyonba kerül. Azoknak ajánlható, akik olyan számítógépházat szeretnének, amelyen biztosan nincs egy ismerősüknek sem.

- ↑ Könnyedén szerelhető
- ↑ Sok ventilátorhely
- ↓ Az ára
- ↓ Nincs tápegység

KINÉZET	20/20
ÁR	3/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	38/40
EXTRÁK	21/30

82%

X-Alien

Csilli-villi

A ház leginkább a szolid optikai tuning rajongóit célozza meg. Előlapjának érdekessége a hátulról megvilágított folyadékkristályos kijelző, amely a merevlemez és a processzor hőmérsékletét mutatja. Oldallapja gyárilag átlátszó, belsejében nem kevesebb mint hat darab ventilátorhely található. A gyártó mind a hat helyet kitöltötte ventilátorokkal, mégpedig kék színnel világító példányokkal. Az átlagosnál jobban szerelhető, ezt két dolognak köszönheti. Egyrészt a meghajtókat nem kell becsavarozniuk a helyükre, hanem egy sín segítségével lehet őket rögzíteni, ráadásul a merevlemezeket 90 fokkal elforgatva, a hátukkal „kifelé” kell beszerelni. Másrészt az alaptartó tábla is kiemelhető a házból, igaz, nem hátrafelé vagy oldalra, hanem felénk. A ház első sorban tuningörülteknek ajánlott, hiszen a hat világító ventilátor és a fiatalos külső első sorban az ő szívüket fogja megdobogtatni.

- ↑ Jól szellőzik
- ↑ Előlapú ventilátorszabályozás
- ↓ Nincs tápegység
- ↓ Túl hangos

KINÉZET	12/20
ÁR	3/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	30/40
EXTRÁK	29/30

74%

Aerocool

A külső a lényeg...

Az Aerocool terméke csakis és kizárólag a megszállottak számára ajánlott, hiszen gyakorlatilag nincs olyan porci-kája, amely ne árasztana magából valamilyen fényt. „Tappancsai” sejtelmek kék fénnel világítanak, az előlap oldalán található két csik szintén, míg a közepén lévő műanyag X változtatja a színét. Érdemes még kiemelni az átlátszó oldallapra szerelt, halálfejes védőráccsal ellátott ventilátort. A csicsás külső után kissé lehangoló a puritán belső, hiszen semmi sem könnyíti meg a szerelést. Minden műveletet a házban kell elvégeznünk, mert se az alaplapot tartó tálcát, se a meghajtókat tároló rekeszeket nem lehet kiszedni a helyükről. Ráadásul tappancsai miatt elfektetni is nagyon nehézkes. Elsősorban tuningörülteknek ajánlott, hiszen valószínűleg ők azok, akik izgalomba jönnek, ha meglátják. Kidolgozása átlagos, szerelni nem egyszerű - csak az vásároljon ilyen házat, akinek a külső fontosabb a belsőnél.

- ↑ Egyedi kidolgozás
- ↓ Mindenhol világít
- ↓ Nehézkes szerelni

KINÉZET	3/20
ÁR	10/10
KIDOLGOZÁS, SZERELHETŐSÉG	26/40
EXTRÁK	28/30

67%

ÍGY TESZTELTÜNK

Az egyes házak összesen száz pontot értek el, ezt a részrövidletek fontosságának arányában osztottuk fel.

Kinézet (20%): Erősen szubjektív, de mindenféleképpen fontos, hogy milyen egy ház külseje. Itt értékeltük, ha egy ház „jól néz ki”.
Ár (10%): Bár az ár általában fontos szempont egy tesztnél, úgy éreztük, hogy a házakra különösen igaz a mondás, hogy „olcsó húsnak hig a leve”. Ha valaki igazán jó minőségű „lakást” szeretne biztosítani PC-jének, akkor bizony mélyen a zsebébe kell nyúlnia, cserébe viszont olyan házat kap, amely jól néz ki, könnyen szerelhető, tehát akár több évig sem kell hozzányúlni.

Kidolgozás, szerelhetőség (40%): Ebben a kategóriában azt vizsgáltuk meg, hogy az adott ház összeszerelése milyen minőségű. Figyeltünk arra is, hogy mennyire vannak a fém alkatrészek szélei eldolgozva, hiszen szerelés közben könnyedén megvág-hatjuk magunkat. Szintén ebben az értékben mutatkozik meg, hogy mennyire egyszerű szerelgetni az adott házban. Jó pontot kaptak azok a kuckók, amelyekben csavarhúzó nélkül lehet minél több dolgot rögzíteni, vagy kivethető az alaplapot tartó tábla.

Extrák (30%): Azt mutatja, hogy az adott házhoz milyen extrákat ad a gyártó, vagy milyen extra szolgáltatásokkal rendelkezik a termék.

Nehéz döntés

A pontszámokat végigbongészva valószínűleg mindenki megtalálhatja a neki legjobban tetsző házat. Tesztünkben a

lett el kell mondanunk, hogy kifejezetten olyan házakat választottunk ehhez a teszthez, amelyek egyike sem annyira rossz. Az alacsony százalék csak

Házat nem mindennap vásárolunk, érdemes hát olyat választani, amelyik több évig megfelel az igényeinknek

legjobban a Casetek, a Lian-Li és a CoolerMaster ház teljesített, igaz, hogy ezek inkább a drágábbak közé tartoznak. De már említettük: nem mindennap vásárolunk új házat, érdemes hát olyat választani, amelyik több évig megfelel az igényeinknek. Mindemel-

a többiekhez viszonyítva született. Természetesen tonnaszám vannak még házak a piacon, de szerintünk ezekre érdemes igazán odafigyelni, ha valami tényleg mutatósat szeretnénk a magunkénak tudni.

Caris

OTTHONI VETÍTŐK

PROJEKTOROK NAPJAINKBAN

A kivetítők mindig a méregdrága luxuscikkek közé tartoztak. Áruk ugyan még most is kicsit borsos, de szépen lassan a megfizethető kategóriába süllyed, és remélhetőleg azt is megérjük, hogy néhány év múlva már minden háztartásban megtalálható lesz egy ilyen készülék. Mi most a „legolcsóbb”, úgynevezett belépőszintű modellek közül mutatunk be négyet.

Egyre többször halljuk innen-onnan a „házimozi” kifejezést, amellyel elsősorban a DVD-lejátszóval és sok hangszóróval ellátott rendszereket szokták jelölni. Pedig az igazi otthoni mozihangulathoz ennyi nem elég, óriási méretű képre is szükségünk van, ezt pedig leginkább egy kivetítővel lehet elérni. Mostani írásunkban négy „belépőszintű” modellt vizsgálunk meg kicsit tüzetesebben, és táblázatban foglaljuk össze legfontosabb paramétereiket, hogy megkönnyítsük a választást.

Panasonic PT-AE200E

A Panasonic PT-AE200E ezüst borítással rendelkezik, emellett tükröződő előlapot kapott - ez igen elegáns megjelenést kölcsönöz a készüléknek. A szellőzőrács és a foglalatok a hátulján kaptak helyet, ez utóbbiak között minden fontosabb megtalálható: VGA, Video, S-Video, HDTV és Scart - mellettük még egy RCA-audiobemenetet is lelünk. Ha tovább vizsgálgatjuk a készülék külsejét, akkor érdekességként egy SD-kártyaolvasót is felfedezhetünk rajta. Ez azt jelenti, hogy ilyen memóriakártyán található .JPG formátumú képeket és .ASF formátumú videókat is vetíthetünk a projektorral, így előadás tartásnál megspórolhatjuk a noteszgép cipelését. Valós felbontása 858x484 képpont, természetesen ennél nagyobb méretű képet is meg tud jeleníteni, maximálisan 1920x1080-as felbontású jelet tud fogadni. Menüje egyszerű, könnyen áttekinthető; ha végigbogarászunk a pontokat, akkor pár érdekességgel találkozhatunk. A szokásos fényerő-, kontraszt- és egyéb beállítások mellett, ha nem

tudtuk a vetítőt közvetlenül a vászonnal szemben elhelyezni, akkor használhatunk trapézkorrekciót és függőleges, illetve vízszintes képmozgatásra is lehetőségünk van. A képnél egyrészt kézzel is állíthatjuk a paramétereiket (a beállítások három különböző állapotát a készülék meg is tudja jegyezni, ezek bármikor előhívhatók), másrészt előre beállított képmódokat is előhívhatunk, annak függvényében, hogy mit is vetítünk. Van dinamikus mód, kétféle mozi mód, külön beállítás koncertekhez, sőt sportprogramokhoz is más és más kontraszt-, fényerő- és élességértékek tartoznak. A csomagolást vizsgálva egyfelől szomorú, hogy a hálózati kábel mellett csak egy videokábel található a csomagban, másfelől öröndetes, hogy egy hordtáska és egy háttérvilágítással rendelkező távirányító is jár a készülékhez. E két kiegészítő miatt bemutatónk tartásához is ajánlott - különösen akkor, ha figyelembe vesszük, hogy tömege kevesebb, mint három kilogramm.

„Áruk ugyan még kicsit borsos, de szépen lassan a megfizethető kategóriába süllyednek”

Toshiba TLP-ET1E

Igazán formabontó külsejű a Toshiba kivetítője, „kollégáival” ellentétben nem hasáb alakú, külsőleg leginkább egy tortára emlékeztet. Ez a forma alapvetően meghatározza felhasználási területét is, hiszen szállítása túlságosan körülményes lenne. „Hátulján” található meg a szokásos bemene-tek: VGA, Video, S-Video, HDTV és Scart, továbbá egy sztereo hangbemenet is felfedezhető rajta. Ez utóbbi

val kapcsolatban érdemes kiemelni, hogy a Toshiba készüléke fejlettebb hangkeltő képességekkel rendelkezik, mint a cikkünkben vizsgált többi kivetítő, részint az 5 wattos hangszórókból, részint pedig a beállítási lehetőségekből adódóan. Ez utóbbiaknál szerepel magashang- és mélyhangkiemelés, a bal és jobb csatorna felszerelése, sőt akár „térhangzásra” is rávehető. Natív felbontása 854x480 képpont, de ennél jóval nagyobb, akár 1920x1440-as jelek fogadására és megjelenítésére is képes - a Faroudja DCDI képméretező eljárásnak köszönhetően. Grafikus menüjében böklészva a szokásos képbeállítási funkciókon túlmenően számos érdekességre bukkanhatunk, ilyen a már említett hangopciók mellett az „energiatakarékos” mód, amelynek használatával egyrészt a lámpa élettartamát hosszabbíthatjuk meg, másrészt csökkenthetjük a készülék hőtermelését - természetesen a fényerő rovására. A manuális vetítési beállítások mellett (amelyek közül hármat el-

tárolhatunk a készülék memóriájában), lehetőségünk van három előre beállított mód (normál, mozi, játék) használatára is. A vetítő fényerejéről nincsen adatunk (se a kézikönyv, se a termék internetes oldala nem közöl erre vonatkozó információkat), de a vetített kép nappali fényvel megvilágított szobában is viszonylag jól látható volt. A hozzá adott tartozékok ellenben szegényesek: egy hálózati és egy videokábel mellett csupán egy

megvilágítással rendelkező távirányító kapott helyet a csomagolásban. A készülék leginkább otthoni vetítésre ajánlható, „fültre” a leghalkabb volt az egész mezőnyben.

Sanyo PLV-Z1

Hátrafelé keskenyedő téglatestet formáz a Sanyo készüléke, oldalai ezüstszínek, teteje pedig sötétszürke. Érdekessége, hogy nem „sima” lencsevédője van, hanem az egész első része lehajtható. Ha ezt megteesszük, akkor előbukkan a lencse és a mellette található méretes szellőzőnyílások. Egy kicsit jobban megvizsgálva a készülék elejét, feltűnik, hogy két tekerővel fizikailag mozgathatjuk a lencsét vízszintesen és függőlegesen, bizonyos határokon belül. Ez némi szabadságot jelent, hiszen nem kell tökéletesen a vászonnal szemben elhelyezni a vetítőt, mégis tökéletes, téglalap alakú képet kaphatunk. Natív felbontása 964x544 képpont, VGA esetén 1280x1024, HDTV-ről pedig maximum 1920x1080 képpont felbontású jelet tud fogadni. Menüje grafikus, a szokásos elemek mellett rengeteg érdekességgel szolgál. Az első a Toshiba kivetítőjénél is szereplő energiatakarékos üzemmód, amelyben a készülék gyengített fényerővel dolgozik, cserébe az izzó élettartama növekszik, a kibocsátott zaj pedig csökken. A színbeállítások (kontraszt, fényerő stb.) elmenthetők a négy különböző memóriahely egyikére, és bármikor előhívhatók. Számítógépről érkező jelnél lehetőségünk van automatikus és kézi konfigurálásra is. Az elsőnél a készülék automatikusan lövi be a paramétereiket, a másodiknál nekünk kell beállítanunk mindent, de ezeket öt különböző memóriahelyre el is menthetjük. A menü további érdekessége, hogy a Sanyo - egyedüli gyártóként - nem adja tudtunkra, hogy mennyit vetítettünk már az izzóval, így megítélni sem tudjuk, mennyi ideig fog még kitartani. Dobozában egy megvilágítással rendelkező távirányító mellett csupán egy vékonyka vi-

lett csupán egy vékonyka videokábel kapott helyet. Mivel táská nem jár hozzá, ezért hordozása kissé nehézkes. Annak ellenére, hogy a készülék „mindössze” 700 ANSI lumen fényerővel bír, meglepően jól látható a képe, nappali megvilágítás mellett is.

Sony VPL-ES1

A Sony kivetítője a mezőny legkisebb, legkönnyebb (és talán a legszebb) tagja. Világosszürke-ezüst színű, a csatlakozók a jobb oldalán kaptak helyet. Közöttük egy VGA-kivezetést is találunk; segítségével olyan számítógépről is vetíthetünk, amely csak egy monitorkivezetéssel rendelkezik. Kellemes meglepetés, hogy a lencsevédőt nem kézzel kell eltávolítanunk, hanem az a vetítő bekapcsolásakor automatikusan félrehúzódik. Így biztos, hogy nem felejtiük el visszatenni,

és nem porosodik a lencse feleslegesen. További kényelmi funkció, hogy a vetítő magasságát sem kézzel kell állítanunk, hanem az is motorikusan történik a menüből vagy egy gomb segítségével.

A vetítő SVGA natív felbontással rendelkezik, maximálisan pedig 1280x1024 képpont méretű jelet képes fogadni. Természetesen felkészítették a képtorzítás korrigálására, s erre nemcsak „kézi vezérléssel”, hanem akár automatikusan is hajlandó. Ha nagyon szép, grafikus menüjében ellátogatunk a színbeállítások közé, ott csak a szükséges minimumot fedezhetjük fel: fényerő, kontraszt, színhőmérséklet (alacsony vagy magas) és gamma (szöveg és grafika). Sajnos az RGB-színkomponenseket nem lehet külön-külön állítani, és a beállításokat nem is tudjuk elmenteni. Ez kü-

lönösen akkor lehet zavaró, ha a vetítőt egyszerre több funkcióra is használnánk, mert természetesen más beállításokra lenne szükség számítógépről történő előadások tartásánál és filmnézésnél. A készülék érdekessége, hogy - az illetéktelen vetítéseket megakadályozandó - akár jelszóval is védhetjük a masinát.

Az 1500 ANSI lumenes fényerő meggyőző, a vetítő még energiatakarékos módban is nagyon jól látható képet produkál. A hozzá adott hordtáska és könnyűsége okán nemcsak otthoni mozizáshoz, hanem prezentációkhoz is ajánlott.

Összegzés

Talán a fentiekből is kiderül, hogy nincs könnyű helyzetben az, aki otthonra szeretne kivetítőt vásárolni. Minden bemutatott készüléknek van

olyan tulajdonsága, amely a többiekre nem jellemző. Mielőtt döntenénk, gondoljuk végig, milyen szempontok fontosak számunkra. Ha nagyon világos helyen is szeretnénk vetíteni, akkor a Sony modellje a legjobb választás, mivel az rendelkezik a legerősebb fényerővel a mezőnyben. Ha cipelni szeretnénk, akkor olyan mellett döntünk, amelyhez adnak hordtáskát. Ha Scart bemenetre vagy HDTV-támogatásra van szükségünk, akkor a Sony vetítője nem jöhet szóba, amennyiben pedig beépített hangszóróra vágyunk, akkor a Sanyo készüléke nem megfelelő számunkra. Rengeteg ilyen szempont létezik, reméljük, a szöveges leírások és a mellékelt táblázat adatai megfelelő támpontot adnak a választáshoz.

Caris



	Toshiba TLP-ET1E	Sanyo PLV-Z1	Panasonic PT-AE200E	Sony VPL-ES1
Natív felbontás	854x480	964x544	858x484	800x600
Maximális felbontás	1920x1440	1920x1080	1920x1080	1280x1024
Fényerő	nincs adat	700 ANSI Lumen	700 ANSI Lumen	1500 ANSI Lumen
Kontraszt	800	800	700	400
Képarány	16:9	16:9	16:9	4:3
Zaj	28 dB	29 dB	nincs adat	39 dB
Vetítési távolság	0,74-3,04 m	1,1-6 m	1,2-7,4 m	1,2-4,5 m
Képtáv	0,76-3 m	0,76-5 m	1-5 m	1-3,8 m
Bemenetek	VGA, Video, S-Video, HDTV, Scart, audio	VGA, Video, S-Video, HDTV	VGA, Video, S-Video, HDTV, Scart, audio, SD kártyaolvasó	VGA, Video, S-Video, audio
Kimenetek	nincs	nincs	nincs	VGA
Támogatott videó-szabványok	NTSC, PAL, SECAM	NTSC, PAL, SECAM	NTSC, PAL, SECAM	NTSC, PAL, SECAM
Távírányító	van	van	van	van
Beépített hangszóró	2x5 watt	nincs	2 watt	1 watt
Méret (mm)	320x131x320	333x108,5x246,5	280x80x279	280x70x220
Súly (kg)	3,5	3,4	2,9	2,8
Extrák	Energiatakarékos üzemmód, három vetítési mód, térhangzás	Lencsemozgatás, energiatakarékos üzemmód, 4 eltárolható képbeállítás	3 eltárolható képbeállítás, vetítés SD kártyáról	Energiatakarékos üzemmód, automatikus képtorzítás korrekció, motoros magasságállítás
Tartozékok	Hálózati + video/audio kábel	Hálózati + video kábel	Hordtáska, hálózati + video/audio kábel	Hordtáska, hálózati + VGA kábel
Forgalmazó	Technotrade Kft.	Guards Rt.	Panasonic Magyarország	Sony Hungária
Telefon	06-1-467-6111	06-1-336-3040	06-1-238-7555	-
Weboldal	http://www.technotrade.hu	http://www.guards.hu	http://www.panasonic.hu	http://www.sony.hu
Ár (Ft + Áfa)	408 000	392 000	319 992	339 000



JÓ MONITOR KIS HELYEN IS ELFÉR

TFT-TECHNOLÓGIÁK

2003. május: a TFT-képernyők eladásai először múlják felül a hagyományos monitorokét - legalábbis az USA-ban. A tendencia azóta csak erősödött. Ennek oka elsősorban az egyre alacsonyabb gyártási költség, ami jelentkezik a végfelhasználói árakban is; így lassanként nekünk, játékosoknak is érdemes lesz ilyenbe beruházni.

A másik ok, amiért eddig nem volt tanácsos lapos kijelzőt vennünk, az, hogy a reakcióidő - amennyi szükséges ahhoz, amíg egy pixel fényesről sötétre (vagy fordítva) vált - hosszú volt. Ez abban mutatkozott meg, hogy egy gyors mozgásokat produkáló játék képe annyira elmosódott, hogy élvezhetelenné vált. A standard 25 ms (ezred másodperc) körül jár. Időközben végre megjelentek a gyorsabb modellek is, ezért az, aki játékra használja gépét, legalább 16 ms-os vagy az alatti reakcióidejű készüléket vegyen. Mivel ezen a ponton a gyártók hajlamosak kicsit „cheatolni”, a legbiztosabb, ha ott a helyszínen kipróbáljuk a monitort.

Képmínőség

A TFT-k legnagyobb előnye a kimgasló képminőség. A teljesen lapos képernyő sokkal inkább megfelel az ember látási szokásainak, mint a - még ha csak egészen picit is - görbe hagyományos monitorképcső. Ráadásul a TFT sokkal nyugtatóbban hat a szemre. Ennek az az oka, hogy ha egy ilyen kijelzőn egy pixelt például fehéreként akarunk megjeleníteni, akkor a képernyő-mechanika bekapcsolja, és mindaddig megvilágítja hagyja, amíg más utasítást nem kap. Ezzel szemben a katódcsöves monitoroknál a képernyőpontokat egy

elektronsugárnak másodpercenként minimum 75-ször újra át kell írnia ahhoz, hogy valamennyire villódzásmentes képet kapjunk.

Vékony és takarékos

Szemben a katódcsöves (CRT) monitorokkal, a TFT-k valóságos „spórolóművészek”. A CRT-k rengeteg helyet foglalnak, ami a működésük technológiájában rejlik. Akár fél méter is elvesznek az íróasztalunkból, szemben egy TFT-vel, amely végső esetben a falig tolható. Emellett a katódcsövesek tömege is tekintélyes: egy 19 hüvelykes monitor 20 kilogrammot is nyom, míg egy hasonló méretű TFT ennek a negyedét teszi ki. (Így megoldható azoknak is a gondja, akik szeretnek multiplayer partikra járni, de nincs kocsjuk ☺). Még egy előny: a mai PC-k bizony nem kevés áramot fogyasztanak, s ebből a megjelenítők is kiveszik a részüket. Míg egy hagyományos képernyő 100-120 wattot is megeszik, addig a TFT megelégszik 20-30-cal is.

Natív és interpolált felbontások

Minden TFT-nek van egy úgynevezett natív, azaz fizikailag megadott felbontása. Ez a 17 és 19 hüvelykes monitoroknál 1280x1024 képpont, míg a 15-ösök 1024x768-ra vannak beállítva. Ha videokártyánk képes elég gyorsan

megjeleníteni ezt a felbontást, akkor nincs gond. Amennyiben viszont kisebbre szeretnénk váltani, jelentős hátrányokkal kell számolnunk, például ha egy 17-es monitornál 1024x768-ra váltunk, az azt jelenti, hogy minden egyes pixelt át kell alakítani, itt konkrétan 33%-kal, vagyis 1,3-szorosára kell növelni egy pixel méretét. A bonyolult számítások és átalakítások után végül megkapjuk, amit akarunk, de a kép elmosódottabb lesz, és színeltolódásokat is tapasztalhatunk. A natívnál nagyobb felbontást pedig egyáltalán nem tudunk megjeleníteni. Ez egy olyan tényező, amellyel - ha nincs bivalyerős videokártyánk, amelynek nem jelentenek akadályt a nagyobb felbontások sem -, bizony komolyan számolnunk kell, mielőtt TFT vásárlására adnánk a fejünket.

Pixelhibák

Az összes TFT-gyártó küzd a pixelhibákkal. Miről is van szó? Egy 17 hüvelykes megjelenítő 1,3 millió képpontból áll, amelyek mindegyike három színpixelből épül fel. Így összesen mintegy négy milliárd pixelből áll össze a képernyő. Gyakran előfordul azonban, hogy egy-egy pixel még a gyártás során sérülést szenved. Ebből kifolyólag négy ISO minőségkritérium-szintet állítottak fel: az I. osztályba soroltak garantáltan hibátlanok. A még nem zavaró szint a II. osztály -



A TFT-megjelenítő nemcsak helyet spórolnak meg az íróasztalon, de az áramfogyasztás szintén lényegesen alacsonyabb lesz

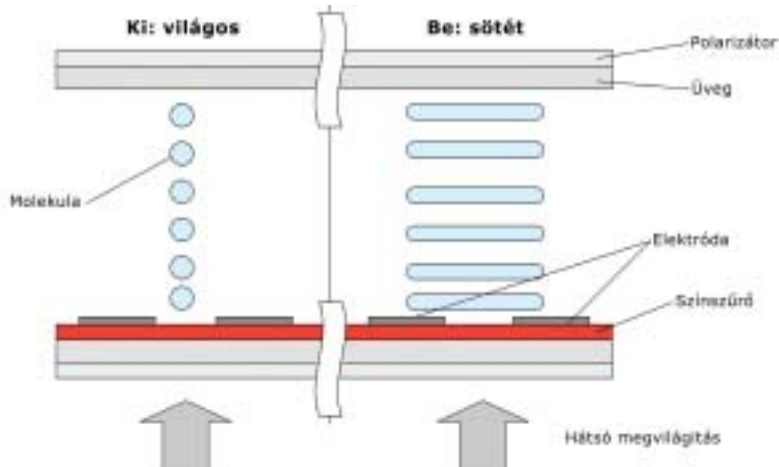
itt millió képpontként két fehér, két fekete vagy maximum öt színes képpont lehet hibás. A III. és IV. osztályban 50-500 pixelhiba megengedett millióként, ami a munkát vagy játékot garantáltan élvezhetelenné teszi. Ezért a kereskedőnél mindenképpen próbáljuk ki a készüléket, és csakis kipróbált monitort vigyünk haza!

DVI-csatlakozás

Bár a TFT-megjelenítők és a grafikus kártyák is belül digitálisan dolgoznak, a köztük lévő jelcserre legtöbbször továbbra is analóg VGA-csatlakozón keresztül történik. Ennek a hagyományos monitoroknál van értelme, a TFT-nél azonban nincs, hiszen a kétszeri oda-vissza alakítás közben óhatatlanul veszteségek keletkeznek. Ezért vásárlásnál arra is figyeljünk, hogy a megjelenítő rendelkezze DVI-csatlakozóval, amelyen keresztül már digitálisan zajlik a jelátadás. E nélkül a kép láthatóan életlenebb. Ráadásul a DVI-kábelek lényegesen hosszabbak lehetnek, ami további előnyöket biztosít. Mint látható, a technológia alapvetően kinötte gyerekbetegségeit: a jövőbeni monitorvásárlásnál már mindenképpen érdemes elgondolkodni a TFT-re való áttérésen. ■



A Quake 3 egy lassú reakcióidejű TFT-n: az elmosódások egyértelműen láthatóak



A TFT-k működésének sematikus rajza: ha nincs feszültség (balra), másképp rendeződnek a kristályok, mint áram alatt

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Köszöntünk mindenkit a megújult hardverteszt-összesítő oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt legjobb termékeket találhatjátok, tájékoztató jellegű aktuális árakkal, kategóriákba rendezve. „Aktuális”, azaz minden hónapban változó dobozunkba ezúttal a TV-tuner kártyák kerültek. Kellemes böngészést kívánunk!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

1.	PowerColor Radeon 9600 Pro	82%	34 900 Ft	2003. 05.
2.	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	81%	32 000 Ft	2003. 07.
3.	Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	26 000 Ft	2003. 06.
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	12 900 Ft	2003. 07.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

1.	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	92 000 Ft	2003. 07.
2.	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	89 900 Ft	2003. 08.
3.	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	80 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	71 500 Ft	2002. 10.

Intel alaplap (Socket 478)

1.	Gigabyte GA-8INXP	96%	32 900 Ft	Belső teszt
2.	ASUS P4T533-C	95%	31 900 Ft	Belső teszt
3.	Aopen AX4C Max	91%	38 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	ASUS P4P800 Deluxe	90%	29 500 Ft	2003. 09.

AMD alaplap (socket A)

1.	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 900 Ft	2003. 07.
2.	MSI K7N2G	89%	23 000 Ft	2003. 07.
3.	Aopen AK79G Max	88%	26 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 900 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

1.	P4 2.8 Ghz FSB800	90%	38 500 Ft	Belső teszt
2.	P4 2.6 Ghz FSB800	86%	36 500 Ft	Belső teszt
3.	Celeron 2.4 Ghz	82%	14 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 1.7 Ghz	78%	10 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)

1.	AMD Athlon XP 2700+	89%	22 500 Ft	Belső teszt
2.	AMD Athlon XP 2500+	87%	18 500 Ft	Belső teszt
3.	AMD Athlon XP 2000+	83%	13 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Duron 1.6 Ghz	79%	9 000 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

1.	Thermaltake A1480	-	3 000 Ft	Belső teszt
2.	GlacialTech Igloo 4350	-	2 600 Ft	Belső teszt
3.	COOLINK Cool403	-	2 300 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő

1.	GlacialTech Diamond 2100	-	3 900 Ft	Belső teszt
2.	COOLINK Cool-122	-	3 900 Ft	Belső teszt
3.	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 600 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 800 Ft	Belső teszt

Hangkártya

1.	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 000 Ft	2003. 03.
2.	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	33 000 Ft	Belső teszt
3.	Sound Blaster Audigy Player	89%	13 500 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	10 000 Ft	Belső teszt

Merevlemez

1.	Maxtor 120GB 7200 rpm	92%	18 500 Ft	Belső teszt
2.	Western Digital 120 GB 7200 rpm	91%	22 500 Ft	Belső teszt
3.	Samsung 80GB 7200 rpm	88%	21 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Maxtor 120GB 7200 rpm	92%	18 500 Ft	Belső teszt

CD-író

1.	Yamaha CRW-F1	94%	22 000 Ft	Belső teszt
2.	Plextor PlexWriter W4012	93%	19 000 Ft	Belső teszt
3.	Teac CD-W540E	91%	16 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	10 000 Ft	Belső teszt

DVD-író

1.	Freecom DVD-R/RW	89%	55 000 Ft	2003. 09.
2.	Plextor PX-504A	84%	41 000 Ft	2003. 06.
3.	Sony DRU-500AX	82%	50 000 Ft	2003. 06.
Ártipp	Toshiba SD-5112	81%	18 000 Ft	Belső teszt

17" monitor

1.	Philips 107T	97%	38 900 Ft	2002. 10.
2.	Samsung Syncmaster 757MB	93%	36 000 Ft	2002. 10.
3.	LG Flatron F700B	91%	34 900 Ft	2002. 10.
Ártipp	LG Flatron F700B	91%	34 900 Ft	2002. 10.

DVD-olvasó

1.	Toshiba SD-M1612	95%	8 900 Ft	2002. 09.
2.	Pioneer DVD A06s	91%	9 500 Ft	2002. 02.
3.	ASUS DVD E616	89%	8 500 Ft	2002. 02.
Ártipp	Samsung SD-616F	73%	7 800 Ft	2002. 02.

15" TFT monitor

1.	Samsung Syncmaster 152V	84%	69 000 Ft	2003. 09.
2.	IYAMA ProLite E380S	82%	72 000 Ft	2003. 09.
3.	SONY SDM-HS53	81%	82 500 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	60 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

1.	EIZO Flexscan L557	87%	139 000 Ft	2003. 09.
2.	LG Flatron L1710B	86%	128 000 Ft	2003. 09.
3.	Belinea 101741	84%	91 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	90 000 Ft	2003. 09.

5.1 hangfal

1.	Jazz J9940	89%	48 500 Ft	2003. 06.
2.	Klipsch Promedia 5.1	88%	129 000 Ft	2003. 06.
3.	Philips A5.600	83%	36 990 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	18 900 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

1.	Logitech X-220	88%	11 500 Ft	2004.01.
2.	Creative Inspire P380	85%	10 000 Ft	2004.01.
3.	Altec Lansing XA3021	84%	11 000 Ft	2004.01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	8 500 Ft	2004.01.

Egér

1.	Logitech MX700 COM	88%	13 900 Ft	2003. 10.
2.	Microsoft Wireless Optical	54%	7 500 Ft	2003. 10.
3.	Creative Mouse Lite	82%	2 900 Ft	2003. 10.
Ártipp	Super Power Optical	80%	1 600 Ft	2003. 10.

Billentyűzet

1.	Logitech Internet Keyboard Black	-	4 500 Ft	Belső teszt
2.	Genius KB21e Multimédia	-	4 400 Ft	Belső teszt
3.	Trust Silverline Direct 13636	-	4 600 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	3 500 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

1.	i-River IFP 390T	91%	49 600 Ft	2003. 12.
2.	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	72 000 Ft	2003. 12.
3.	i-Bead 150	87%	51 600 Ft	2003. 12.
Ártipp	Amac HAN-320	84%	29 600 Ft	2003. 12.

Gamepad

1.	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	13 900 Ft	2003. 04.
2.	Saitek P2500	89%	7 500 Ft	2003. 04.
3.	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
Ártipp	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 500 Ft	2003. 04.

Ház

1.	CHIEFTEC DRAGON DG01W	-	19 000 Ft	Belső teszt
2.	Codegen 6070LC9	-	9 000 Ft	Belső teszt
3.	Azona ATX 2168B	-	10 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Mercury Elegant	-	8 900 Ft	Belső teszt

Táp

1.	DTK PTP 4007 400W	-	11 000 Ft	Belső teszt
2.	400W Codegen P4	-	6 000 Ft	Belső teszt
3.	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A kiszámíthatatlan időjáráshoz hasonlóan az eddig viszonylag stabil hardver árak is elkezdtek ingadozni. Bizonyos hardverelemek ára csökkent, ide tartoznak a processzorok is, melyek között az Intel 2700+ jelzésű Athlon XP-je igen csábító, barátságos árával és jó teljesítményével. Intel oldalán a 2.6 GHz órajelű P4-es próbál babérokra törni, hasonlóan kedvező árral. Az alsó árkategóriában változatlan a helyzet, az alacsonyabb órajelű Celeron processzorok és az 1800+ körüli AMD

XP-k ára tényleg barátinak nevezhető. Videókártya fronton már nem annyira egyértelmű a helyzet, sok helyen nem hogy csökkent volna 1-2 ezressel, hanem még emelkedett is az - egyébként még így is alacsony - ár. E hónapban is a GeForce FX5600 Ultrát és a Radeon 9700 Pro-t érdemes választani, kinek-kinek szíjzélése szerint. Memória téren nem sok változás történt, az alacsony árak miatt érdemes ilyenkor feltankolni. A merevlemezek ára tovább zuhant, ugyan nem

sokat, de már így is szinte „ingyen” vannak a 120 GB kapacitású modellek, melyekből sebességmániásoknak a Maxtort és Western Digitalt ajánljuk. Azoknak, akiknek inkább a csendesség és a megbízhatóság a fontosabb, egyértelműen Samsung vinyót javasoljuk. A minden hónapban változó „aktuális” dobozunkba a bevezetőben már említett TV kártyák kerültek. Elfogadható tizenpárezeres árért cserébe egy komplett multimédiás központtá alakíthatjuk gépünket.

Aktuális box: tv-tuner

1.	Pixel View Play TVPRO/FM	-	15 000	Belső teszt
2.	Leadtek TV2000 XP	-	13 900	Belső teszt
3.	Pinnacle Studio PCTV	-	12 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Pinnacle Studio PCTV	-	12 000 Ft	Belső teszt

A GAMESTAR E HAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

BELÉPŐSZINT

AMD

INTEL

OPTIMÁLIS

AMD

INTEL

Helyezés	Név	Név	Név	Név
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe	ASUS P4P800 Deluxe	Soltek SL-75FRN2-RL	Gigabyte GA-8INXP
Processzor	AMD Athlon XP 2500+	Celeron 2.4 Ghz	AMD Athlon XP 2800+	P4 2.8 Ghz FSB800
Hűtő	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
Memória	512 MB DDR 333 Mhz	512 MB DDR 333 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 333 Mhz
Videókártya	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	PowerColor Radeon 9600 Pro	PowerColor Radeon 9600 Pro
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
Merevlemez	Maxtor 80GB 7200 rpm	Maxtor 80GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm
Optikai meghajtó	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Toshiba SD-5112 - DVD író	Toshiba SD-5112 - DVD író
FDD	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
Billentyűzet	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
Egér	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite
Ház+táp	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
Összesen:	142 900 Ft	146 600 Ft	180 000 Ft	194 000 Ft



STARMUSIC

Pink Cream 69 Thunderdome

A kicsit furcsa nevű német banda, amely a dallamos rock és metál világában tevékenykedik, már jó néhány éve örvendeztetni meg rajongóit színvonalas, kemény muzsikájával. S bár voltak a társulat életében hullámhegyek és -völgyek, ez a lemez ismét megdobogtatja majd a rajongók szívét. A pörgősebb hard rock nóták mellett azért a dallamos metálmuzsika is elfér a palettán, így a Thunderdome méltán követi a régebbi lemezt, a Sonic Dynamite által kijelölt sikeres utat, szerencsére elkerülve a mai divatirányzatokat.

Dallamos és kemény	Néha túl rutinos	88%
--------------------	------------------	------------

TNT My Religion

Nem, nem a hasonló nevű magyar duóról van szó, hanem az európai rockpaletta egyik legreprezentánsabb formációjáról, a norvég TNT-ről. Ez a banda, amely a világ egyik vezető AOR csapata (Adult Oriented Rock = hard rock muzsika dallamos szólókkal és rengeteg kórossal) összesűrítette szinte minden tapasztalatát és tehetségét a valósággal himnikus magasságokba emelkedő My Religionön és - bár nem könnyű ezt kimondani - szinte tökéletes lemezt alkotott. Dallamos rockzenéért rajongóknak kötelezően előírt anyag!

2004 egyik legjobb lemeze lesz	kontra 93%
--------------------------------	-------------------

Megasztár

Az azonos nevű televíziós vetélkedő albuma, amely hetek óta vezet a MAHASZ Top 40-es eladási listáját. A műsorban elhangzó Csillagdal (és ennek karaoke változata) mellett a tíz, egyenes ágon döntőbe jutott, illetve a hat, vigaszágon bekerült versenyző által választott kedvenc dalokat hallhatjuk. A paletta elég széles: a Székelyhídi Balázs által előadott Billy Idol-feldolgozástól Mujahid Zoli és Szabó Leslie saját szerzeményein át ismert R'n'B, soul és pop nótákat is tartalmaz. A műsor kedvelőinek ajánlom.

Sok új tehetség	Aki nem nézi, nem érti	kontra 85%
-----------------	------------------------	-------------------

Air Talkie Walkie

Az ambient zene éllovasai, a francia szuperduó, Jean-Benoît Dunckel és Nicolas Godin új lemeze is a megszokott, színvonalas úton jár: kellemes színtinhangzás igazi, francia popos elemekkel: végre nem a borzalmas csitt-csatt-bimm-bummm, ami előtt mindent. A két énekes egymással harmonizáló hangja, a kellemes basszussorok, a lebegő szintik mind egzotikus hallgatnivalóvá teszik a Talkie-Walkie-t. Szerencsére látnivaló is van mellette, hiszen egy 35 perces koncert DVD-vidéó is hever a tokban.

Jó a video	Néha túl sok a szint	kontra 81%
------------	----------------------	-------------------

Norah Jones Feels Like Home

A káprázatos tehetségű dzsessz-pop énekesnő új albuma nehéz helyzetbe hozta Norah Jones: az előző lemez hihetetlen sikerét (sok millió eladott példány, Grammy-díj-eső) felülmúlni szinte lehetetlen, így valami mást kellett tenni, mint eddig. Norah nem lett kevésbé tehetséges, ezúttal azonban kiszélesítette zenei horizontját: részint a maga írta dalokkal, részint pedig azzal az érzékeny és szinte végtelen zenei alázattal, amely csak az ilyen kaliberű énekesekre jellemző. Több stílus, gondosabb munka - bravo!

Átgondoltabb és alázatosabb	Nem annyira slágergyanús	89%
-----------------------------	--------------------------	------------

The Vines Winning Days

Ez az ausztrál csapat a modern rock vérbeli képviselője: kiáll, és nyomja ezerrel. Ez az a zene, amelyet mostanság minden jobb amcsi tinifilmben hallhatunk; valódi brit pop alapokra építkeznek. A Winning Days igazi, 2004-es album: friss, lendületes, fiatalos; ugyanakkor enyhén keveri a stílusokat. A dallamos nóták (Autumn Shade 2, Amnesia) mellett igazi jó kis akusztikus folk-rock gyöngyszemek is szerepelnek a lemezen (Ride, She's Got Something to Say). Négy haver jó bulija ez a CD ☺.

Csak nyomják a rákenrott	Hamar uncsi lesz	kontra 83%
--------------------------	------------------	-------------------

Joss Stone The Soul Sessions

Klassz, bájos, fiatal szőke lány, a torkában Aretha Franklin, Nina Simone, netán Shelby Lynne-szerű hang lakozik, félelmetes! Eredetileg az angol lányból is popdivát akartak faragni, a Britney/Christina irányvonalon: néhány csillogó-villogó slágerecske, hatalmas kaszálás, dől a pénz. Szerencsére a sors másképp akarta: egy „véletlen” soul szekción felfigyelt Jossra a miami soul vonulat egyik kiváló képviselője. Így elkészülhetett ez az igazán fantasztikus lemez. S mi lesz akkor, ha majd Joss igazán beérik? Azért azt is meghallgatnám!

Ez a lány, ez a hang!	Több neki írott nóta kéne	kontra 89%
-----------------------	---------------------------	-------------------

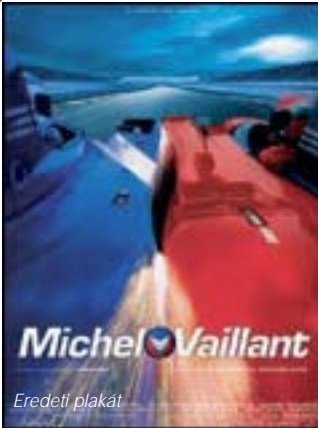
Judas Priest Electric Eye

Júdás papjai igazándiból a 80-as években voltak a heavy metál ikonisztikus alakjai. Most azonban (jó hír mindenkinek) az eredeti énekessel, Rob Halforddal kiegészülve újra összeállnak, hogy világkörűli turnéra induljanak (remélhetőleg Budapestre is eljönnek) Étvágygerjesztőnek kiváló lesz az Electric Eye, amely a banda igazi hőskorába, a nyolcvanas évekbe vezet minket, amikor rockerek milliói szöges bőrdzsekiben nyomultak, a szimzatyóikra vésvé az Iron Maiden és a Judas Priest nevét. Igen ajánlott!

Wow, headbang forewa'	Kissé „avitt” nélkül	kontra 90%
-----------------------	----------------------	-------------------



STARMOVIE



Eredeti plakát



Michel Vaillant

Nem tudom, alaptörvény-e, hogy az autóversenyes filmek mind közepesen gagyira sikerüljenek, de ha ez így van, akkor ez sem a kivétel, amely erősíti a szabályt... Talán az a probléma, hogy a Michel Vaillant egy képregénysorozat alapján készült, talán semmi köze hozzá, mindenesetre Stallone legutóbbi hasonszöru „alkotásához” hasonlóan ez a film is általában véve ócska klisékkel, abszolút hiteltelen helyzetekkel van teletűzdelve. A főszereplő Sagamore Stévenin eddig számomra teljesen ismeretlen volt, és valószínűleg továbbra is leginkább az marad, annyira idegesítő a buta nyálás, szépfiús feje, ahogy színészi teljesítmény helyett legtöbbször megelégszik azzal, hogy néz ki „sármosan” a fejből. Abban viszont biztos vagyok, hogy a Bravo magazint lapozgató tinilányok tömegesen rá fognak indulni, csak győzze válaszolni a rajongói leveleket. A film amúgy a 24 órás Le Mans-i autóversenyek izgalmát próbálja feleleveníteni – sikertelenül.

Látványos autóversenyek * Annyi klisé amennyi belefer **61%**

Gothika

Miután végignéztém a filmet, számomra csak egy kérdés maradt nyitva: mi a rákért volt Gothika a film címe, miután semmi „gótikus” sem volt benne. Aki valami vámpiros, underworldós dolgra számít, az biztosan nagyot fog csalódní. A Halle Berry főszereplésével készült horror-thriller ugyanis pófátlanul lenyúlja a Temetetlen múlt stílusát és alapsztoriját, úgyhogy a stílus meghatározásával meg is vagyunk. A gond csak az, hogy míg a Harrison Ford és Michelle Pfeiffer főszereplésével készült „mozi” a műfaj egyik legjobb darabja, a Gothika csak halovány másolat. A szépséges Halle Berry ugyan egész hiteles az egyre jobban bekattanó feleség szerepében, és az egyik ápoltszerepét játszó Penelope Cruz is igen jó, a többi színész viszont vagy nem kap elég filmdíót, és megfelelő szituációt, hogy kibontakozzék (Robert Downey, Jr.), vagy egész egyszerűen csak poccsékul játszik (Charles Dutton, a férj). A film élvezetét egyébként jelentősen befolyásolja, hogy láttatok-e az említett Temetetlen múltat, vagy sem.

Néha para: Berry és Cruz alakítása * Temetetlen múlt copy paste **72%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



Az 50 első randi

Be kell vallanom egy szomorú tény: rühellem Adam Sandler-t. Az összes Adam Sandler-filmről sikitva menekülök ki, vagy agonizálva nézem végig, ha muszáj. Az 50 első randinál azonban a pavlovi reflexek oly mértékben nem jelentkeztek: Sandler játéka egy kicsit javult az első néhány, szerintem borzalmasan gyenge filmvígjátéka óta. (Bár azt még mindig nem értem, miért foglalkoztatják annyira.) Drew Barrymore viszont csinos, mint mindig, és az a rövid jelenet, ahol átázott pólóban, melltartó nélkül teszi-veszi magát – nos, az mély benyomást tett rám ☺. Ettől azonban még nem lett jobb színésznő az elmúlt évek alatt: nagyjából itt is a Charlie angyalaiban látható színvonalát hozza. A sztori megpróbál eredeti lenni: a Hawaii-szigeteken élő állatgondozó minden nőt elkábit és lefektet, aki az útjába kerül, ám gyorsan ejti is őket. Ám beleszeret Lucyba (Drew Barrymore), csak egy a bibi: Lucy elveszítette rövid távú memóriáját, így Sandlernek mindennap újra kell kezdenie az udvarlást.

Adam Sandler (aki szereti) * Adam Sandler (aki rühelli) **70%**

Alvilág

Vámpírok és farkasemberek harcolnak egymás ellen ebben a stílusos akciófilmben, amelynek érdekessége, hogy Budapesten filmezték. A vámpírtéma a szívem csücske, ezért nagyon vártam ezt a filmet, és apró ügytelenségei dacára nem csalódtam benne. A főszereplő vámpírlány, Selene (részben az őt alakító Kate Beckinsale-nek köszönhetően), szerencsére egyáltalán nem egy unalmas Lara Croft-utánzat hosszú fokkal, hanem jól kidolgozott, érdekes figura. Fajának energikus és beleváló harcosa, ám egyes vezetők szemszögéből nézve kicsit túlságosan is lelkes, emiatt pedig olyan titkokra lel az ellenséges farkasemberekkel kapcsolatban, amelyekről egyre inkább másképp látja a dolgokat... A konfliktus fő forrása egy magyar orvos srác, Corvin Mihály (Mátyás király leszármazottja ☺), akit a farkasemberek örülten keresnek valamilyen rejtélyes okból. Selene egyre közelebb kerül hozzá, pedig a fiú halálos veszélyforrást jelent az egész vámpírtársadalomnak...

Vámpírvilág, hangulat * Bakik a vámpírokkal kapcsolatban **86%**



Eredeti plakát



Mire ezt olvassátok, már sugárzó örömmel kattogok a közelembbe kerülő Geiger-Müller számlálók mellett, ugyanis megjártam Kijevet, valamint a rejtélyes Csernobilt. Mindenesetre réges-régi vágyam volt, hogy megnézzem közelről a Zónát, kíváncsi vagyok, mit alkotott a természet. S arra is mindig kíváncsi vagyok, mit alkotatok Ti ☺

Warlock

GS kísérletek...

Lok-tar Gyu!

Olvastam a múltkori GS arénáját, miszerint bizonyos újságok fűtőtestekhez dobálásával új monitorhoz lehet jutni. Próbáltam, de nem megy! Szenvedéseimet bitekbe öntvén írok nektek megpróbáltatásaimról:

1. "soft" változat (vudu beütésekkel): Barátnő kishúgának odaadjuk a GS-t, hogy másolja le a borítót, majd fogunk 2-3 fantasztikus színvonalú újságot (amit kedves édesanyánk krumplicucolás-tébolyától mentettünk meg - lévén, hogy arra integrálja a leválasztott burgonyahéj-töredékeket), és azokat mint egy beborítjuk az isteni eredetű műborítójának másolatával. Majd adunk az egésznek vagy 20 méter cellulózt, és felszenteljük a szellemeknek. Mondunk egy imát, majd hozzávágjuk a célirányosan, előre kiválasztott fűtőtestnek.
2. "hard" változat: Fogunk egy régi GS-t, letépjük (áááááááá, jaaaaa...) a borítóját, és - a tartalmat megmentve - ebben tároljuk el az e célra előteremtett papirkészletet, majd ezt vágjuk hozzá a radiátorhoz, gázkonvektorhoz vagy cserépkályhához, búboskemencéhez - egyszerűen fűtőtestnek látszó tárgyhoz.
3. "nightmare" változat (szigorúan elméleti): Hozzávágunk egy januárit. Mondjuk egy 2000. januárit. (NEM ajánlott!). FIGYELEM! A fent leírt módszerek egyike sem eredményez sikert, a vudu szellemeket nem lehet semmilyen trükkkel befolyásolni! Kéretik ezért a fent említett GameStarokat eredeti állapotukban visszahelyezni, azok nem alkalmasak monitorok megidézésére! Köszönjük. Hát, ennyi. Úgyhogy marad a 15" Belinea. Lok-tar Ogar, Gyu!

Lok-Tar Warlock!

Erre mondják, hogy nem semmi. Nekem azért lenne még egy-két változatom.

4. „szent” változat. Készítsünk

egy oltárt a GameStar oldalainak fénymásolataiból (ezek legyenek színesek). Ezen oltár elé helyezzünk el 132 oldalnyi A/4-es lapot (ez pont 66 lap) szépen összerendezve, nehogy csálé legyen. Majd indítsuk el PC-nket, amelynek csak a LED-jei világíthatják meg a helyszínt (moddolt házak elősegítik a hatást). Ezt követően a GS-tízparancsolatot kántáljuk egészen addig, míg az isteni neonok fénye és rendíthetetlen hitünk segítségével a lehelyezett lapok magukba szívják a GS esszenciáját. Ezt követően ezeket az oldalakat vágjuk a fűtőtesthez.

5. „virtuális változat”, csak programozóknak és grafikusoknak! Készítsük el 3D Studio Maxszel a GameStar 3D-s modelljét (profibbak Mátyával is elkészíthetik). Ugyanígy modellezzük a megfelelő környezetet is, sőt motion capture-öljük be magunkat, hogy minél hitelesebb legyen. A fűtőtest modellezése nagyon fontos, ezt ne hagyjuk el! Ezt követően programozó barátunkkal készítsessük el a megfelelő környezeti hatásokot: fényeffektek, fizikai modell, mesterséges intelligencia stb., s amikor minden összeállt, akkor virtuális énünk vágja a virtuális GS-t a virtuális fűtőtesthez. Ha elég valóságos a modellezés, jutalmunk egy TFT-monitor lesz. Ha nem, akkor be kell érnünk egy virtuális TFT-monitorral (no persze ezt se felejtsük el megtervezni). Ha valaki megírja ezt a programot, sok szeretettel felteszszük a CD/DVD mellékletre.

L. Gergely

<no szubdzsekt>

Hi Gyu!

Immáron másodszer ragadok billen-

tyüzetet, hogy írjak neked. Azóta a tavalyi levél óta egészen jól megférünk a dizájnnal egymás mellett. De nem a dizájnról akarok kitérni megint, csak volna néhány kérdésem:

1. Mióta van Pro Evolution Soccer 3 PC-n, fifázol még?
2. Volt egyáltalán jelentős ellenfele PC-n a FIFA sorozatnak '98-tól a PES 3-ig?
3. Ha már labdarúgás, mondok mást is: azt hallottam, hogy Magyarországon végre komolyan megindul az amerikai foci. Végre lesz itthon nézhető foci!
4. Tetszik a poszterkiadása az újságnak, csak egy vele a gond: az első kiadás óta Komlón nem találni ilyet! Akkor most hogy is van ez?
5. Ezt pedig egy haverom kérdezte tőlem: Nem tudod, honnan lehetne beszerezni a Mobile Force-t? Na kérem alássan, ezzel csak egy gondom van: nem is ismerem ezt a játékot, hacsak nem olvastam róla nálatok. Akkor viszont átugrottam ezt a cikket :). Tehát a kérdés: ki forgalmazza Magyarországon a fent említett játékot? A srác már egy hete ezzel ba... izé piszkál, úgyhogy valamit válaszolj rá gyorsan, please!

1. Nem, azóta be sem töltöttem.
2. Nem, azóta teljesen egyeduralkodó volt.
3. Én nem annyira a magyarországi terjedésére vágyom, hanem arra, hogy valamelyik tv-adón lehessen NFL-meccseket nézni (Hajrá, Atlanta Falcons!)
4. Elárulok egy titkot: itt Pesten sincs egy darab sem belőle, ugyanis még nem jelent meg második kiadás. De ami késik, az nem múlik...
5. Nem ez a Mobile Force a Mobile Phone kistesója? Legalábbis a családnévük ugyanaz. Egyébként elképzellek, ahogy lerakod a GS-t a földre, kinyitod a Mobile Forces-cikknél, nekiszaladsz, aztán nagy lendülettel átugrod: mindezt ne nyitott ablak közelében tedd, mert akkor póru járhat.

A HÓNAP LEVELE

Agent Gabor

Aaa.... zokszigén and I' m back

Dear Gyu!

I'll be back. Ezt megígérte Schwarzenegger is, de rappelte Eminem is. Én nem mondtam, de visszatértem. Fél évig megszakadt az internetkapcsolatom, de most már több millió e-mailt fogok küldeni. Az hóttuti. Örömmel újságolom hogy itt, szerény lakhelyünkön úgy szaporodik a GameStar-hívók száma, hogy az már fáj. Höhő. Decembemben a matek órán mutatja nekem a mellettem ülő gyerek a GameStar CD-ke, na mondom, jó irányba fejlődsz, fiam. Az osztályban meg már tiszta GAMESTAR-mánia van...he. Amúgy jó irányba fejlődik az újság. Megsúgom, hogy már a csajok is ismerik az osztályunkból :-D Na... jó munkát, én meg megyek oszt kiveszem a... zokszigént. Teccikéteni? He.

Dear Gabor!

Igazán köszí, hogy visszatértél, a több millió e-mail pedig igazán szép ígéret. Én gyors fejszámolást végeztem. Amennyiben a több millió legalább hárommilliót jelent, s mindegyik mailre csak 3 per cent szánssz átlagban (ez igazán nem sok), akkor ez kb. 150000 (azaz százötvenezer) órát vesz majd el az életedből. Az úgy 892 hét, ami testvéred között is 17,1 év. Magyarán le a kálappal elélted, ha 17,1 évig pihenés nélkül, folyamatosan maileket küldesz majd! Nagyon helyes, a csajokat is fertőzni kell az ígével, ez szent kötelességünk.

Balla

A WC szent hely

Csá GS Team! Tök baró az új design, de tényleg! Írtam néhány bölcsességet nektek, a nagybetűs ÉLETHEZ!
1. Ha neked megy egy légy, kérj tőle bocsánatot!
2. Sose hagyj, hogy a barátnőd megcsaljon egy rakétavetővel!



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN..

FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!
www.gamestar.hu/forum

Lernyei Lőrinc

Ádámnak

A 2004. 01-es GS „Ha elakadtál játék közben...” című rovatban te kértél segítséget A Király Visszatérhez. Nos, szeretnék segíteni. Amikor betörnek azok a nagy trollok (vagy mi a fene...), akkor van egy olyan varázslat, hogy Gandalf botjával egy fénykört bocsát ki (amikor megöli a körülötte lévő el-lent...) Azt kell csinálni a nagyra nőtt trollok közelében. DE: jó sokáig kell nyomva tartani azt a gombot, amelyik aktiválja a varázslatot, hogy minél erősebb nyalábot bocsásson ki a közeli szemlélokre. Így már könnyebb lesz a 200 nő megmentése... Hehehe ☺...

Erről van szó ☺! Köszí szépen!

Lewton

Morrowind Tribunal

Lenne 1 kis gondom a Morrowind Tribunalben! Van az a küldetés, hogy

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Néhány hasznos tudnivaló, mielőtt regényt írnál. Ez a kis doboz havonta változik, vagy akár ugyanolyan is maradhat, és azokat a leggyakoribb problémákat tartalmazza, amelyekkel kapcsolatban a legtöbb levelet küldtél.

→ A Need for Speed: Undergroundban a versenyek indulása előtti visszaszámítás alatt csak akkor riszálnak jó csajok a képernyőn, ha valamilyen DirectX 9.0-t támogató videokártya dorombol a gépedben.

→ Ha időnként kidob a Hitman 2 az Asztalra, lépj vissza és/vagy vedd meg a cumót eredetiben ☺!

→ Nem szép dolog a csalás, de néha jól tesz az idegeknek:

www.cheatcc.com/pc/index2.html

→ Ha magyarosítást keresel egy játékhoz: www.gamestar.hu/gmiki

Halió! Üdvözlök mindenkit, Berkenye vagyok. Bad Sector egyéb elfoglaltságai miatt átadta nekem a lantot, így ha minden a tervek szerint alakul, mostantól együtt isszuk meg a feketét, a barnát meg a szökét ☺! Szerintem minden lényegeset elmondtam, úgyhogy kezdhetjük is. Szeretnék rendszeresíteni egy „Segítsetek egymásnak” alrovatot – bátran ragadjon klaviatúrát minden eltévedt és/vagy segítőkész lélek!

Almalexia elküld a város főterén lévő Dwemer romba. Na ide kell valami "powered dwemer cohre"-t levinni, és beindítani egy gépet. Csakhogy nincs lent semmi olyan gépezet, csak néhány szoba és egy út, amire ráomlott a barlang. Na azon nem tudok átjutni. Szerintem arra kell menni.

Valóban arra kell továbbmenni. Megpróbálok legjobb tudásom szerint elmagyarázni. Először is találnod kellett egy 100-as szintű bezárt ajtót. Kinyithatod „hagyományosan”, varázslattal, de lennie kell egy közelben lévő asztalon egy Dwemer kulcsnak abban a szobában, ahol a nagy robot van. Ha megvan, és be tudtál jutni a bezárt szobába, ott találsz egy ládát, amelyben 2 „dwarven satchel” van. Menj tovább a folyosón, és ha elérted az ominózus zsákutcát, használd a megszerzett csomagok egyikét – megjelenik egy lehetőség, miszerint oda telepítheted. Ha ez megvan, húzódj hátrébb, amíg visszaszámít a cucc, és lőn világság... mármint... szóval érted ☺!

G. Peti

Beyond Good & Evil

A Beyond Good & Evilben eljutottam a fő Bossig, de túl nehéz kinyírni, mert kevés az élettöltőm, ezért ha tudtok, küldjétek már egy kis cheatet vagy Unlimited Health tréneret, vagy egy címet, ahonnan letölthetném ezeket. Fontos!!!

Szia!

Küldtem Neked levélben két ku-

pac tréneret meg egy angol nyelvű leírást is, de cheatet nem ☺. Azért tettelek be az újságba, hátha egyúttal másokon is segíteni tudok az alábbi variánsal: www.google.com – beírod, hogy 'beyond good evil trainer', és böngészhetsz egy csomó szimpatikus találat között. Természetesen, aki a Barbie Fashion Designerhez szeretne végtelen rózsaszín, illatosított toalettpapír-készletet, az más kulcszavakat használjon ☺!

Vlad

Mafia + Panzers

Szükségem volna 1 kis segítségre:

1: Mafia: Hogyafenébe lehet másolt céddel installozni?

2: S.W.I.N.E.:

a: Mikor lesz második része is?

b: Mi van a Panzerszel?

1. A szerkesztőség nem foglalkozik másolt CD-vel, a játékokat sajtópéldányokról tesztelik, ennél fogva nem tudunk segíteni ilyen kérdésekben. Én azt javaslom, inkább vedd meg eredetiben, mert megéri – mostanság már 6-7 ezer forintba kerül az általad említett gyöngyszem (egy-két hónap és lemegy 2-3 ezerre), ráadásul tutira nem lesznek telepítési gondjaid. Ha mégis, úgy ott lesz a csomagban a forgalmazó elérhetősége... ☺.
2/a. Te tudhatsz valamit ☺! Lesz második része? Khirály! Mikó? Az kizárt dolog, mert nem tudom... ☺

2/b. A Panzers – köszöni szépen –, jól van, fejlődik. Egyelőre még jól érzi magát a fejlesztők gondoskodó kezei alatt, nem kívánczik ki a napfényre. S ez minimum a tavasz beálltáig így is lesz. Ezúton is üdvözljük a Stormregiont ☺!

Blademaster

Morrowind

Helló! Azzal a hatalmas kéréssel fordulok Hozzátok, hogy ó, természetfeletti gameStarosok, segítsetek nekem a Morrowindben. Még az elején, amikor Caius Cosades ad egy feladatot, eljutok egészen abba az Ark... valami-be. Ott eltévedek majdnem teljesen, de nem találok azt a kib... Dwemer Puzzle Boxot. Láttam látát, követ, embereket, követ, gépezeteket és nem utolsósorban követ. Kérlek titeket, Istenek feletti gameStarosok, segítsetek! Help me!

Ui: Láttam az újságban Davaeron címét, de én többre tartalak benneteket, mint egy olvasót. Egyébként az újság Masterperfect!

Hali! Tehát sikeresen eljutottál Arkngthandba a híd utáni forgattyú eltekerésével... Az első nagy teremben a rámpa közepénél találnod kell egy keskeny üreget. Kicsit nehéz észrevenni. A második szintre érve ott kell magad találnod 3 ajtó előtt. Ha fent vagy, menj tovább, és gyakrad le az ellenségedet, majd a közelben lévő polcon baloldalt megleled a hőn áhított dobozát. Berkenye



Figyelem! Tekintve, hogy havonta többszáz levelet kapunk játék-elakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok, vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben ne legyetek restek igénybe venni online fórumszolgáltatásunkat, és tegyétek fel kérdéseiteket a www.gamestar.hu/forum oldal „Problémák – Segítségek szekciójában!”



FÓRUM

Ha hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd: Problémák – Segítségek – HW/SW www.gamestar.hu/forum

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Lassan, de biztosan közeledik a tavasz – bár amikor ezeket a sorokat írom, kint még fura mód javában esik a hó. Ennek ellenére a vírusok, spamek harci kedve valahogy csak nem akar alábbhagyni, szerkesztőségünkbe továbbra is rendületlenül záporoznak a kéretlen levelek. Mostanság már az ismerős címeikről érkező levelekben sem bízhatunk, ezért legyünk nagyon körültekintőek, mielőtt bármilyen csatolmányt megnyitnánk!

Tibi

DVD-író mizéria

Azért zavarlak, mert alig egy napja sikerült vásárolnom egy Toshiba DVD-írót hihetetlenül olcsón. Ha jól tudom, 5112-es a típusa. Ennek elvileg 4x-es sebességgel kéne megírnia a DVD-eket, de nekem ez nem igazán sikerül egyetlen nyers DVD esetén sem. Esetleg van valami ötleted, hogy mit lehetne csinálni? Már gondolkodtam azon, hogy visszaviszem, ugyan mutassák már meg nekem, hogyan lehet ebből a 4x-es írási sebességet előcsalni.

Helló Tibi!

Nem Te voltál az egyetlen, aki ráharapott a Toshiba remek árpolitikájára, ugyanis nettó 15 000 Ft körüli írója tényleg jó vételnek számít. Egyvalamit viszont jó, ha mindenki észben tart. Ezek az olcsó írók soha nem vehetik fel a versenyt a drágább, nettó 80 000 körüli pénzbe kerülő minőségi társaikkal. Ugyan ezek is képesek 4x-es írásra, de csak a gyártó által közölt, jórészt márkás alapanyagokra, tehát egy 300 forintos DVD-t nem fog neked 4x-es sebességgel megírni úgy, hogy az jó is legyen. Amikor berakod a DVD-t, automatikusan detektálja, és ha a lemez nem felel meg a 4x-es írásnak, marad a jóval lassabb 1x-es írás. Ezek a DVD-írók inkább otthoni, hobbihasználatra készültek, néhány DVD megírására, ha nagyon számít a sebesség és a felismert médiatípus (mivel ez csak minusz DVD-t eszik meg) érdemes egy picit drágább modellbe fektetni. Mondjuk, egy NEC 1300B-be, ezért olyan 10-12 ezer forint többletet kell kiadnunk, de rendelkezik az előbb említett tulajdonságokkal.

Szabi

MP3 gond

Az MP3-as teszt alapján választottam egy modernebb i-River lejátszót a régi CD-s mellé. Bár nem igazán hardveres kérdés, sokkal inkább szoftveres, én bízom abban, hogy tudsz segíteni. Tehát azt szeretném megtudni: hogyan lehet a számaimat úgy átszerkeszteni vagy csak beállítani, hogy a lejátszó ne csak azt írja ki, hogy „Track 23”, hanem a szám előadóját is? Nem igazán vagyok otthon a számítógépek terén, mert csak pár hónapja van, ezért kérek, úgy írd le, hogy én is felfogjam J.

Helló Szabi!

Az MP3-számok alából nem tartalmaznak ezeket az ID3-nak nevezett információs állományokat, ezt neked kell majd egyesével felvinni. Két programot tudok ajánlani, az egyik a mindenki által ismert Winamp, amelynél az [Alt] + [3] billentyűkombinációval tudjuk előhozni ezt az opciót. A másik egy speciálisan erre készített ID3-szerkesztő, az ID3v2. Ezt elindítva minden olyan információval elláthatod a számokat, amire csak szükséged lehet. Vigyázat, a túl sok adat jelentősen növelheti az MP3 méretét!

Gábor

Két kérdés

Két témában szeretném kikérni a véleményed. Az első és egyben legfontosabb a monitorvásárlás. Összegyűlt egy kis fölös pénzem, és szeretném ésszerű dologba fektetni. Mivel a jó öreg MAG monitorom már egy ideje haldoklik, gondoltam, veszek egy újat, esetleg egy 17" TFT-t. Szerintem milyen érdemes venni, ami filmnézésre is kiválóan alkalmas, és alkalomadtán

játékra is? A másik téma, amelyben szükségem lenne tanácsra, a hűtés. A gépházamban elég meleg van, próbálkoztam egy olyan hűtési megoldással, hogy egy műanyag légtelítő csövön keresztül fújatom a levegőt a procira, de nem igazán jött be azon kívül, hogy majdnem megsüketültem a két beépített nagy teljesítményű ventilátor miatt. Te mit ajánlasz?

Helló Gábor!

TFT-kérdésben csak azt tudom mondani, hogy nagyon megéri a befektetést. Egyrészt kevesebb az esély arra, hogy elrontja a szemed, és szép fekete keretes SZTK-szemüveget fogsz kapni, másrészt helytakarékosabb is. Én azt mondom, hogy a ma kapható márkásabb TFT-k már rendelkeznek olyan gyors reakcióidővel, ami miatt játékokra és multimédiára (filmnézés stb.) egyaránt használhatóak. Ha kifejezetten a márka érdekel, én LG-re és Samsungra szavazok. A hűtés kérdésében szerintem elég két kisebb teljesítményű és csendesebb rendszerhűtőt beszerezned, egyet a ház elejére (alulra) és egyet a gép hátuljára (processzorgasságba, középtájt). A lényeg, hogy a levegő cirkulációja meg legyen oldva, és ne egy zárt térben forgassák a levegőt a ventilátorok. Ha ez még mindig nem segít, akkor maradj az a trükk, hogy leveszed a gépház oldalát borító lemezt. Különben a következő számunkba tervezünk is egy kifejezetten „csendes” hűtési megoldásokkal foglalkozó cikket.

Réti Tamás

Vinyót, de milyet?

Már több embert megkérdeztem, de mindenki mást mondott, és senki

nem tudott kielégítő választ adni, hogy milyen merevlemezt érdemes venni. Gondoltam, megkérdezem tőled, ha már van ez a lehetőség. Egy teljesen normális összeget szánok rá, nem kell túl olcsó, de túl drága se legyen. Azt hogyan tudom megoldani, hogy egy vinyót úgy bedobozoljak, hogy tudjam cipelni, és ott rá tudjam dugni bármilyen gépre és néha laptopra is? Van valami spéci USB-s, vagy valamilyen más cucc hozzá?

Helló Tamás!

Ha a sebesség és a kapacitás egyaránt fontos számodra, akkor a Maxtor Diamond Max Plus-os szériát javaslom, 160 GB-os méretével és kedvező árával ez igen jó vételnek számít. Másik ajánlatom a Western Digital Caviar Special Edition névre hallgat – igaz, ez csak 120 GB-os, de szintén remek választást jelenthet. Ha nem annyira a sebesség, hanem inkább a csendesség és a minimális melegezés a lényeg, akkor a Samsung merevlemezcsaládot tudom ajánlani. Másik kérdésre válaszolva: nem igazán lehet egy ilyen winchestert bedobozolni, és USB-re alakítani, egyszerűbb megoldás, ha beruházol egy kis energiafelvételű, könnyű notebookvinyóba, amelyet szép gusztusos, ezüstszerű házakba szoktak építeni. Ezeket USB 2.0-n keresztül bármilyen géphez csatlakoztatni lehet, legyen szó asztali PC-ről vagy notebookról.

Elérkeztünk tehát a lap aljára, és a márciusi KV-hardverrovat végére: ennyi fért ebbe a számba, találkoztunk a jövő hónapban! És ne feledjétek, a különféle problémákkal keressétek a GameStar fórum Hardver topikját, azon belül is a Problémák és segítség-című altopikot!

Mady

A TI OLDALATOK

MÁSIK OLDAL

Jaj, istenem, hát ezt is megértük? Három év oly kellemes Révay utcai tartózkodás után egy sokkal szebb, fényesebb és levegősebb irodába költöttünk! Nagyon tetszik a hely, főleg mert az ablakból csinos nőket látni. ÉLJEN!

Az állandóság szépsége

Rendrakás közben (pakolgatni kellett az áthurcolandó holmikát) döböntem rá egy nagyon érdekes dologra. Épp régi GS-ek akadtak a kezembe, és rájöttem, hogy évek óta szinte semmit nem változott a GS-csapat! Na jó, egy-két plusz-kiló itt, néhány kiégett idegszál amott, de a társulat ugyanaz: három éve, amikor ideköltöttünk, már ugyanez a banda volt (bár akkor még Szittyó parancsnok-sága alatt), és ennyi idő múltán is minden szerkesztő, játékeszter és cikkíró munkatárs a régi – sőt, még a titkárnök is ugyanaz maradt! Ez pedig a mai örült világban, amikor mindenki, mint a bolond rohangászik egyik munkahelytől a másikig, jobb pozíció, netán magasabb fizetés reményében, igazán egyedülálló. Mindamellet azt hiszem, hogy az állandóság a megbízhatósággal is együtt jár: tudjátok, mit várhattok tőlünk, mire számíthattok a következő hónap-

ban, a jól ismert arcok írják a cikkeket a jól ismert stílusban és színvonalon, és ez bizony a biztonságérzetet is maga után vonja. S mindehhez még a múlt havi bejelentés minden idők legnagyobb GS-példányszámáról... Mit mondhatnék, csapatunk, a GameStar jól összeállt, és a Ti csapatotok, a GameStaros olvasóké is egyre csak növekszik. Kell ennél nagyobb öröm? (Persze Görög Zita telefonszáma azért nem lenne rossz ☺)

Az elveszett levelek esete

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy MyDoom nevű vírus. Boldogan élt és növekedett készítője kezei között, míg egy napon szabadon nem engedték. Először örömben azonnal végigfertőzte az egész világot, rengeteg bosszúságot okozva ezzel mindenkinek. Nálunk naponta ezresével (!) érkeztek a vírusos levelek, teljességgel eltömlítve az utat azok elől az e-mailek elől, amelyeket va-

A HÓNAP BUGSHOTJA

Matheus, a magyar válogatott új szövetségi kapitánya (vagy legalábbis a név-kona) küldte be. Ezt választottuk ebben a hónapban a legjobbnak. A Pro Evolution Soccer 3 taktikai repertoárjának egy újabb, hihetetlen elemét szemlélhetjük meg ezen a képen. Egy jól előrelévelt labdát a játékos egyszerűen a hátába súly-

lyeszt, majd püposként egyszerűen csak keresztülzalad a gólvonalon a labdával, és GÓL! Ugye egyszerű? (Egy rövid megjegyzés: szeretnénk mindenkit megkérni, hogy a bugshotba ne rajzoljon bele, a kommenteket az e-mailben írja le, köszi előre is). A bugshotokat a zerocool@gamestar.hu címre küldjétek.



SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardver gondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanivaló van bárki számára, ott leítelek a megfelelő címetek.

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak:

<http://forum.gamestar.hu>
CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

lóban nekünk szántak. Előfordult például az az eset, hogy ZeroCool a szomszéd PC-ről küldött e-mailt úgy, hogy végignéztem, amint elküldte. Sosem kaptam meg. Ugyanígy számtalan olyan levélről tudunk, amelyet Ti küldtetek, és sajnos nem érkeztek meg. Ezért elnézést kérek mindnyájunk nevében, hogy az esetleges MyDoom-özön közepén nem tudunk minden levélre válaszolni, ahogy

mailag hozzáértő, értelmes arc kommentálására. Boe is felbukkant már egy két játékkal kapcsolatos kulturális, vagy reggeli műsorban, Gyu élőben tudósította az egyik kereskedelmi TV-t az E3-ról, Mazur is szerepelt már egyszerűen kétszer a magyar zene TV idevágó műsoraiban, ám mostantól elmondhatjuk, végleg bevettük magunkat a tömegmédiába! Az RTL Klub műsorán csütörtök

Évek óta szinte semmit nem változott a GS-csapat

egyébként szoktunk. Ezért tiszteletteljesen meg szeretnénk kérni mindenkit arra, hogy az előző hónapban küldött leveleit, kérdéseit próbálja meg újra célba juttatni, hogy érdemben tudjunk válaszolni rájuk. Előre is köszönöm.

Karrier a GameStarnál!

Rengetegen kérdezteitek, hogyan lehetnétek cikkírók, kifutóiúk, szerkesztők, teszterek vagy hasonlók a GameStarnál. Nos, azoknak, akik ilyesmirel álmodoznak, egy igazi sikertörténetet szeretnék bemutatni. Adott egy fiatalember, régi lelkes GameStar-rajongó. Régóta szeretett volna a „CSAPAT” tagja lenni. Még tavaly, 2003-ban hirdette meg ZeroCool, hogy külsős hírezőket keres a honlapra. A rengeteg jelentkező közül végül is hárman maradtak, akik változatlanul nagy lelkesedéssel végzik munkájukat. S egyikük számára a mostani számban már megnyílt a kapu a nyomtatott „nagy” GameStar felé: Berkenye készítette ebben a hónapban a Ha elakadtál játék közben... című rovatot. Kérjük, fogadjátok Őt sok szeretettel, és bombázzátok a legkülönlegesebb kérdésekkel játékokban történt elakadásokkal kapcsolatban. Mi örömmel fogadtuk Berkenyét a csapatban, s ettől kezdve a lap hasábjain is találkozhattok vele. Gratulálunk, Berkenye!

A GameStar lenyomja a médiát!

Eddig sem volt ritka dolog, hogy a különböző TV csatornák bennünket kerestek fel akkor, amikor a játékiparral kapcsolatban volt szükségük egy-egy szak-

éjjel és péntek kora délután sugárzott számítástechnikai műsorában, a .hu-ban a GameStar messze földön híres, és köztudottan szerény csapatát kérték fel arra, hogy a játékbeutató részt szakmailag korrekt, ám mégis fogyasztható formában tárja a becses nagyérdemű elé. Néha-néha Bad Sector és Boe is feltűnedezik a műsorban, ám a játékbeutatók nagy részéhez a tiszteletre méltó és közkedvelt Mazur kollega fogja a nevet adni. Ízelítőül ettől a hónaptól minden lemez mellékleten találhattok majd egy műsorrészletet (illetve a Dupla DVD-n egy komplett műsort is), de az igazi élmény persze a friss bemutatók megtekintése „élő egyenes adásban” a .hu-ban, csütörtök éjjel és péntek kora délután, az RTL Klubon. (Mellesleg szerződésünk eme TV társasággal nem kizárólagos, úgyhogy továbbra is számíthattok a GS csapat tagjainak felbukkanására más TV-csatornákon is!)

Gyu

FIGYELEM, ELKÖLTÖZTÜNK!

Bár e-mail címeink változatlanok, a cég összes egyéb adata (cím, telefonszámok stb.) mind megváltozott. Tehát az, aki ezentúl régebbi példányokat szeretne vásárolni, a Madách Imre útra menjen (pontos cím: Madách Trade Center, 1073 Budapest, Madách Imre út 13-14. A. ép. IV. em. Tel.: +36-1-577 4300, Fax: +36-1-266 4343). A terjesztést is itt keressék azok, akik elő szeretnének fizetni, netán régi lapszámokat szeretnének vásárolni.

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

Colin McRae Rally 4

A nem igazán meggyőző harmadik rész után ismét a mostanában kissé zűrös ralis csodasofőr volánja mögé ülhetünk. A *Colin McRae Rally* Xboxra már rég megjelent, és eleinte szó sem volt PC-s verzióról, ám hál'istennek a Codemasters meggondolta magát. A negyedik rész a szakértők szerint határozottan jobb lett: különösen, ami a verdák irányítását illeti. A demo verziót már próbáltuk is: nem rossz, nem rossz, de hogy a végleges milyen, azt csak következő számunkból tudhatod meg ☺.



Far Cry

Már annyi üvöltést hallottunk a távolból, sőt még egy demót is kipróbálhattunk, ám a végleges verzió csak váratott magára. A Ubi Soft rendkívül ígéretes FPS-csodája hatalmas bejárható szigetrendszerrel, szemképrázató grafikával és taktikus FPS-harccal, valamint döbbenetes MI-vel kecsegtet. Azt, hogy a ZeroCool által kipróbált S.T.A.L.K.E.R. mellett labdába tud-e még rúgni, hamarosan megtudjátok...



Full Spectrum Warrior

Na jó, eleget hülyéskedtünk, fiúk, irány a hadsereg ☺! A *Full Spectrum Warrior* a sok monszta, zombi és idegen lény helyett az *igazi* háborút kínálja. Érdekesség, hogy az eredeti szoftvert a Pandemonic Studios az amerikai hadseregnek fejlesztette ki, hadd tanuljon egy kis taktikát az a sok derék kommandós szórakozva, az oktatók dumáján túl is. Az még nyitott kérdés, hogy ez a magyar hadköteles ifjak bliccelési arányát csökkenteni-e ☺...



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Micsoda??? Pandora, már holnap??? Hát nem kiszavazták??? (Bocsi ☺.) Visszatér tehát Sam Fisher, mindannyiunk kedvenc szupertitkos NSA-ügynöke, aki a vodkamaritinik szürcsölése, az állandó bájkúnárkodás és az ellenséges katonák hadseregeinek unreális tömegmészárlása helyett maximálisan valóságghú küldetéseiben vesz részt, amelyekben az ellenség becserkészése, a lopakodás, a csendes gyilkolás sokkal többet ér, mint a nyers erő. Az új részben a filmes feeling, illetve maga Sam személye sokkal kidolgozottabb lesz, és extra újdonság a multiplayer! Lehet, hogy a CS-t végre nyugdíjba küldjük ☺...?



Against Rome

A JoWoodnál szerintem ráéreztek, hogy mennyire unják már az emberek a *Rome: Total War* körüli activisionós totojást, ezért kiadták saját kis ókori RTS-üket, amelyben ezúttal Caesar népe ellen kell küzdenünk. A játékos kis barbár népekkel indul (germánok, teutonok stb.), hogy aztán történelmileg is hiteles csaták által mutasson fricskát a római hadseregnek.



A következő számunk teljes játéka:

SACRIFICE

A következő Ezüst GS is **DUPLA DVD-VEL** jelenik meg **olcsóbban, 1 896 Ft-ért**

Sacrifice! Igazi csemegével kedveskedünk ezúttal a *GameStar* olvasóinak! A különös világú fantasy RTS-ben egy kitaszított mágust irányítunk, aki egy furcsa bolygóra kerül, ahol különféle istenek akarják igénybe venni a szolgálatait. A játék teljesen 3D-s grafikája még mai szemmel nézve is feelinges, a változatos lényeket megidéző pörgős játékmenet, valamint az enyhén pszichedelikus beütésű fantasy világ is nagyon ott lesz! De hát a *Messiah* és az *Enter the Matrix* készítőitől nem is számítnak kevesebbre ☺...

Minimumkonfig:

PII 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB videokártya



A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnós előfordulhat, hogy ígéretünk ellenére egy-egy játékot mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ☺) elnézésüket kérjük!

MEGJELENÉS:

kék és ezüst GameStar: április 9.

Minden hónap második péntekén!

AKKlaim

TUROK 2

SEEDS OF EVIL

Having defeated the Campaigner in the original Turok: Dinosaur Hunter, Turok attempts to destroy the Chronoceptor by throwing it into a volcano. In doing so, Turok unwittingly awakens an even more deadly foe - The Primagen - who lies imprisoned in a spacecraft buried at the core of the lost land. Turok must stop the Primagen from escaping his prison and breaking through the wall dividing the nether world from Earth!

R RECOMMENDED BY PARENTS
RTIME

AKKlaim

TUROK 2

SEEDS OF EVIL

R RECOMMENDED BY PARENTS
RTIME

Kék GS: ISSN: 1785-4644

Ezüst GS: ISSN: 1585-3187

Főszerkesztő:

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
 Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
 Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
 Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
 Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

Munkatársak:

Berr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
 Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu
 BFK (korrektúra) – hkrizta@idg.hu
 Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu
 Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
 Fework (videovágás) – szistvan@earthquake.hu
 Kecské (multi tippek) – kozma@printscreens.hu
 Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
 Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu
 Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.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 (Platypos) – dbiro@idg.hu

Címlapterv:

Prekop László (Painkiller) – prekop.laszlo@painscreen.hu

Szerkesztőség:

1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.
 Telefon: 577-4300, telefax: 266-43-43
 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 terjesztésmentes 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
 1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
 Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74
 E-mail: keriroda@idg.hu

Reklámreferens: Szendrey Szilvia – szilvi@idg.hu

A hirdetések a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

Marketing: Telek Zoltán**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu
 1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
 Telefon: 577-4301, telefax: 269-5676

A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságújságnál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.

A kék GS ára:	1 646 Ft
előfizetés:	negyedéves 3 966 Ft
	féléves 7 836 Ft
	egyéves 15 264 Ft
A DVD GS ára:	1 896 Ft
előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves):	5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30-16.30 óráig, pénteken: 8.30-15 óráig, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
 Telefon: 577-4333

Nyomás: Révai Nyomda Kft.
 Ügyvezető igazgató: Lázár László