

TARTALOM

Gyorskereső

1848	EK	20
Alias	B, T	70
Angels VS Devils	B	84
Anno 1503	T	90
Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates	B	84
Armies of Exigo	H	13
Atlantis Evolution	H	14
Axis and Aliies	H	18
Battlefield 2	E	26
Battlefield Vietman	T	90
Besieger	B, T	81
Brothers in Arms	E	28
C & C Generals	T	90
Call of Duty: UO	E	28
Close Combat: First to Fight	H	12
Cross Racing Championship	H	16
Dark Matter	H	16
Freelancer	T	90
Gothic 2	T	90
Gouka	B	66
Ground Control II	B, T	48
Icehockey Manager 2005	H	14
Imperial Glory	H	15
Jedi Knight 3	C	90
Joint Ops	B, T	62
Kelly Slater's Pro Surfer	C	90
KULT	H	15
Lamborghini FX	H	13
Lawman	H	15
Mashed	B	68
Mob Enforcer	B	84
Nemesis of the Roman Empire	B	84
Nitro Family	B	84
Pedal to the Metal	H	18
Pro Evolution Soccer 4	H	15
Rise of Nations: TaP	B	80
Sacred	T	90
Soldiers: Heroes of WWII	B, T	76
Söldner	B	82
Spoils of War	H	18
Stolen	H	13
Sudden Strike: Resource War	H	14
Superpower 2	H	16
The Missing	H	13
The Suffering	B, T	58
Thief: Deadly Shadows	C	90
True Crime: Streets of LA	C	90
Ultima X	H	18
Weird War	B	74
World of Warcraft	E	38
Zoo Empire	H	14

T: Tipp
C: Cheat
B: Bemutató

H: Hírek
E: Előzetes
Bt: Bétateszt

U: Új info
EL: Első
látásra

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

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Tortuga	8



Első látásra: Jagged Alliance 3D 10

Újdonságok

Hírek	12
Új infók	22
Star Wars: Republic Commando	24
Harc a győzelemért	30
World of Warcraft	38



Játékbeutatók

Fókusz: Ground Control II	48
Klisék támadása	56
The Suffering	58
Joint Ops	62



Gouka	66
Mashed	68
Alias	70
Weird War	74
Heroes of WII	76
Rise of Nations	80

CÍMLAP



SW: REPUBLIC COMMANDO

24. OLDAL

„Még a legbátrabb, a változtatásra leginkább hajlamos cégek sem tudták (merték?) megbolygatni az önálló missziókra épülő hadjárat koncepcióját. A vérrissítés pusztán annyiban nyilvánult meg az eltelt másfél év-tizedben, hogy mostanában már nem minden feladat arról szól, hogy építsünk egy elképzelhetetlenül nagy se-reget, majd rohanjuk le az ellen táborát.”

KLISÉK TÁMADÁSA – 56. o.

48. oldal: Ground Control II



ÜDV olvasó!

Nagy nap ez a mai: Két cimlappal jelentettük meg az ehavi számot! Épp gondolkodtam is rajta, hogy mennyire gáz már, hogy nem bírunk a fenekünkün ülni – itt a nyár, hesszelhetnének lenni a Balcsin, de nem, mi egy lesötétített szobában, meditatív tudatállapotba merülve, halk mormolások (és halk hortyogások... – *ender*) közepette ötletelünk, és ötletelünk, és ötletelünk, és ötlete... Na jó.



Szóval a lényeg az, hogy a CD-s és a DVD-s verzió (Kék és Ezüst GameStar) beltartalma szokás szerint teljesen megegyezik, az egyetlen különbség a lemezmellékletek számában és minőségében található (3 CD vagy 1 Dupla DVD), illetve most még a két újság borítója is eltérő lett. Az ok egyébként végtelenül egyszerű: a cimlaptervezésnél szembesültünk vele, hogy mindkét verzió vesztül jól néz ki, és egyikre sem volt szívünk azt mondani, hogy kuka.

Az újítási láz keretében találtunk ki egy másik tök jó dolgot is: a Fókuszcikknél ezentúl direkt módon, képekkel fogjuk bemutatni nektek az adott program játékmenetének legjellemzőbb, legizgalmasabb motívumait. Reméljük, tetszeni fog, legalább annyira, mint nekünk J!

Még egy jó hír: már biztos, hogy a GameStar támogatásával idén is megrendezésre kerül hazánk legrangosabb multis eseménye, a World Cyber Games 2004 magyarországi selejtezőjeként is aposztrofált Earthquake VII. Ha másol nem, a tábor után ott összefuthatunk bárkivel, aki kedvet érez hozzá, és kilátogat (esetleg kihív bennünket Q3 CA-ban). Viszont addig is, ha véget ért az egy-másfél hetes tömör gyönyör, melyet az ehavi GS okozott (függően attól, hogy ki mennyi idő alatt végzett a lappal), tessék szépen kimenni a nagy víz mellé és csobbanni nagyokat, stírolni a csajokat, amíg még lehet, mert a következő hónapban <muahahaa> megint jövünk!

Boe

Online Kód: ebben a hónapban változtatni fogunk a lezárt részek kódján. Ezt ird be, ha kéri a honlap: „comegetsome” (persze idézőjel nélkül!)

SZTORI



„Senki sem szeret a hatodik alabárdos szerepében kulogni, ezért a Republic-ban nem is egyszerű közkatonákat, vagy tiszteket, hanem elit kommandósokat alakítunk, akiket a galaxis legzűrösebb pontjaira küldik ki, hogy titkos csempészbandák, ürkalózok és a világűr egyéb sópredéke között szétcsapva hajtsanak végre speciális küldetéseket.



58. oldal: The Suffering

70 oldal: Alias



Besieger	81
Söldner	82
Játszottuk még	84
Budget	86
Múzeum: Rossz vér, rossz vér (horror játékok)	88

Tippek, Trükkök

Rövid tippek	90
Joint Ops	93
The Suffering	94
Ground Control II	95

Mélyvíz

Hírek	98
Piactér	102
Középárú grafikuskártyák tesztje	104
NVIDIA NV40 teszt	108
Barebone teszt	110
Vízhűtés	114
Nokia N-Gage QD	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



CD-DVD TARTALOM

Indítás

Ha a lemez behelyezése után a ke-retrendszert nem indul el automatikusan, bármely állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html nevű állományt. Amennyiben rögtön a teljes játék (Tortuga: Pirates of the New World) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első korongon leled).

Mit hol lelsz?

CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

CD 2

- > Játékdemók
- > Extrák
- > Mélyvíz
- > Kiegészítések

CD 3

- > Teljes játékok
- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Animációk
- > Javítások
- > Filmelozetések
- > Rovatok
- > TI küldtétek

Amivel a DVD-s több a CD-s verziónál:

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 8 játékdemo, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 38-cal több játékanimáció, 17 extra segédprogram, 55 egyedi teljes verziós minijáték, és még sorolhatnánk.

Mi az a DUPLA DVD?

14 CD-nyi tartalom egy darab dupla rétegű korongon, több, mint 8,2 GB adattal!

Ha problémád van a lemezzel

Ha nem indul a teljes játék, vagy valamely másik program, használj más meghajtókat (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.

Az E3 oly gyorsan haladt el, ahogy megérkezett közénk. Szerencsére azért a kiadók nem adtak ki mindent magukból, így aktuális mellékletünket is telepakolhattuk mindenféle földi jóval. Újfént sikerült több teljes játékot mellékelnünk, közöttük stratégiákat, egy autós, illetve egy logikai alkotást találhattok.

Játékdemók, illetve animációk terén most sincs okunk panasza. A lehetőségekhez képest igyekeztünk annyi játékdemót feltenni a mellékletre, amennyi remélhetőleg kitart egy hónapig – következő lapszámunk megjelenéséig ☺. Most sem mondhatunk mást, mint az előző hónapban – jó szórakozást mindenkinek!

DEMO Thief Deadly Shadows

> kiadó: Eidos > méret: 448 MB > hely: CD 2/Dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

Minden idők legismertebb lopakodós játékának megérkezett a harmadik része. A folytatás az Ion Storm gondos kezei közül érkezett, és bizony elég nagy reményeket fűznek hozzá mind a játékosok, mind a kiadó. Feladatunk nem sokat változott az előző epizódokhoz képest. Lopakodva lopkodni, ajtókat kinyitni, és így tovább. Ami igazán figyelemre méltó, az a grafika!

Kreed

> kiadó: N/A > méret: 208 MB > hely: CD 3/Dupla DVD



EZT SE HAGYD KI!

Idén júliusban debütált a nagyvilág előtt az orosz Burut Software legújabb büszkesége. A csapat két évvel ezelőtt mutatta be grafikus motorját, mely akkoriban igen nagy népszerűségnek örvendett. Mára egy komplett FPS-sé nőtte ki magát saját kis fegyvereivel és szörnyeivel. Most Te is csatlakozhatsz a világába, és irthatsz az idegeneket...

További demók a CD-ken

- > Aura
- > Cold War: Conflicts
- > Transport Giant

További demók a DUPLA DVD-n

- > Alpha Black Zero
- > Dead Man's Hand
- > Ground Control 2 Multiplayer Demo
- > Joint Operations Multiplayer Demo
- > Neighbours from Hell 2
- > Rise of Nations: Thrones and Patriots
- > Soldiers: Heroes of WWII
- > Spider-Man 2



Kit keressek?

Amennyiben játékkiegészítéseket 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 általalok 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/ Dupla DVD)

EXKLUZÍV

Warcraft 3: Frozen Throne

Teljes honosítás

Még annak idején megszületett egy hazai csapat, amely fejébe vette, hogy komolyan foglalkoznak játékhonosítással. Elkészítették a Huncraftot, majd később a teljesen honosított Warcraft 3-at is. Most ennek kiegészítőjéhez, a Frozen Throne-hoz is megalkották a komplett magyar szinkront. Természetesen a szövegek és a hangok is anyanyelvünkön íródtak, illetve szólnak hozzánk!



MOD

CD-s legjobb: UT 2004 Bot Expansion Pack



Kedvenc FPS-ünkhöz, az Unreal Tournament 2004-hez látott napvilágot a legfrissebb bővítőcsomag, mely Matt's Bot Expansion Pack névre hallgat. A lelkes UT 2004-rajongók által készített kiegészítő csomag tizenkét egyedi botot tartalmaz, garántáltnal feladja majd a játék hangulatát. A modifikációt csak teljes verziós UT 2004-gyel lehet beüzemelni!

DVD-s legjobb: MS Train Simulator magyar mozdony csomag



A szimulátor mufaj kedvelőinek és azon belül is a vasútszimulátorok rajongóinak ajánlanánk ezt a lelkes magyar rajongók munkáját dicséző különleges kiegészítést. A Microsoft Train Simulatorhoz készített, nem túl kis méretű csomag rengeteg magyar mozdonyt tartalmaz. A MOD-ról bővebb információt Vasútmánia rovatunkban olvashattok.

Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Battlefield 1942: Road to Rome, FIFA 2004, Midtown Madness 2, MOHAA, Star Trek Armada, UT 2003, UT 2004

További érdekességek a Dupla DVD-n:

Counter-Strike, Max Payne 2, Microsoft Train Simulator

EXTRA

Így készült: Ground Control II

Június végén került a boltokba a Massive Entertainment legújabb stratégiai alkotása, a Ground Control II. A legutolsó erről kiadott videóban az alkotás fejlesztői beszélnek a hozzá készített animációkról. Miközben mondják a magukét, a háttérben nagyon szép jeleneteket is láthatok. Feltétlenül érdemes megnézni, főleg akkor, ha még nem vitted végig a játékot ☺.



Plusz

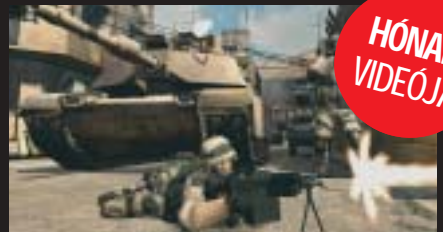
83 **játékhiba**, 15 **vicces Windows-kép**, 8 **átlalatok küldött érdekesség**, 40 **hátterkép** 20 játékról, 85 **trainer** 79 játékhoz.

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: 19 feltétlenül szükséges segédprogram és meghajtó
DVD: 36 segédprogram és meghajtó fontossági sorrend szerint kategorizálva

Battlefield 2

➤ **kiadó:** EA ➤ **hely:** CD 2/Dupla DVD



HÓNAP
VIDÉÓJA

A Battlefield 1942 megjelenésével kicsit átférmálódott az internetes játéktársadalom. Egyre többen jöttek rá, hogy mennyire jó is egy hatalmas harcban részt venni, ahol akár 32 ellenfelünk is lehet. A folytatás nemcsak grafikailag, de sok más tekintetben is rengeteg érdekességgel szolgál. Ezen a kis videón egy átlagos utcai ütközetet szemlélhettek meg.

Amit csak nálunk nézhetsz meg

CD 3:

Battlefield 2, Soldiers: Heroes of WWII, The Suffering

DUPLA DVD:

Thief: Deadly Shadows, Vampire: The Masquerade: Bloodlines

További animációk

CD 2:

Call of Duty: United Offensive, City of Heroes, Driver 3, Fahrenheit, Juiced, Lagsters, Leisure Suite Larry, Shellshock Nam '67, Silent Hunter III, Star Wars: Battlefront, The Sims 2, World of Warcraft

DUPLA DVD:

Black & White 2, Cuban Missile Crisis, Dark and Light, D-Day, El Matador, Everquest 2, Evil Genius, Fallen Lords, GTR, Heroes of the Pacific, Joint Operations, Knights of Honor, Kreed Addon, LOTR Battle for Middle Earth, Medieval Lords, Phase: Exodus, Pirates!, Prince of Persia 2, Richard Burns Rally, Soldiers: Heroes of WWII, Soldier: Secret Wars, Spider-Man 2, The Matrix Online, The Witcher, URL: The Path of the Shell, Warhammer 40k: Dawn of War

Filmelőzetesek:

CD 2:

Alien vs. Predator, Anachonas: The Hunt for the Blood Orchid, Lemony Snicket's A Series of UE

DUPLA DVD:

Alexander, Cellular, Dear Frankie, Harold & Kumar Go to White Castle, Ladder 49, Open Water, The Stepford Wives

Lapozz
a Teljes Játékhoz



BORTÚRA A KARIBI VIZEKEN

TORTUGA PIRATES OF THE NEW WORLD

A GS csapata igyekszik meghálálni olvasóinak bizalmát, s ennek megfelelően hónapról hónapra a lehető legfrissebb játékokkal megörvendeztetni Benneteket. Ám a mostani fogás még ehhez mérten is kiemelkedő, hiszen a Tortuga mindössze bő fél éve jelent meg.

Számomra külön öröm, hogy ebben a számban én írhatom ezt a cikket, hiszen ez azt jelenti, hogy a teljes játék végre ismét egy stratégiai program. Nagy kár, de a műfaj világában van, ám pontosan a *Tortuga*-féle alkotásoktól remélhetjük, hogy kicsit ismét nő a stílus iránti érdeklődés.

A játék nagy előnye, hogy számtalan úton és módon beteljesíthetjük célunkat: azt, hogy a mi házukban még az ágytál is aranyból legyen. Igaz, nem kizárólag a mocskos (Má' mé' lenne az?) anyagiakról kell gondoskodnunk. Cselekedeteinkkel a különböző országok velünk kapcsolatos megítélése jó

örzésére is, mert hát a matróz nem elemmel működik. Jóféle alkohol és némi kenyér nélkül hamar morc lesz a hangulat, s rögtön újra lehet forgatni a *Lázadás a Bountyn* című filmremeket. Aki az etetés-itatásnál többre vágyik, az figyelheti a kikötőkben kialakuló árvízszonyokat, s a hűségynéhányféle áruval csencselve szép haszonra tehet szert. Főleg akkor, ha a termékek beszerzési ára megegyezik az előző csatában elhasznált lőpor és ágyugolyó költségével ☺.

Maga a tengeri ütközet egyébként meglepően egyszerű, de annál izgalmasabb. Sajnos hiába van egy egész hadiflottánk, mindig csak a zászlóshajónkkal küzdhetünk. A szél irányát, valamint az ellenséges ladikok képességeit figyelembe véve kell eldöntenünk, milyen taktikával és löszertípussal van a legnagyobb esélyünk a győzelem kicsikarására. Megesik, hogy ez az esély erősen közelít a nullához, ilyenkor a legnagyobb sikerünk az lehet, hogy elérjük a csatatér szélét, azaz rugalmasan elszakadunk a gonosz túlerőtől. Ezt egyébként az MI is előszeretettel megpróbálja, amint úgy látja, már nem teremhet számára babér.

Ti viszont mindannyian jól jártatok, mert egy friss, könnyen kezelhető, élvezetes stratégiai játékhoz jutottatok! **-csonti-/GameStar Csapat**

Célunk, hogy a mi házukban még az ágytál is aranyból legyen

A *Tortuga* ugyan nem kápráztat el minket csúcstechnológias 3D-s megoldásokkal, de egyszerűségével, könnyű kezelhetőségével jó eséllyel megragadhatja azok érdeklődését is, akiknek a stratégiai játékok többsége túlságosan bonyolult, túlságosan sok „felkészülést” igényel.

Zúrkorszak

Az Ascaron gondozásában megjelent szoftver az Amerika felfedezését követő, meglehetősen mozgalmas időszakot dolgozza fel. A Karib-tenger vidékén kell hajóskapitányként megmutatnunk, hogy hány ördög tesz ki egy vasmacskát. Unatkozni nem fogunk, mert a négy, egymást lelkesen gyilkoló nemzet (spanyol, francia, angol, holland) mellett kalózok és hozzáink hasonló szerencselovagok is szelik a habokat.

vagy rossz irányba mozdul el, s nekünk azon kell munkálkodnunk, hogy ez lehetőleg minél több nép esetében pozitív változást jelentsen. Amennyiben megvásároljuk az ellenséges nemzet elleni akciókra feljogosító okiratot (Letter of Marque), rendszeresen kapunk megoldandó feladatokat a városok kormányzóitól. Ezek (már mint a missziók) között vegytisztá pusztítást csak úgy találunk, mint expressz csomagszállítási megbízást. Ha nagyon beindul a bolt, még a – kötelezően gyönyörű – lánya kezét is felajánlja egy-egy nekihevíült előljáró, úgyhogy érdemes pedálozni.

Keresem, kínálom

A minél több ágyú és minél hatalmasabb gályák megszerzésén kívül néha időt kell fordítanunk készleteink ellen-

BÓNUSZOK

FISH FILLETS

Az Altar Interactive, aki napjainkban az UFO: Aftermath folytatásán munkálkodik volt olyan kedves, és rendelkezésünkre bocsátotta egy korábbi játékát. A Fish Filets, ha grafikailag nem is mondható igazán korszerűnek, feletébb szórakoztató. Rajzfilmszerű környezetben két halcskát irányíthatsz, az adott pályákon az objektumokat úgy kell rendezni, hogy mindketten kijuthassanak. Eléggé elgondolkodtató feladatokot kapunk, feltétlenül próbáljátok ki! **Csak a Dupla DVD-n.**



GLEST

Egy kis spanyol csapat jó ideje fejébe vette, hogy összehoznak egy populáris stratégiai játékot. Igaz, nincs mögötte olyan tőke, mint mondjuk az Electronic Arts, de máris igen népszerű alkotást raktak össze. A Glest egy teljesen 3D-s, folyamatosan fejlődő RTS, tele varázslattal és kihívással. Nem csak azoknak érdemes kipróbálni, akik a stratégiák megszállottjai...



NITRO

Főként az autós játékok kedvelőinek ajánljuk figyelmébe a Nitro-t. Egy csak interneten keresztül játszható versenyprogiról van szó, melyet két belgiumi diák készített, mintegy öt hét leforgása alatt. Nem feltétlenül lesz olyan népszerű, mint az itthon készült, egykori Terep2, de feltétlenül érdemes vele játszani!



JAGGED ALLIANCE 3D

ELSŐ látásra



Valaké igazán kilrthatta volna ezt a tengernyi parlagfüvet

„Nézd csak, milyen kafa pisztolyom van!”



Egyelőre hatalmas titkolózás közepette, de készül minden idők egyik legsikeresebb körökre osztott stratégiájának a folytatása. A *Jagged Alliance* ugyan nem tegnap jelent meg, sőt még a JA2-ről és különböző „mutációiról” is igencsak rég lekerültek az „Újdonság!!!” feliratú matricák, ennek ellenére a koncepció rajongótáborra továbbra is élénk. Ezt bizonyítja az a heves fórumozás, ami az itt is látható hét darab – a program kezdetleges állapotát megőrzítő – kép publikálása után beindult. A sok pletyka, áhír és tévedés között most megpróbálunk rendet vágni.

Elsőként rögtön azt kell tisztáznunk, hogy nem egy, hanem rögtön két darab folytatás készül a JA-höz. Az egyik a *Jagged Alliance 3D* titulust kapta, míg a később megjelenő testvér a szimpla *Jagged Alliance 3* néven fut. Mi az előbbivel foglalkozunk, tekintettel arra, hogy erről nyilatkozott Richard Therrien. A Strategy First szakembere megerősítette: az orosz MIST Land fej-

lesztőcsapat készíti a játékot, de a kiadó aktív részvételével. Kiemelt fontosságot tulajdonítanak a sorozat „szellemiségének”, stílusa megőrzésének, ugyanakkor – bár ez a képekből hamar egyértelművé vált – a 3. generáció egyúttal három dimenziót is jelent. A grafikus motort a szintén a MIST Land fejlesztette *Alfa: Antiterror*-ból kölcsönzik – természetesen a (legalábbis ígéreték szintjén) elmaradhatatlan fejlesztésekkel, bővítésekkel. Ellenben az MI és minden egyéb játékelem teljesen egyedi munka eredménye lesz.

Fájdalmas szakítás

A fejlesztők orosz nyelvű fórumáról szóló információk már-már az eretnokség kategóriájába sorolhatók, hiszen úgy tűnik, hogy a *JA3D* szakít az eddigi hagyományokkal, és nem körökre osztott rendszert használ majd. Az, hogy így mennyire tudják megőrizni a csaták taktikai jellegét, még a távoli jövő kérdése, mindenesetre a készítők deklarálták, hogy ez a rész

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
Taktikai TPS
MEGJELENÉS
TBA

KIADÓ
Strategy First
FEJLESZTŐ
MIST Land

GYORSLINK 1040

inkább a látványról és az akcióról fog szólni. Lelkük rajta, de azt azért gonoszul megjegyeznénk, hogy szép és pergő játékmennel rendelkező programot tudnánk egy párat sorolni. Lehet, hogy nem velük kéne konkurálni? Azért a tisztesség kedvéért érdemes megemlíteni: azt is világossá tették az orosz tervezők, hogy semmit nem kívánnak csorbítani a *JA* erősségét jelentő taktikai részen, azaz a mozgás, lopakodás, célzás finom mechanizmusán. Mi több, ezen a területen is előrelépést remélnék. Tehát úgy kell csinálni, hogy a kecske is jóllakjon, meg a zöldség is megmaradjon. Szép feladat, hajrá!



KÖRNYEZET

Nem kell nagyon strapálni magatokat, fiúk. Elég, ha olyan szép lesz a vidék, mint a Far Cryban ©

MEGLEPI

A terep és a növényzet adottságait kihasználva kelepcebe csalhatjuk a gyánútlan kollégákat

ZSOLDOSOK

Csak remélhetjük, hogy régi kedvenceink közül többet viszontláthatunk

Robinson éppen a tengerparton cruise-ol



Tiszta Jurassic Park



A rejtőzés már az alfa-verzióban is tökéletesen működik



Lehet, hogy a keresztződésnél mégiscsak balra kellett volna fordulni?

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Olvasók!

Azon jeles alkalomból, hogy elkészült a júniusi GameStar, szerveztünk egy kisebb összejevetelt. Az összejevetel célja elsősorban az volt, hogy egy pohár bor társaságában csendesesen elbeszélgessünk kinek-kinek jövőbeli terveiről, az esetleges családalapításról. Aztán időközben módosult a program, és szét akartunk verni egy „meg nem nevezett márkájú” játékkonzolt, üvöltve randalíroztunk a közeli játszótéren (pedig ilyet nem szabad!), illetve mintegy két órán keresztül (éjjel fél egytől fél háromig) bevásároltunk a budai Tescóban. A vásárlás eredményét inkább nem részletezném, legyen elég annyi, hogy azóta nem probléma, ha esetleg a szülinapi tortához tejszínhabra van szükség.

Más. Azt hittem, hogy a múlt havi E3 árnyékot fog borítani a mostani újdonságok rovatra. Leginkább a „ki az a barom, aki ilyenkor jelent be játékot és/vagy hoz nyilvánosságra valamit” aspektustól való félelmeim voltak meghatározóak. De aztán nem kisebb nevek siettek segítségünkre, mint a Blizzard, a LucasArts, illetve az Activision (egyben meg is válaszolva az előbb említett kérdést). A neves kompániához pedig egy magyar társaság is felsorakozott, méghozzá az Invictus csapata, akiket volt szerencsénk debreceni főhadiszállásukon meglátogatni. Egyben szeretném jelezni a mindenkor magyar kormányzat felé, hogy Debrecen városát (300.000 lakos) jelenleg legegyszerűbben helikopterrel lehet megközelíteni.

ender

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

→ Közeli helyeken

A *First to Fight* egy ütős FPS egy tengeri csata stratégiába ágyazva.

2001 eleje óta dolgozik

a Destineer csapata egy olyan engine kifejlesztésén, amellyel el-
képesztően élethűen, a legújabb
grafikai módszerek felhasználásá-

val (volumetriás árnyékok, normál mapping, a tárgyak tükröződése a felszíneken) kelthető életre a tengeri flotta és környezete. A Destineer Stúdió valódi tengerészgyalogosokat, tisztet vont be a munka előkészületeibe a még nagyobb hitelesség érdekében.

A realiztikus harcszimuláción túl a tengerészek csapatként is érdekesek lehetnek. A játékmenet során rangos helyet foglal majd el a csapatdinamika, a meggyilkolt tengerészeket küldetésről küldetésre újjakkal pótolhatjuk. A különböző csatákat végigharcolt és küldetéseket teljesített tengerészek azonban egyre ügyesebb harcosok lesznek, sőt precízebbek, nem beszélve az egyre erősödő pszichológiai tulajdonságaikról, ezért célszerű lesz majd a lehető leg-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Taktikai FPS	KIADÓ Take 2
MEGJELENÉS 2004. szeptember	FEJLESZTŐ Destineer

GYORSLINK

kisebbre csökkenteni az ember-
veszteséget, hogy erős csapat áll-
hasson mögöttünk.

LAN-környezetben multiplayer
funkció is várható. Mivel igen
hangsúlyos lesz a csapatjáték, az
új csapatok létrehozása más online
játékosokkal óriási taktikai lehető-

ségeket rejthet magában.

Single-player módban a First to Fight küldetésekre osztott, fejlődést kínáló szintekből áll majd. Dráma-
ibb hangulatot is kölcsönözhetünk a játéknak, ha ki-
választunk egy történetet, amely a közeljövőben,
2006-ban játszódik, és egy létező város ma is aktu-
ális problémáit dolgozza fel.

A belső terek lepukkantak és kaotikusak lesznek,
a külső színhelyeket előntő szeméthalmokot pedig
narancssárgára festi majd a lebukó nap. A valóság
és a képzelet közti keskeny határvonalat a tervezők
többek között így próbálják elmosni... Meglátjuk,
milyen sikerrel.

Várhatóan 2004 utolsó negyedében jelenik meg
a *First to Fight*.



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 bétatesztek exkluzívak 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 bétatesztekben 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

SW: Republic Commando
Jango Fett bőrében



30

Harc a győzelemért
A Fekete Pajzs hadművelet



38

World of Warcraft
Egyszer elkészül, érzem!

KÁTYÚRA VIGYÁZNI!

A monacói milliósok unalmas és hányattatott életébe nyerünk bepillantást a **Lamborghini FX** című játékprogram segédelmével. Egy fent nevezett jármű tulajdonosaként kell majd iszonyatos pénzekért feltuningolnunk, és körülbelül két-három perc alatt ronccsá törnünk ezeket a szívnünk kedves verdákat (amelyek annyiba kerülnek, amennyit egy átlagmagyar egész életében keres). A játék árkád lesz, bár én szívesen kipróbálnám szimulátorkörülmenyek között is, mit tud egy ilyen kicsike.



LOPNI NEM SZÉGYEN

Úgy látszik, a *Thief* sikere megihletette a HIP Interactive fejlesztőt. Ugyanis tervbe vették, hogy egy hasonló jellegű játékot dobnak piacra. A bácsi a szokásos „minden és mindenki ultrarealistikus lesz” szöveget nyomják, de mivel

a kiadási időpont 2005 márciusa, ezért lehet, hogy ebben még van is valami. Ja igen, és a legnagyobb előnye a **Stolen** nevet kapott játéknak, hogy főszereplője – Garrettel ellentétben – egy nő mestertolvaj lesz.

FÁJDALMAS VESZTESÉG

A *The Missing* címe bizonyos hiányzó aranytömbökre utal, amelyeket persze elő kell kerítenünk a kalandjáték végigjátszása folyamán. A program nagyon érdekes lesz, ugyanis a jelenkorban játszódik,

és a valóságban is használt internetes adatbázisokhoz a megtevesztésig hasonlóakban végezhetjük nyomozásunkat. E-maileket kapunk, weboldalakon és internetes keresőkben szörfölünk, szóval tök fun.



Mindenki kedves stratégiájából, az *Armies of Exigó*ból szemezgettek néhány jó fajta screenshotot magyar véreink. Minthogy a képeket (és az infókat) mokkaáskanállal mérik a cuccról, ezért ez is nagy örömködéésre ad okot...

THE SECRET OF ATLANTIS ISLAND

Az **Atlantis Evolution** egy hagyományos point'n'click jellegű kalandjáték lesz, méghozzá az ebben a műfajban már jó párszor bizonyított

Adventure Company kezei közül. A programban egy szegény hajótörött fiatalembert alakítunk, aki Atlantisz titkaiba nyer majd bepillantást (hopeso).



GAMES BOND JELENTI
AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Az **Electronic Arts** egy legutóbbi, szupertitkos bemutatójáról került ki egy képecske, amely a **Command & Conquer 3** töltdékeszernyőjét ábrázolja... Az eredetiséget firtató kérdésekre a kiadó pozitívan válaszolt, megerősítve, hogy folyik a játék fejlesztése.

Ugyan a legutóbbi QuakeConon az id-sek megígérték, hogy idén augusztusban becszóra mutatnak valami értékelhetőt a **Quake 4**-ből, Tim Willits időben lehűtötte a kedélyeket: nem szeretnék egy félkész verzió hiányosságaival lelohasztani az emberek lelkesedését, ezért valószínűleg később mutatják be a nagy művet.

Az **Elder Scrolls** egy régi szerepjáték-sorozat, de annak idején nagy népszerűségnek örvendett. A korábbi sikerek miatt a **Bethesda Softworks** megpróbálja feléleszteni a régi tüzet, így nem lehetetlen, hogy egy-két év múlva már az új **ES**-sel nyomulhatunk.

Az FBI elkapott egy embert, akit a **Half-Life 2** forráskódjának kilopásával gyanúsítanak. A tettes kilétét, személyiségi jogokra hivatkozva, nem hozták nyilvánosságra.



ÉP ÉSSZEL ELVISELHETETLEN

Kíméletlen és véres küzdelem folyik az állatkertmenedzser-játékok öldöklő piacán. Az üzleti élet farkastörvényei szerint, alig jelentette be pár hónapja a **Microsoft** a **Zoo Tycoon 2**-t, máris itt a legújabb kihívó a **Zoo Empire** képében. Iszonyatos, hogy mi folyik itt, iszonyatos...



MINDIG CSAK AZ A ROHADT PÉDZ...

Ugyan a **Fireglow Studios** már bejelentette, hogy készül a nagy sikerű **Sudden Strike** harmadik része (amely teljesen 3D-s lesz), de hogy addig se maradjanak betevő falat nélkül, azért kiadják a **Sudden Strike: Resource Wart**. Ez egy kiegészítő lemez lesz, amelyet állítólag kb. 100 óra alatt lehet majd végigjátszani, szóval a rajongóknak is lesz mivel műlatniuk az időt az új rész megjelenéséig.

GYERMEK, IFJÚSÁGI ÉS SPORT

Bizonyos szempontból Magyarország hokinyaghatalom. Talán ránk építi a JoWood legújabb üdvöskéjét, amely a hokimenedzseres küzdelmes és embert próbáló mindennapjaiba enged bepillantást. A játék címe pedig: **Icehockey Manager 2005** (tadám). Hogy mindenkinek az információhségét kielégítsük, ezért elmondanám, hogy a fejlesztők szíves közlése szerint lesz benne sok csapat, meg még többféle bajnokság. Mi kellhet még?!



Annyira tetszett az E3-on az *Imperial Glory*, hogy virtuálisan kezét szeretnék csókolni a fejlesztőknek azért, mert újabb screenshotokat tettek közzé. A játék célja egyébként a következő: 1901-re biztosítani kell a globális békét, zseniálisan egyszerű módon: uralmunk alá kell hajtani az egész világot!



EZ MOST DIO VAGY NEM DIO?

A **KULT: Heretic Kingdoms** készítői határozottan állítják, hogy új RPG-jük játékban eddig még nem tapasztalt szabadságot ad majd a játékosnak. Ezt olyan szempontból meg tudom erősíteni, hogy az nyilvánvaló: nem a grafikára pazarolták az értékes munkaidőt... Bár végül is *Diablo II*-nek elmegy, csak hát 2004 közepe van már lassan.



MINDIG CSAK A FOCI!

Ugyan hivatalosan még nem jelentették be, de furge munkáskezek már kilopták az első képeket a **Pro Evolution Soccer 4**-ből. Sajnos nem lehet közölni őket, de ez jó pár dolgot jelent. Egyrészt: lesz ilyen játék. Másrészt, elnézve a képeket: szép lesz. Jó lesz. Harmadrészt: a képek hátuljára az van írva, hogy megjelenés novemberben. Hüüü!

A TÖRVÉNY KEZE: MINK

A **Lawman** című játékot lengyel testvéreink készítik. Persze nemcsak ez a jó hír – bár ténykérdés, hogy „lengyel magyar, két jó barát” – hanem az is, hogy ez egy frankó kis vadnyugati FPS lesz, ami mindig boldogsággal tölti el szívemet. Ráadásul lesz benne lovaglás is (jipijjééé!), 18-

féle eredeti fegyver (remélem, a pontosságukat is élethűen dolgozzák fel, akárcsak a *Redneck Rampage*-ben), valamint egyjátékos küldetések is lesznek. Ez utóbbi bejelentés a sajtóközlemények „nem b@szol fel?!“ kategóriájának abszolút első helyezettje.



CROSS RACING

Az **Invictus Games** legutóbbi ismert játéka sokaknak csalódást okozott. A **Street Legal** nem hozta azt a szintet, amelyet egy **Insane-t** megalkotó csapattól elvárhattunk. A **Cross Racing Championship** leginkább a nagy sikerű terepgepélő versenyjátékra hajaz, ám annál szebb, gyorsabb és valóságosabb is.

Bár az első képek megjelenése után mindenki azt gondolta, egy ralis játékról van szó, el kell oszlatnunk ezt a kételyt. Nem, ez véletlenül sem egy **Colin McRae Rally**-klón. Lényegében egy olyan versenysorozat egybeforrott játéka, amelyből nem maradhatott ki a ralistílus sem. A játék folyamán összesen 60 különféle versenyben vehetünk részt, a rendelkezésre álló hat különböző territóriumon. Földes úton éppúgy megfordulunk majd, mint hegyi városkában, rendszeren betonozott úttal. Ha éppen úgy tartja úri kedvünk, még a tengerpartra is ellátogathatunk, ahol példának okáért egy pofás buggyt nyústhelünk.

Irányíthatóság: rulez!

A 2001 nyarán megjelent **Insane** sokaknak felkeltette az érdeklődését. Nem is annyira a grafika, mint az irányítás és a fizikai modell volt remekbe szabott. Egyszerűen jó volt vele játszani, és kész. A **Street Legal** irányíthatósága már hagyott némi kívánnivalót maga után, de ennek legfőbb oka az volt, hogy a szaggatás miatt nem nagyon lehetett kormányozni. A **CRC** fizikája, ahogy említettem, nagyon sokat fejlődött. Első próbálkozásra természetesen mindenféle kanyarodási és egyéb segítséget bekap-

csoltam a menüben. Így már egy kicsit mű volt a dolog, de persze a korrigálás után már minden stimmel. Ha minden segítséget elnémitottam, már-már olyan érzésem volt, mintha a **GTR**-ben megismert, valóban nehézkes és megtanulandó irányítással küszködnék. Ez persze nagyon tetszett, hiszen mindenki úgy állíthatja be magának a verdát, ahogy tetszik. A különböző terepek, mint mondjuk a beton, a fű, a sár vagy éppen a hó természetesen másként viselkednek. Attól is függ az irányítás, hogy milyen nehéz járgánnyal tapossuk az aktuális terepet. Ezen a téren tehát a játék egy hatalmas piros pontot érdemel!

Tuningolhatunk, de csak módjával

Ez bizony így van. Ne is áldoztatok olyan részletekbe menő tuningolásról és bütykölésről, mint amilyen a **Street Legal**ben volt. A játék ezen részén muszáj volt egyszerűsíteni, hiszen az **SL-t** sokan nehéznek találták. A **CRC**-vel viszont bárki tud játszani, nem kell hozzá megszállott autómániákusnak lenni (mint amilyen kedvenc tördelünk, Malachit ☺). Körülbelül úgy képzeljétek el a tuning részt, mint amilyen az **NFS Underground**ban volt. A motort, a váltót és egyéb alkatrészeket különféle szintek szerint cserélhetjük. Így persze a játék előrehaladtával egyre bikább verdákra tehetünk szert. Minden egyes tuning újabb és újabb szponzorok bevonásával történik. Kezdetben még egy szinte teljesen csupasz autóval indulunk. Később bővítünk – megjelennek a matricák a vázon. Abból, hogy ellenfelünknek mennyi van, és milyenek, következtethetünk arra is, hogy mennyire lesz nehéz a küzdelem. Lecserélhetjük a kerekeket is, hogy minden terepviszonynak megfelelő lehetőségekkel indulhassunk.

Törjünk, zúzzunk, ami belefér!

Hát igen. A törésmodell. Bár a legtöbben igyekezünk vigyázni arra, hogy ne menjünk neki mindennek, ender koma pont azt tüzte ki célul, hogy minden egyes sziklát letaroljon. Ennek következtében a verda természetesen minden létező bilit elszenvedett. Leszakadtak az ajtók, lerepült a motorházte-



Az Invictus életútja

OnEscapee – 1997

INSANE – 2000 – verseny, határok nélkül

Street Legal – 2002 – tuningolós versengés

Street Legal Racing Redline – 2003 – a folytatás

Monster Garage – 2004 – tuningverdák versenye

Cross Racing Championship – 2004 – friss autózás

ÚJ STÍLUS SZÜLETIK

Akárcsak az **Unreal Tournament 2004**

Mothership pályáján, a **Dark Matter: The Baryon Project**ben is egyszerre lehetünk űr-lélekvesztők örült pilótái és mindenre elszánt kommandósok. Persze a játék előrehaladtával hatalmas csatacirkálókat megszállva írhatjuk az ellent. Azt hiszem, a koncepció a kalózos filmek „átugrálós” jeleneteiből származik, tehát akár még jó is lehet... Képet persze még nem adtak a kis szemetek, persze, miért is kéne...



A CIA IS ÉRDEKLŐDIK

Az ismeretlenség homályából ugrott elő, még hozzá mindjárt a második résszel a **Superpower 2**. Ebben az izgalmas stratégiában hatvanezer csúszka, altáblázat és pop-up menü segítségével hódíthatjuk meg a jelenkori világot. Szerintem a vérstratégák egyik kedvence lesz a program. A játék érdekessége, hogy – persze, amennyire ez lehetséges – reális adatok alapján dolgozik. Nyam-nyam!



CHAMPIONSHIP

tő, a felfüggesztés is rendesen megsínylette a kalandot, a tóban landolt kerékről pedig már ne is beszéljünk. Bizony, ennyire szét lehet kapni egy járgányt a játékban, szóval nagyon vigyázzunk arra, mi mindent zúzunk le egy heves verseny alatt.

Az alapjátékban nyolc járgányt kapott helyet, ami bizony elsősre nekem is elég kevéskének tűnt. De mint említettem, igen sokat módosíthatunk egy-egy modellen, nemcsak küllem, hanem vezethetőség szempontjából is. Arra

pedig már gondolni sem nagyon merek, hogy a játék megjelenése után egy héttel mennyi letölthető autó lesz hozzá pluszban. Bizony, a progi egyik legnagyobb erőssége, hogy az eddigieknél is sokkal könnyebben lehet új tartalommal feltölteni. Az *Insane*-hez a mai napig érkeznek újabb autók, a csapat reményei szerint azonban a *CRC*-hez még több extra letöltés várható. A játék megjelenésével egy időben (vagyis kis szerencsével valamivel az előtt) egy egész modkészítő csomag jelenik meg.

a játék előrehaladtával egyre bikább verdákra tehetünk szert

Ahhoz, hogy valaki autót rajzolhasson, nem árt azért egy kis 3DSMax-tudás is. Aki ebben nem tud alkotni, az majd letöltheti a több száz, mások által készített verdát. A kulisszák mögül azért elárulnák, hogy a csapat egyik tagja egy, a végleges változatban hivatalosan nem szereplő *Ladával* tesztel ☺. (Amit egyébként egy lelkes emberke a *Street Legal*hoz készített!).

Röviden, tömören ennyit hát az *Invictus Games* legújabb alkotásáról.

Tény, hogy nem az *NFSU* folytatásáról van szó, de az teljesen biztos, hogy a nem is kicsit balul elsült *Street Legal* után újra fellendül a csapat hírneve. Aki szerette az *Insane*-t, ebben is biztosan örömet lel, bár nekem hiányzik kicsit a *Capture the Flag* multiplayer mód. Le-mezmellékletünkön találhatok videót is a játékról, illetve magukról a készítőről. Érdemes megse-mlélni, hiszen bepillanthattok a debreceni csapat mindennapjaiba.

ZeroCool



Interjú a csapattal

Szemelvények a jelenből

A csapat minden tagja rengeteg érdekességet árult el, ezekről a cikkben olvashattok. A kiegészítő morzsákat Kozák Tamásnak, a csapat vezetőjének köszönhetjük.

Miért nem licencelt autókat használtak a játékban?

Korábban az volt a tapasztalat (még az *Insane* idejéből, vagy akár a *Street Legal* esetét szemlélve), hogy az autógyártók egyszerűen nem engedték, hogy autóikat összetörjék. Arra hivatkoztak, hogy a potenciális vásárlónak nem jó, ha összetörve lát mondjuk egy BMW-t. Azóta kicsit megváltoztak a dolgok. Megfelelő pénzmagért cserébe ma már bármilyen autót porrá lehet zúzni. Olyan sok pénzről van azonban szó, hogy inkább a valósághoz majdnem teljesen közeli autókat készítettünk. Ráismertek majd mindegyikre, csupán minimális változtatásokat eszközöltünk.

Milyen zene kíséri majd az eseményeket?

Szokásunkhoz híven inkább rockosabb, pergősebb számokat készítettünk. Mi magunk is nagyon szeretjük az olyan hangzásokat, melyek igazán megteremtik a hangulatot egy jobb fajta versenyhez.

Tervezték esetleg konzolos átiratokat?

Nem. Jelen pillanatban a PC-s verzióra helyezzük a hangsúlyt, ám ha a későbbiekben a kiadó éppen úgy határoz, bármilyen lehetséges természetesen.

Milyen terveitek vannak?

Az Activision Value elhagyásával újabb kiadót kerestünk. Európában a GMX Media adja majd ki a játékot, elsődleges célunk természetesen ennek a befejezése. Nyilván szeretnénk a világ minden tájára kiadót találni, jelenleg is dolgozunk ezen. Arról, hogy mi lesz a következő fejlesztésünk, még korai lenne bármit is mondani.

Ami talán a legjobban érdekli a játékosokat: mikor jelenik meg az alkotás?

A jelenlegi tervek szerint nyár végén szeretné piacra dobni a kiadó. Ha nem talál ki új dolgokat, és nem akarja elhalasztani a megjelenést, akkor tartjuk ezt az időpontot.



LEIPZIGER MESSE
Trade fairs made to measure!

Az első európai interaktív
Játék,-Info,- és Edutainment Szakkiállítás

Lipcse, 2004. augusztus 19.-22.

Ügye, nem felejtetted el!
Bővebb információ:
office@interpress.hu



GIC
GAMES CONVENTION
WWW.GC-BERLIN.COM

GIC

Official media partners:






ELMORZSOLOK EGY KÖNNYCSEPPET...

Újabb második világháborús program készül. Vagyis annyira nem új, mert bejelentés már történt vele kapcsolatban, most viszont már a végleges megjelenési időpontot is közölték, ami bizony

2004. szeptembere. E remek alkalmából a készítőik voltak oly kedvesek, és a majdnem-kész változathoz loptak nekünk néhány screenshotot. Ja, és a játék címe **Axis and Allies** (mi más...).



MEGLEPŐ ÉS MULATSÁGOS...

...döntést hozott az Electronic Arts. Ugyanis a játéktörténelem leghosszabb sorozatának, az Ultima-nak vetett kurtán-furcsán véget. A tizedik rész (Ultima X: Odyssey címszó alatt futott a drága) fejlesztését ugyanis leállították. Remélem, nem végleg váltak meg ettől a méltán nagyszerű névtől és világtól

KEDVENCEM

Ugyan még nincsenek róla képek, de nagyon érdekesnek tűnik a **Spools of War** című FPSRTS. Ez a játék ahhoz a mostanában divatos irányzathoz tartozik, amelyben a szembenálló csapatok egyik katonája stratégiai térképen irányítja bajtársait. Persze választhatjuk a másik utat is, egyike lehetünk a 12 zsoldosnak, aki ebben a futurisztikus játékban az idegenek hordái ellen harcol, és mocskos kis életét félteve fittyet hány az „égből” érkező parancsra.

ÜZLETI HÍREK



Az SCI az alábbi nagyobb címek megjelentetését tervezi a következő három évben:

Conflict: Vietnam [2004]
Richard Burns Rally [2004]
Battlestations: Midway [2005]
Carmageddon (4) [2005]
Conflict (4) [2005]
Rogue Trooper [2005]
Conflict (5) [2006]
Reservoir Dogs [2006]

Az egykor szebb napokat megélt Interplay továbbra is hatalmas pénzügyi problémákkal küszködik. Kitétek őket az irodaházukból, illetve ki nem fizetett számlák terhelik őket. Ezért úgy döntöttek, hogy még az „aranykorból” származó licenceik közül eladnak néhányat; hogy melyeket, azt még nem közölték.

A UbiSoft, addig is, amíg nem el nem készülnek a következő részek, szeretne némi pénzt szerezni a *Might & Magic* univerzumból. Ezért „UbiSoft Exclusive” címszó alatt újra kiadja a *Heroes 3*-at és a *Might & Magic 9*-et.

A Codemasters a következő fél évben az alábbi játékokat tervezi kiadni:

World Championship Snooker 2004 [nyár]
Soldiers: Heroes of World War II [július 2.]
Dragon Empires [ősz]
Club Football 2005 [ősz]
Wartime Command [tél]
Operation Flashpoint 2 [tél]

Az Eidos a nyári strandszezonra hivatkozva eltolta a *Shellshock Nam '67* megjelenési idejét össze. Legalább addig is csiszolgatnak rajta a fejlesztők – mondták az illetékesek.

Örök szerelmem a 18 Wheels of Steel sorozat, amelyet egyébként meglepő módon csehek fejlesztettek. Az új rész nagyon szemet gyönyörködtető lesz, de sajnos semmiféle infót nem sikerült kiszednünk belőlük (ezek a rohadt titoktartási szerződések...). Ja, a játék címe: *Pedal to the Metal*.



BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

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

USA TOP 20

Megint bejött a papírforma: egy kiegészítő megjelenése nagyon durván megdobta az alapjáték eladásait is... Emellett az NCSoft tarol, ami egy MMORPG-s cégnél nagy szó!

	GS cikk	GS százalék
1. City of Heroes	(új)	
2. Far Cry	▲ 2004. április	94%
3. Battlefield Vietnam	▼ 2004. március	88%
4. Rise of Nations: Thrones & Patriots	(új) 2004. július	93%
5. Rise of Nations	▲	
6. UT 2004	▼ 2004. március	89%
7. SW: KotOR	▲	
8. Lineage II: The Chaotic Chronicles	(új)	
9. The Sims Deluxe	▼	
10. CS: Condition Zero	▼ 2004. május	63%
11. Age of Mythology	▼ 2002. november	94%
12. Call of Duty	▼ 2003. november	90%
13. Thief: Deadly Shadows	(új) 2004. június	89%
14. The Sims Double Deluxe	▲	
15. The Sims: Abrakadabra	▼ 2003. december	94%
16. Lords of the Realm 3	(új) 2004. április	69%
17. Warcraft III Battle Chest	▲	
18. MS Zoo Tycoon: Complete Collection	▼	
19. Hoyle Casino 2004	▼	
20. Final Fantasy XI	▼	

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Kicsit visszaesett a Doom3, talán majd a nem is olyan távoli megjelenés idején újra bizonyíthat... Megérdemelten.

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	30%
2. Doom 3	24%
3. Half-Life 2	19%
4. Driv3r	18%
5. Colin McRae Rally 5	8%

GAMESTAR OLVASÓI TOP 5

Ez az NFS nagyon bírja a strapát. Az első helyen pedig mi más is állhat ilyenkor május közepén...

	szavazatarány
1. Far Cry	28%
2. UT 2004	20%
3. Ground Control II	19%
4. NFS: Underground	18%
5. The Suffering	16%

MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. **Far Cry**
2. **CS: CZ**
3. **Painkiller**
4. UEFA Euro 2004
5. Hitman: Contracts

MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. **Battlefield Vietnam**
2. **Harry Potter 3**
3. **Sacred**
4. Diablo II Expansion Pack
5. Half-life (Best Seller)

FIGYELEM



Ha Te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a www.gamestar.hu weboldalra, és szavazni (megjelenés előtt két héttel tesszük ki, „olvasói szavazás” néven)!

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A Windows reinstall határozottan jó irányba tolta el szerkesztőségünk tagjainak CS-zési hajlandóságát.

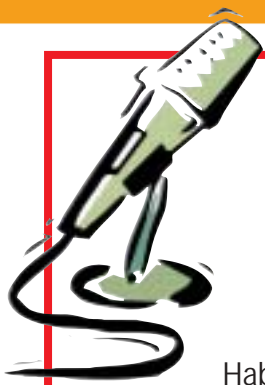
1. **Warcraft 3: TFT**
2. **CS**
3. **Ground Control II**
4. Diablo 2: LoD
5. Panzers

MEGJELENÉSI LISTA

Szeretnénk felhívni a figyelmet, hogy a megjelenési időpontok tájékoztató jellegűek, azokon a kiadók önkényesen változtathatnak (és sajnos változtatnak is).

	megjelenés
America 2	2004. április
Age of Empires III	2004. november 26.
Blitzkrieg:	
Burning Horizon	2004. június 4.
Black&White 2	2004. ősz
BloodRayne 2	2004. október 29.
Combat FS 4	2004. szept. 21.
Crouching Tiger Online	2004. november 26.
Doom 3	2004. nyár
Driver 3	2004. augusztus
Fahrenheit	2004. november 23.
Full Spectrum Warrior	2004. szept. 1.
Lineage 2	2004. nyár
Lula 3D	2004. szept. 24.
MoHPA	2004. szept. 1.
Mortyr 2	2004. szeptember
Pirates!	2004. október 21.
Rome: Total War	2004. szept. 21.
Sabotage 1943	2004. nyár
Shade: Wrath of Angels	2004. október 1.
Shellshock Nam '67	2004. június 25.
Spider-Man 2	2004. augusztus
Star Wars: Battlefront	2004. szept. 25.
The Sims 2	2004. szept. 24.
Tribes: Vengeance	2004. november 26.





ELSŐ KÉZBŐL BEM APÓ VISSZAVÁG

Habár mostanában kifejezetten kényeztetnek minket a hazai játékfejlesztők, ennek ellenére a nemrég alakult Hydrogame csapat munkájára érdemes odafigyelnünk, mert olyasmire készülnek, amire eddig nem sok példa akadt: teljesen magyar vonatkozású stratégiai játékot készítenek. A részletekről Várhegyi Bulcsút, a csapat frontemberét kérdeztük.

GameStar: Honnan jött az ötlet?

Várhegyi Bulcsú: A Panzer General nagy kedvencem volt, arra gondoltam, hogy jó lenne egy hasonlóan könnyen kezelhető, de valamivel realisztikusabb játékot készíteni. Fontos szempont volt az is, hogy ilyen stílusú játékot egy kis csapat is össze tud hozni. Kifejezetten magyar történelmet feldolgozó játék egyáltalán nem létezik, innen a témaválasztás.

GameStar: Hányan dolgoztok a programon?

Várhegyi Bulcsú: A Hydrogame idén januárban alakult, a fejlesztésben öten vesznek részt: Lányi Zoltán programozó, Nagy Balázs grafikus és jómagam, mint tervező/programozó. A zenét Szabó Attila és Tóth Gábor szerzik.

A játékgyártásban szinte mindenki újonc, egyedül én vettem részt a Haegemonia, a Platoon és néhány kisebb játék tervezésében a Digital Reality csapatánál. Ennek ellenére úgy érzem, profi csapatot sikerült összehozni, mindenki jól érti a dolgát.

GameStar: Meséj kicsit a játékról. Stílus, bonyolultsági szint, érdekességek...

Várhegyi Bulcsú: Az 1848 körökre osztott stratégiai játék, egy kör egy hétnek felel meg. A játék 4 hadjáratot ölel fel: 1848 ősze és tele, a nagy magyar sikerekkel járó tavaszi hadjárat, a végkifejlet '49 nyarán, illetve a teljes hadjárat 1848. szeptembertől – 1849. decemberig.

A játékos fő feladata a hadtestek összeállítása és irányítása. Eközben fontos döntéseket kell hoznia: hol, milyen erőket összpontosít, támadásra vagy védekezésre áll-e be, mely erőket ostromolja meg...

A játékban alapvetően kétféle egység található. Az ezred maximum 2000 lovasból vagy 4000 gyalogból állhat, a tüzérségi ütegekben pedig 8 ágyú lehet. Ezekből az egységekből több mint tucatnyi fajta van, például: huszárok, honvédek, császári sorkatonák, gyalog-, lovas- és várútegek, népfelkelők, nemzetőrök. Az ezredek közül és ütegekből lehet a hadtesteket összeállítani. Fontos,

hogy a hadtestek élére a játékos nevezheti ki az egyedi tulajdonságokkal felvértezett tábornokokat. A 1848-ban több mint 70 hadvezér közül választhatunk.

Kiemelt szerepe van még az időjárásnak, amely akadályozhatja vagy segítheti a hadműveleteket. A játék a talaj állapota és a csapadék mellett a folyók vízállását is nyomon követi. A folyók nagy hidegben be is fagyhatnak, ami megkönnyíti az átkelést a csapatok számára.

A korabeli hangulat felidézésében segíthet az a körülbelül 20 percnyi háttérzene, amely kifeje-

beállítani. A városok és erődök ellátmányt „termelnek”, arra kell odafigyelni, hogy a hadtestek eleget kapjanak ebből. A magyar fél toborozhat új ezredekkel, az osztrákok és az oroszok pedig csak erősítéseket kapnak.

GameStar: Mennyire lesz történelem hű a program? A seregek, tábornokok egyeznek-e majd a valódi szabadságharcban szereplő csapatokkal és vezetőikkel?

Várhegyi Bulcsú: Igyekeztünk pontosan modellezni a résztvevő egységeket mind grafikailag,

A játék a talaj állapota és a csapadék mellett a folyók vízállását is nyomon követi

zetten a játékhoz készül. Zenészeink külön cimbalom hangmintát vettek fel, hogy a zene még magyarosabb lehessen.

GameStar: Hogy zajlanak majd az ütközetek?

Várhegyi Bulcsú: Többféle csata is létrejöhét a játék során. A nagy hadseregek megütözése a csata, míg a kisebb hadtestek ütközetet vívnak. Az erődotket meg lehet rohamozni, ha nehézütegekkel már sikerült a falat lerombolni, illetve az erődök helyőrsége is kitörhet és megfutamíthatja az ostromsereget. A csata vagy ütközet kimenetele befolyásolja a nemzetek (osztrákok, magyarok, oroszok) lelkesedését.

A csaták menetébe a játékos csak kis mértékben avatkozhat be, a győzelem az összecsapó ezredek állapotán, az ütközet helyszínén, a hadvezéren és a szerencsén múlik. A csata minden történése nyomon követhető szöveges üzenetek formájában, és a résztvevő egységek tapasztalata pedig nőhet a végén.

GameStar: Lesz-e gazdasági vetülete a játéknak?

Várhegyi Bulcsú: Külön gazdasági rész nem lesz, tehát nem lehet épületeket emelni, vagy adókat

mind pedig az egységek harcképességét illetően. A tábornokok valós teljesítményük alapján kapják meg jellemzőiket. Minden hadjárat az igazi történelmi helyzettel indul, a hadtestek helyzete és állapota a valóságot tükrözi. A térkép eredeti 1848-as és '49-es térképek alapján lett megrajzolva, az utak és a folyók állapota, a városok mérete megegyezik a történelmi viszonyokkal.

GameStar: Mikorra várhatjuk az 1848-at?

Várhegyi Bulcsú: Valamikor idén ősszel, de ennél konkrétan egyelőre nem tudok mondani. Nagyon fontosnak tartjuk, hogy kész játékot adjunk ki, így nem fogjuk erőltetni a korai megjelenést. A várható ár 4000 forint körül lesz.

GameStar: További tervek?

Várhegyi Bulcsú: Szeretnénk a játékot kibővíteni úgy, hogy a nemzetközi piacra is alkalmas legyen. A folytatásba más nemzetek szabadságharcjai fognak bekerülni, de természetesen a második részben is gondolunk a magyar játékosokra, játszható lesz a Rákóczi-féle szabadságharc is. A játékról további információt a www.48.hu oldalon találsz.



BÉKÉSI LAN

A jobbra fent lévő felhívásnak lassan már nem győzünk eleget tenni, most is megkértek minket a Game-Bridge-es arcok, hogy közöljük ezt: „A 2003-as Game-Bridge LAN-tábor sikerén felbuzdulva ismét elérkezettnek láttuk az időt, hogy belekezdjünk az idei tábor szervezésébe. A tavalyi tapasztalatokat felhasználva az idén még tökéletesebb :) tábor szeretnénk szervezni.

A főbb tudnivalók:

- Kb. 100 fő jelentkezését várjuk
- A tábor időtartama 1 hét: 2004. augusztus 9-15
- A helyszín egy egyébként is táborként működő objektum Békés megyében,

városon kívül, Békéscsabától 12-13 km-re: egy 250 m²-es helyiség (székekkel és asztalokkal), büfével, tusolókka és mindenkinek szállással (faház 4 ágyas szobákkal)

- Félpanziós ellátás
- Jelentkezési határidő: július 26.
- Minden résztvevő saját gépével és perifériáival játszik

Sok új dolog és meglepetés vár minden táborozót, például: paintballra lehet jelentkezni, esténként grillterasz hideg sörrrel és üdítővel stb.”

Az oldal pedig: www.game-bridge.hu (X)



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

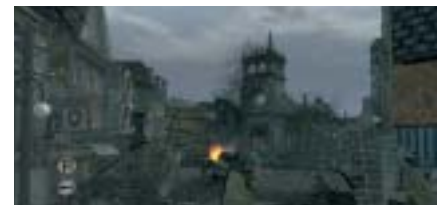
Szal hajrá, akinek egy kis ingyenreklámra van szüksége, értesítsen minket okvetlenül. Előre a magyar multi élet felvirágoztatásáért!

SPIELBERGEK, GYÜLEKEZŐ!

Kis hazánkban indult egy CS-mozikészítő verseny, amelyet Magyarország első CS-Movie portálja, a csmovie.maxeline.com szervez. Akit bővebben is érdekel a téma, kattanjon el oda!

ÚJ RO PÁLYA

Red Orchestra alá készítették el lelkes fiatalok Debrecen város feldolgozását (tudjátok, keleti front, II. vh.). Sajnos még néhány bug tarkítja a pályát, de például pár házba be is mehetünk, és hasonló fun dolgok vannak.



CS SOURCE

Kikerült egy-két screenshot a *Counter-Strike source* engine-es változatából, mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe.





Hősünk a Michael Madsen által életre keltett Tanner, egy tipikus szűkszavú zsaru, aki beépül az alvilágba, hogy felgöngyölítsen egy luxusautókra specializálódott nemzetközi bűnszövetkezetet. Ennek megfelelően a sztori három teljesen különböző, lenyűgöző részletességgel felépített helyszínen játszódik majd: Miami-ban, Nizzában és Isztambulban – jól illusztrálja a fejlesztők aprólékosságát, hogy a városok megjelenítéséhez több mint 35 ezer (!) épületet helyeztek el. Ugyan a történet nem igazán kap hangsúlyos szerepet – hiszen sokkal fontosabbak a látványos autós üldözések, melyek során több mint 70-féle járgányt törhetünk ripityára (az autók mellett motorokat, hajókat, teherautókat, de még hatalmas 18 kerekű kamionokat is) –, ám a körítésre sem lehet panasz: látványos átvezető mozik emelik a han-

gualatot, illetve a már említett Michael Madsen mellett olyan sztárok kölcsönzik hangjukat a szereplőknek, mint Mickey Rourke, Michelle Rodriguez és Ving Rhames.

...a látványos autós üldözések során több mint 70-féle járgányt törhetünk ripityára...

Nem szabad azonban olyan akcióra számítani, mint a *GTA* sorozatban, hiszen a fejlesztők inkább a két korábbi *Driver* epizódot igyekeztek a mai kor elvárásainak megfelelően minden szempontból továbbfejleszteni. A gyalogos-lövöldözős részek így csupán a játékidő alig egynegyedét teszik ki. A *Driver 3r* – legnagyobb bánatunkra – konzolra már megjelent, nekünk, PC-seknek azonban néhány hó-

napot még várunk kell rá. Bár az is lehet, hogy ez nem olyan nagy baj: a játék konzolos berkekben igen durva kritikákat kapott, főleg a gyalogos küldetések esetében felmerülő irányítási és egyéb technikai problémák, illetve a „fura” MI miatt. A konverzióig hátralévő időben azonban még megvan arra az esély, hogy a *Reflections* köszörüljön a csorbán. Külön érdekesség, hogy a napokban jelenik meg a játék zenéje CD-n is; ezt nemcsak a dögös soundtrack miatt lehet érdemes beszerezni, hanem egyfajta „kulcsként” is funkcionál: a rajta található állományok segítségével a *Driver 3r* oldalának egy rejtett szekciójába juthatunk be, ahonnan cheateket, kimaradt részeket és egyéb exkluzív tartalmakat tölthetünk majd le.

Megjelenés: 2004. ősz

ÚJ INFÓK >

DRIVER 3R

ÚJ INFÓK >

SILENT HILL 4 THE ROOM

Megjelenés: **2004. ősz**

A játékipar két legnagyobb túlélőhorror-sorozata a Silent Hill és a Resident Evil. Előbbi főképp a kifinomultabb, pszichológiai riogató eszközöket részesíti előnyben, míg utóbbi a zombitrancsióztó akciót. A Konami most úgy döntött, hogy ezúttal még inkább hangsúlyozza a sorozat jellegzetességét. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játékból eltűnne az akció, de harc közben is kiszolgáltatottabbak leszünk, például amikor olyan ellenfelekkel (szellemekkel) találkozunk, akik könnyedén közeledeknek akár a falakon át... Szerencsére kibővített harcrendszert (például ha tovább tartjuk nyomva a támadás gombját, nagyobb ütünk) és új fegyvereket is kapunk, az eddigi arzenál többszöröse áll rendelkezé-

sünkre. Átalakul az egész inventory-rendszer is a különféle speciális tárgyak használatához. Akira Yamaoka, a sorozat háttérben álló géniusz szerint a negyedik epizód mintha David Lynch és Stephen King filmjeinek keveréke lenne. A hangulatot olyan apró trükkök is fokozzák, mint a továbbfejlesztett zaj-effekt (mintha egy régi, összekarcolt filmteker-cset néznénk). Már csak az a kérdés, hogy a készítőik tényleg mernek-e elrugaszkodni az eddigi ré-

alig néhány mérföldnyire fekvő South Ashfield-i, teljesen átlagos – talán az átlagosnál kissé rendtelenebb – lakásában tengeti napjait, de ez egy csapásra megváltozik, amikor egy nyugtalan éjszakát követően reggelen csapdába esik saját otthonában: ajtójára vaskos láncok kerülnek, véres kéznyomok találhatók a falakon és egy bizonyos Waltertől származó üzenet, mely felhívja Henry figyelmét, hogy talán jobb, ha ma otthon marad. (Ez a kedves Walter később is üzenet nekünk, az ajtó alatti résen csúsztat be vérellátott leveleket.) A lakásban nem a megszokott TPS, hanem FPS szemszögből navigálva fogunk bolyongani, miközben portálok bukkannak fel: először a fürdőszobából szűrődnek ki nyugtalanító zörejek, ahol egy alagutat találunk. Hősünk persze azt teszi, amit normális ember sosem tenne: bemászik és nem sokkal később – vajon hol? – Silent Hillben találja magát...

Egy nyugtalan éjszakát követő reggelen Henry arra ébred, hogy csapdába esett a saját otthonában

szektől, vagy inkább maradnak a sikeres receptnél: mivel ez már a negyedik epizód, az előbbinek sokkal jobban örülnék. Új hősünk, Henry Townsend Silent Hill kisvárosától



ÚJDONSÁGOK

STAR WARS

„A JÓ KLÓNOZOTT KOMMANDÓSNAK,
BE JÓL VAGYON DOLGA!”

A Star Wars világa tényleg univerzális, hisz oly sokféle hőst irányíthattunk már játéktílusok kavalkádjában: lehattunk már jedik, Sith-lovagok, fejdácsolók, starfighterek, podversenyzők, RTS-hadvezérek vagy akár MMORPG... bármik. Ez mind szép és jó, de egy szerepkör azért kifaradt: vajon milyen érzés lehet szuperhős helyett egyszerű klónkommandós páncéljában harcolni a Köztársaság oldalán?



REPUBLIC COMMANDO

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Taktikai FPS
MEGJELENÉS 2005 első félév
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Star Wars: Galactic Battlegrounds, Star Wars: Starfighter, Star Wars: Galaxies

KIADÓ LucasArts
FEJLESZTŐ LucasArts

GYORSLINK >> 426

Pontosan ez a kérdés merülhetett fel a LucasArts marketingseseinek fejében, közvetlenül (vagy inkább hetekkel, hónapokkal...) azelőtt, hogy végre kipattant az isteni szikra. Ez az! Már régóta szerettünk volna birodalmi gárdista szerepében küzdeni, de ezt az „álljunk a rossz oldalra” témát azért óvatosan kell feszegetni: egy Tie

Fighterben vagy valamilyen többféle kimenetelű

szerepjátékban még csak-csak, viszont FPS-ben tényleg kicsit gázos lenne irtani a jó népet, ugye... A köztársaság katonájaként viszont nem ütközünk erkölcsi problémákba.

Akár ez volt az indító gondolat, akár csak LucasArtsék szerettek volna valamilyen jó kis taktikai FPS-t készíteni, mindeneset-

re a kedvenc, jól bejáratott univerzumban ezúttal a második részben megismert, fehér fémpancélba bújtatott katonák életét fogjuk megismerni.

Csak egy egyszerű sakkbábu...

Persze senki sem szeret a hatodik alabárdos szerepében kullogni, ezért a *Republicban* nem is egyszerű köz-katonákat vagy tiszteket, hanem elit kommandósokat alakítunk, akiket a galaxis legzűrösebb pontjaira küld-

a jeditanács a foglyul ejtett és kivégzésre váró Obi Wan, Anakin és Padme hercegnő megsegítésére a Geonosis bolygóra küldi saját lovagjaival együtt a híres páncélozott Klónhadsereget. Gondolom, biztos emlékeztek arra, hogy a katonák küzdelméből túl sok mindent nem látni, mivel a film inkább Lord Dooku üldözésére és a végső hármas párbajra koncentrált. A játék szerencsére nem kötődik vallásos áhítattal a filmhez, így végre a katonák szemszögéből is

„Amikor a pajzs lemerült, akkor már a húsunkat fogják sütögetni a lézerlövések, vagy marni az idegen lények karmai, fogai és savas köpései.”

nek ki, hogy titkos csempészbandák, úrkalózok és a világűr egyéb söpredéke között szétcsapva hajtsanak végre speciális küldetéseket. A készítők saját maguk is a valóságos Navy Seal egységekhez hasonlítják az általuk kidolgozott speciális klónkatonákat. A játék eseményei a *Klónok háborúja* végén indulnak be, amikor

részt vehetünk a végső összecsapásban. Ez azt is jelenti, hogy nem a jedik oldalán fogunk itt küzdeni, hanem kis csapatunkkal a Geonosis katakombáiban kell utat törnünk magunknak, hogy Dooku hátramaradt kompániáját leverve be tudjunk jutni a bázisukra. Maga a sztori sem nagyon emlékeztet az eddig megszokott hőscentrikus



GEONOSISI BARLANGLAKÓK

Használj Kemotoxot!

A Geonosis bolygón élő rovarszerű lényeket elsősorban onnan ismerhetjük, hogy ők építették a Kereskedelmi Szövetség megbízásából a droid hadsereget a második részben. Szó sincs azonban arról, hogy ők maguk ne lennének veszedelmes harcosok. A *Republic Commandó*ban három fajtájjal fogunk szembekerülni...

Drónok

A drónokra a „sokan vagyunk és elegen” szlogen illene a legjobban, ugyanis ezek a kisméretű lények leginkább nagy számban szeretnek támadni. A sötétben bújnak meg, majd hirtelen rajokban előtörve, akár felülről, a sziklákon kapaszkodva is hajlamosak ránk rontani.

Harcosok

Ezek a rovarszerű, repülő dögök a Geonosis legfőbb katonái: hihetetlen agresszivitással, hátborzongató visongással

képesek az ellenségre törni. A Geonosison barbár törzsi formában élnek.

Elitek

A bolygó legfélelmetesebb ellenségei: sokkal erősebbek és agresszívbak, mint az előző két faj, ráadásul ők is nagyszerűen tudnak repülni. Nemcsak elképesztően vérszomjasak, de taktikai téren rendkívül okosak is, amely nem annyira jellemző az előző két fajra. Egyetlen szerencsénk, hogy magányos harcosok.



TRANDOSHAN ZSOLDOSOK

Gonoszak, nagyon gonoszak...

A trandoshan nép egyik képviselőjét a *Birodalom visszavágás*ban láthattuk: egy zöld pikkelyes fejdámsz volt sárga ruhában. Velük is háromféle formátumban fogunk találkozni.



ahol már csak ők tudnak rendet tartani. Amikor közösen támadnak meg egy církölöt, akkor ezek az elit egységek lépnek először a fedélzetre, és ők mennek el utoljára, hogy fedezzék a hagyományos katonáikat.

Rabszolgahajcsár

A trandoshan lakosság legerősebb, legkegyetlenebb és legjobb üzleti érzékkel rendelkező egyedei választották ezt a jövedelmező foglalatosságot. A rabszolgahajcsárok igen sajátos vadászpáncélt és korábbi összecsapások sebeinek nyomait viselik magukon.

Zsoldosok

„Mi vagyunk a...” (Süsü). Szóval ezeket a jól fizetett zsoldosokat a trandoshani hadsereg helyett olyan helyeken vetik be,

„Mindenes” droidok

Noha ezek a kis mechanikus egységek technikailag nem trandoshan születésűek, mindíg együtt lógnak a többiekkel, úgyhogy ők is ide kerültek. A droidoknak általában véve ugyanaz a feladatuk, mint az R2-es egységeknek: különféle gépek, épületek és lények alkatrészeit vagy felhasználható szerveit szedik össze. Amikor viszont ellenséges egységre lelnek, akkor az R2-vel ellentétben azonnal tüzelnek.

Star Wars játékokéra: mindenféle varázslatos Erő és egyéb hókuszpókusok nélküli kommandósok izgalmas, de csöppet sem heroikus, lineáris kudarcaiban vehetünk részt. Az általunk alakított katonának nincs egy darab mediklorian vérséjtje sem, nem „szepőltenül” fogant meg, Yodához sem fűzi semmilyen rokonság, és valószínűleg az Erőben sem fogja a leghalványabb zavart meg okozni. A *Star Wars*-rajongók mégis egészen biztosan tükön ülve várják majd a játékot, ugyanis a háttértörténet egyfajta összekötő kapocsként szolgál majd a II. és III. epizód között, emellett pedig a 2005 nyarán moziba kerülő filmből olyan fontosabb karakterek kavarhatnak majd a játékban, mint Grievous ezredes és elit testőrsége.

Shining Star Six

Nem, ez nem egy *Star Wars*-béli űrhajó neve, hanem akár így is nevez-

hetnének a *Republic Commandó*, hiszen a készítőik nem titkoltan a *Rainbow Six*, illetve a *Ghost Recon* nyomdokaiba szeretnének lépni vele. Elsőre talán mehökkentőnek hangozhat egy *Star Wars*-os játékról, de mint a Tom Clancy nevével fémjelzett taktikai shootereknél, itt is rendkívül fontos szerepe van négyfős embereink helyezkedésének, illetve a magas szintű realizmusnak. Bár a sztóri szerint egyetlen hőst alakítunk, mégis a játék során négy emberünk bármelyikének a szemzőgöbe beléphetünk, hogy a taktikai feladatokat saját kezűleg hajtsuk végre. Persze a legtöbbször praktikusabb, ha ők maguk is önállóítják magukat, és ezen a téren a *Republic Commandó* sokkal flexibilisebbnek, cizelláltabban kidolgozottnak tűnik, mint más taktikai RTS-ek. Míg például a *Rainbow Six* részekben hosszú nyggyedőrákat kellett azzal töltenünk,

És Frank, akkor tudod egy hang azt mondta: „Nem a lakásod vagy!”



„Tizedes! Kemotox lövedéket betölteni!”



hogy a játék elején unalmas térképek felett gubbassunk (*ne használjunk ennyire csúnya szavakat!* -ender), lépésről lépésre megszabva embereinknek, mit csináljanak, különben egy előre rosszul kiosztott parancs miatt elhaláloztak, itt minden utasítást valószínűleg időben, a pályán kommunikálunk nekik. Természetesen a legéletbevágóbb, hogy hatékonyan fedezzék minket, amikor valamilyen veszélyes helyzetbe kerülünk, vagy mi magunk hatástalanítunk egy bombát, esetleg épp gyógyítjuk egyik megsebesült társunkat, de ezekre a műveletekre akár kommandósainkat is rávehetjük. Persze ki képes állandóan ezerfelé figyelni, és tengernyi parancsot bibelődni? Nos, az *RC* készítői igyekeztek maximálisan megkönnyíteni embereink kommandírozását. A célkeresztel oszthatjuk ki az utasításokat: csak rá kell mutatni, megnyomni a megfelelő gombot, és szófogadó peonjaink már

igyekeznek is engedelmesskedni. A megfelelő, szóba jöhető megoldandó feladatot egyébként hologramszerű figurákkal mutatja a rendszer, így embereink figyelemmel kísérése, az ellenség aprítása, valamint a parancskiosztás még egy keményebb tűzharc kelletős közepén is meglepően jól működik.

„HALO, tessék? Bungie? Ööö... itt az üzenetrögzítő beszél...”

Természetesen a *Republic Commandó* sem találta fel a spanyolviaszt, és sok olyan elemet vett át más sikeres, hasonló stílusú FPS-ekből, amely ott is jól működött. Műfajából adódóan a fentebb taglalt *Rainbow Six*, *Ghost Recon* hasonlóságok nyilvánvalóak, ám a HUD, tehát az általunk irányított katona sisakjának kijelzője feltűnően hasonlatos a GameCube-on óriási sikert aratott *Metroid Prime*-éjára: itt is figyelemmel

TAKTIKUS TÁRSÁK

Bármelyik társunk szemszögébe beléphetünk, de sokféle parancsot is teljesítenek. Itt például tüzelnek az ellenségre.

TRANDOSHAN ZSOLDOS

Mint a Star Wars Republic Commando többi idegen lényre, a trandoshanok is ismerősek a korábbi filmekből.

CÉLKERESZT

Ezzel nemcsak a puska célzását jelöljük, hanem a parancsokat is kiosztjuk.

UTASÍTÁS

A kijelzőn itt láthatjuk az éppen aktuális parancsot, amit kiadunk az embereinknek

FEGYVEREK

Szimpatikus játékszerek

Kommandósaink legfőbb fegyvere, a DC-17m igazi „svájci bicika”: ugyanis kétféle upgrade segítségével távcsoves puskává vagy gránátvetővé alakítható. Emellett embereink alapfelszereléséhez tartozik még a DC-15-ös lézerpisztoly, a gránátok között pedig a termális detonátor, az EMP-detonátor és a sonic detonátor. Az igazi poén viszont az ellenség saját fegyvereit felhasználni ellenük. Összesen hatféle puskát és piszolyt zsákmányolhatunk: a trandoshanoknál shotgunt, a nem túl jól célzó, viszont annál brutálisabb tűzerű félautomata gépfegyvert, valamint a robbanólövegű puskát. Kashyyykon a vukiktól a jól ismert „nyilvető” zsákmányolhatjuk, amely neve ellenére lézernyalábokat löki ki, amelyek bizonyos felületekről visszapattannak, illetve a rakétavetőt, amely nemcsak egyszerű *Quake III*-as „raksi”, hanem egy hőkövétő mechanizmussal is fel van szerelve. Végül a Geonosis elit hadserege előszeretettel használja a sugárfegyvert: ennek az különlegessége, hogy a környezet életenergiájából merítve hihetetlenül pusztító nyalábot vet ki magából. A gyilkoló szerszám egyetlen hátulütője, hogy rendkívül gyorsan lemerül.



kísérhetjük embereink egészségügyi szintjét, aktuális fegyverünk lőszerét és pajzsunk állapotát. A „pajzs” szóra a *Halo* rajongói, gondolom, fel is kapták a fejüket: igen, itt is beburkol minket egyfajta védelmező energiatábla, amely a lövések hatására folyamatosan veszít erejéből, majd amikor kimerült, akkor már a hűsunkat fogják sütögetni a lézerlővések, vagy marni az idegen lények karmai, fogai és savas köpései. Ilyenkor érdemesebb nyugiban várakozni valahol, hogy a pajzs újra feltöltődjön. Szintén igencsak emlékeztet a *Haló*-ra a fegyverek rendszere: egy elsődleges és egy másodlagos fegyvert, illetve különféle gránátokat hurcoláshoz magunkkal, a többi el kell hajtánunk. Ugyanakkor a készítőök remek ötlettel fűszereztek a Bungie eredeti receptjét: alappuskánkat, a DC-17-es ismétlőfegyvert később kétféle felszerelhető kutyúval upgrade-elhetjük (lásd még a *dobozban*). A pisztolyokat pedig a Halóhoz hasonlóan kitéphetjük az elhullott idegének megmerevedett ujjai közül: a megkötés itt is az, hogy ki kell cserélnünk a sajátunkéra.

A Star Wars Sötét Oldala

Mindebből, gondolom, látszik, hogy ez a *Star Wars* sokkal darkosabb, komolyabb: abszolút cukor-, ewok- és főleg Jar-Jartól mentes élményben lesz részünk. Mindegyik küldetésünk eligazítással kezdődik, ahol azonban nem rágják a szánkba az összes végrehajtandó feladatot, hanem azokat

folyamatosan kapjuk, miközben nyílt terepen visszavásárra a bőrünket. Emellett nehogy azt higgyétek, hogy ezek az eligazítások száraz és unalmas feladatismertetésben merülnek ki! Katonáink legtöbbször nem valamilyen bázison ücsörögnek nyugisan, hanem például egy harci övezetben lévő ostromlott csatahajón, miközben

a *Knights of the Old Republic* szintén ismerős Kashyyyk bolygó, amely a vukiknak ad otthont. Itt a nagy szőrös lényeknek kell segítséget nyújtani, miután a szeparatista robothadsereg valamért a fejébe vette, hogy kiirtja őket. Bár összesen csak ezt a három főbb helyszínt tartalmazza a *Republic*

Ez a Star Wars sokkal darkosabb, komolyabb; abszolút cukor-, ewok- és főleg Jar-Jartól mentes élményben lesz részünk.

valós időben láthatjuk, amint éppen lézerlővések közepette harcol egy másik űrhajónk, hogy aztán hatalmas robajjal és fényáradattal apró darabokra robbanjon mellettünk. Azt hiszem, ennél jobb ösztönzést nem lehetne kitalálni a soron következő bevetéshez...

A baljósabb hangulat azonban nem jelenti azt, hogy a hagyományos *Star Wars*-helyszínek kimaradnának. A második részből ismerős Geonosis bolygó után egy hatalmas köztársasági csatahajóra kerülünk, amelyet valószínűleg elfoglalt az ellenség, ugyanis semmilyen rádiójelzést sem kapunk tőlük. A csatahajó egyik rendkívül hangulatos pályája a börtönszekció, mely igencsak emlékeztet a '77-es IV. részre, ahol Luke-nak és Han Solónak Leia hercegnőt kellett kimentenie a Halálcsillagról. Végül az utolsó fő helyszín a harmadik részben majd szereplő, de

Commando, ezek nyilván hatalmasak lesznek (legalább is mi erősen bízunk ebben @...), a későbbi addonoknál pedig majd remélhetőleg új helyeken is járhatunk.

Ez Unreal az Erővel van

A játék atmoszférájának megteremtéséhez a stílusos grafika is hozzátartozik. A LucasArts az *Unreal Warfare* legújabb motorja mellett tette le a voksát, de természetesen alaposan fejlesztette. A karakterek csillagászati értékekkel megadható poligonszámmal és alaposan kidolgozott bump mappings textúrákkal dicselkedhetnek, emellett környezetünk is gazdagon részletezett: a Geonosis dohos, érdes falú barlangjait, a csatacirkáló műszerfalaktól és szikrázó drótoktól hemzsegő teremt vagy Kashyyyk dús vegetációját remélhetőleg tökéletes részletességgel adja majd vissza a sokat bizonyított

SZEPARATISTÁK (KERESKEDELMI SZÖVETSÉGBÉLI DROIDHADSEREG)

„Grantyúgrantyú”

Az *Első epizódban* is szereplő, szerintem kissé időtlen droidok, akiknek minden második mondata a „grant you, grant you!” volt, a *Republic*



Harci droid

Ezek hasonlítanak a legjobban a filmbéli „grantyúgrantyúkhöz”, de sokkal félelmetesebbek, teljesen semmibe veszik az organikus életet. Nagyszerűen taktikáznak, fedezékbe bújnak, viszont igen törekenyek: pár lézerlövéstől tropára mennek. Mivel szinte mindig nagyobb számban támadnak, így előnyünk hamar elvész...



Szuper harci droid

Hasonlóan a „mezei” egységhez, a „szuper” változat ugyanolyan érzélemmentesen irtja ki ellenfeleit, viszont jóval nagyobb tüzeróvval rendelkezik, és kevésbé sérülékeny. A szeparatisták a keményebb összecsapások során inkább ezeket vetik be, míg az egyszerű fajtát őrzáratásra használják.

*Commandó*ban is tiszteletüket teszik. Miután a Kereskedelmi Szövetség kudarcot vallott, a droidhadsereg a Szeparatistákhoz került.



Droideka

Na ezek a guruló, majd elektromos pajzsot használó, lecövekelte géppuskává váló rémségek már tényleg félelmetesek voltak a filmben is. Hasonlóan a korábbi *Star Wars* játékokhoz (*Episode I: Phantom Menace*), itt sem tudjuk egyszerű lézertüzzel áttörni a pajzsukat, úgyhogy vagy ki kell cseleznünk őket, vagy brutálisabb fegyvereket kell bevetnünk ellenük.



Advanced Spider Droid

A Kereskedelmi Szervezet békés, Asimov törvényeit maximálisan figyelembe vévő házirobotjainak ez a legutolsó modellje. Ezek a droidok nemcsak egy gyilkos lézergyűvával vannak felszerelve, hanem rakétakilóvóval is, amely szinte biztosan spagettikonzervet gyárt kommandósaidból, ha a lézerkezelést netán megúszták...

EPIZÓD HÁROM, TÉLEN-NYÁRON...

Kötődések a harmadik filmhez

Akik már tükön ülve várják a harmadik részt, szerintem rohanni fognak a boltba, hogy megvegyék a *Republic Commandó*-t, ugyanis az egyik főgonosz a játékban az a Grievous generális lesz, aki elsőként először az *Episode III*-ban ármánykodik a konföderáció oldalán. Grievous a filmben egy félig idegen lényből, félig droidból „összerakott” sőtét lelku parancsnok, aki sportot űz abból, hogy jedikre vadásszon, és a lemészárolt lovagok fénykardjait az óvén hordja trófeaként. A filmben állítólag nem más lesz a hangja, mint Gary Oldman, aki nemrég a *Harry Potter 3* azkabani foglyaként szerepelt. A másik fontos kötődés a Kashyyk nevű bolygó: ez nemcsak a *KOTOR*-ban tűnt föl, hanem egyaránt fontos helyszín lesz a *Republic Commandó*ban és a harmadik részben is.



A nevem: Robi. Mik Robi.



Lécci, megvakarnád a hónaljamat a lézermalábboddal? Ahh... ez az, köszül!



engine. Persze az, hogy a tömördek poligon vajon mennyire fogja lezabálni videokártyánk és processzorunk erejét, már más kérdés: reméljük, az optimalizálás terén is profik a fiúk. A készítők egyébként az animációhoz a divatos rongybaba effektust fogják használni, ám úgy tűnik, sokkal nagyobb szakértelemmel, mint más játékok (khmm... *Thief*...), a lövések hatására ugyanis az ellenség teste a golyó által eltalált specifikus pontokon fog megrándulni: mintha egy profi akciófilmet néznénk.

Nem csak a jediké a világ(úr)!

Megmondom őszintén, amikor a 2003-as E3-on a bejáratától nem messze lévő hatalmas kivetítőn először megláttam a játék trailerét, akkor annyira nem voltam elájulva az ötlettől: „háhá, *Rainbow Six* a *Star Wars*-univerzumban, na és akkor mi van?”

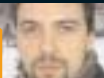
Most viszont, ahogy egyre több információmorzsát összeszedtem róla, egyre jobban érdekel – sokkal inkább, mint a konzolszerű piiff-puff „starfighteros” játékok vagy a sokadik heroikus *Jedi Knight*. A *Republic Commandó*ban látszik, hogy egy profin kivitelezett, ízig-vérig kidolgozott, hangulatos taktikai shootert akarnak belőle kihozni, amelyben végre nem az egész galaxis megmentésén fáradozó szuperhősöket irányíthatunk, hanem „csak” pár, mindenféle varázserőtől mentes, de vérprofli elit kommandóst.

Azért a single player három fő pályája egy kicsit kevéskének tűnik, viszont ott van a multi, amelyben nemcsak tizenhat játékos küzdhet a *CS*-re igencsak hajazó taktikai összecsapások során, hanem ráadásul még egy editorral is megspékkelik, úgyhogy minden bizonnyal a mindenhonnan letölthető nagyszere-

rű kis pályák tömegei árasztják majd el az internetet.

Aki pedig eddig netán aggódott volna a LucasArts anyagi boldogulásáért, az megkönnyebbülten felsóhajt: nem sokkal a jövő nyáron moziba kerülő harmadik rész előtt, a felfokozott várakozás közben kihozni egy olyan játékot, amely nagyon ügyesen a második és a harmadik részt köti össze... nos, a *Republic Commandó* már az isten sem menti meg, hogy toplistas bestseller legyen belőle: „mindenkí meglássa”...

Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI



A *Republic Commandó* nagyon ügyesen vegyíti a jól bejáratott *Rainbow Six*, *Ghost Recon*-féle játékmenetet a második és harmadik epizóddal kötődő *Star Wars*-világgal. Eredeti ötlet egy népszerű univerzumban: szerintem tuti siker lesz.

HARC A GYŐZELE

A KÖVETKEZŐ FÉL ÉV LEGJOBB HÁB

BROTHERS IN ARMS

Trónkövetelő az ismeretlenség homályából

CALL OF DUTY

A jelenlegi király (és az ő új ruhája)

32. oldal

A Halo, a Half-Life-kiegészítők és a Tony Hawk's Pro Skater 3 fejlesztője, a Gearbox Software dolgozik ezen a második világháborús játékon, szépen, csendben, idestova három éve! Azt hiszem, már csupán ennyi információ alapján is megelőlegezhető neki a bízalom, ám ha a következő oldalakon elmerültök

a részletekben, és szembesültök a háborús játékmenet újszerű megközelítésével, a valóságosság kézzelfogható bizonyítékaival, illetve a valós katonai taktikázásra kényszerítő helyzetekkel és az MI-vel, még világosabbá válik, miért is ez a játék a következő időszak egyik nagy háborús reménysege!

A háborús progik jelenlegi királya ráncfelvarrással veti bele magát a küzdelmekbe. A kihívóknak még akkor is nehéz dolguk lenne, ha a kiegészítőben egy ujjal sem nyúlnának a CoD eredeti játékmenetéhez, és csak néhány új küldetést hegesztenének a jól ismertek mögé. Mindenkinek fel kell azonban kötnie a gatyáját, mi-

TOVÁBBI SIKERVÁROMÁNYOSOK

A fenti három programot nyugodtan nevezhetjük tuti befutónak, ám a háborús játékok felhozatala korántsem ér véget velük. Lássunk egy röpke körképet azokról a címekről, melyekre szintén érdemes odafigyelni a témakör rajongóinak!



MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Az Electronic Arts másik nagygúyja az egyjátékos megszállottakat fogja elkápráztatni. Bár egyértelműen a „nagy” címek közé tartozik, azért nem foglalkozunk vele most bővebben, mert 2004. februári számunkban már közöltünk róla egy nagy lélegzetvételű, ötoldalas előzetest. Ott már olvashattatok a II. vh. csendes-óceáni hadszínterén játszódó program csodás grafikájáról, ránk reagáló környezetéről és faunájáról, a hét hadjáratba tömörülő 25 küldetésének változatosságáról, a szemünk láttára (mind jellemzően, mind kinézetben) változó bajtársainkról, a speciális, csak erre a hadszínterre jellemző fegyverekről, valamint a történelmi hitelességről. Így ezeket nem is részleteznénk itt – legyen elég annyi, hogy nagyon oda kell rá figyelnie minden érdeklődőnek!

Megjelenés: 2004. szeptember



CONFLICT VIETNAM

Az SCI Conflict: Desert Storm sorozata új vizekre evez: amint a neve is mutatja, embereinket a vietnami háború poklában kell majd kommandírozni! A játékmenet alapjai változatlanok: négyfős csapatot kell irányítanunk, teljes kontroll alatt tartva minden katonát. A történet kivételesen nem a grandiózus útközetekre fókuszál, hanem négy, egységétől elvágtatott bakára, akiknek vissza kell küzdeniük magukat a biztonságot adó bázisra. A környezet és a feladatok változatosak lesznek (a folyókön történő csónakázástól kezdve az ősi romokon át, az ellenséges és baráti falvakig, illetve a sűrű dzsungelgig sok helyen megfordulunk a 14 küldetés során). A vezethető járművek, valamint a filmekből ismerős trükkös vietnami csapatok szintén méltóak lesznek a figyelmünkre.

Megjelenés: 2004 vége

MÉRT!

ORÚS FPS-EI

A háborús FPS-ek népszerűségük csúcsán vannak. A heroikus hangvétel, a harc forgatagában átélt lélegzetelállítóan izgalmas akció és a nemegyszer filmszerű játékelmény zgarancia a sikerre – nem véletlen, hogy a GameStar olvasótábora a stílus jelenlegi királyát, a Call of Dutyt választotta 2003 legjobb játéknak. A küszöbön azonban új trónkövetelők (is) toporognak, megmérettetésre várva: összeállításunkban „körmére néztünk” a legesélyesebbeknek!

TY: UO



34. oldal

34. oldal

vel erről szó sincs! Az alapjáték minden elképzelhető aspektusában fejlődni fog, ráadásul teljesen új elemek kerülnek az eddig sem túl egy-síkú játékmunkába. A fejlesztést ugyan nem az Infinity Ward végzi, ám nem kell kétségbees-nünk: a CoD hagyományait a RtCW-ért felelős Gray Matter viszi tovább!

BATTLEFIELD 2

A magabiztos kihívó



36. oldal

A Battlefield sorozat tagjai online formában hozták el mindazt, amit a MoHAA vagy a Call of Duty egyjátékos módban. Óriási ütközetek, sü-völtő golyózápor, fűlsiketítő robbanások, a há-ború káosza – csak épp nem gépi, hanem em-beri ellenfelek ellen! Vannak, akik erre esküsz-nek, ráadásul nem is kevesen: a játék eddigi ré-

szei több mint 3 millió példányban fogytak vi-lágszerte! Nem csoda, ha az alapjaitól újraírt második rész a szakmai díjak mellett a játéko-sok elismerésére is nagy eséllyel tarthat szá-mot. Erre nemcsak az EA neve a biztosíték, ha-nem a hátrébb olvasható, igencsak izgalmas in-formációk is!



MEN OF VALOR

A Men of Valor régebben még "Vietnam" utótaggal futott, ám a hasonló témájú játékok elszaporodása miatt a kiadó Vivendi a címrejelés elhagyása mellett döntött. Azért kell mindenké-pen számításba venni, mert a fejlesztést a MoHAA-t eredeti-leg megalkotó 2015 végzi – vagy legalábbis az a része, ame-lyik a szétválás után megmaradt az eredeti csapatban (a cég egy része ugyanis az EA-hoz „kapitulált”, elkészíteni a Pacific Assaultot). A Men of Valor egyébként ugyanazt kínálja, mint az eredeti MoHAA: egy emberre összpontosítva mutatja be a háború poklát, szkriptelt, filmszerű események révén, a hő-siességet és a bajtársiasságot kidomborítva. Érdekes lesz lát-ni, hogy maradt-e elég kraft a csapatban egy MoHAA szintű alkotás kreálására. Mi bizunk ebben!

Megjelenés: 2004 vége



SHELLSHOCK NAM '67

Mostanában az összes nagy kiadó készítői saját kis há-borús játékát, s ezt látva az Eidos sem akart lemaradni az EA, az Activision, a Ubi Soft és a Vivendi mögött. Fogta hát a konzolon nagyon sikeres holland Guerilla fejlesztőcsapa-tot, és megbízta őket egy vietnami témájú TPS elkészítésé-vel. A játék különlegessége, hogy játékmunka karakterünk-vel együtt fejlődik: az elején köztkatonaként harcolunk, baj-társainkkal vállalva, később a Különleges Erők tisztjeként egyedül kell megoldanunk kényes helyzeteket. Merész hú-zás a kiadó részéről, hogy nem kendőzi a háború brutális oldalát: a ShellShockban szemtanúi leszünk mindkét oldal kegyetlenkedéseinek, legyen az fogolykínzás, kémgyanus elemek kivégzése vagy civilek lenaplomozása...

Megjelenés: 2004. szeptember

Ennyit azokról a versenyzőkről, amelyek érdekesek ugyan a té-ma iránt érdeklődő játékosok fi-gyelmére, ám vagy már koráb-ban írtunk, vagy az elkövetke-zendőkben fogunk csak bőveb-ben regélni róluk – jelen összeá-lításunkban ugyanis nem fértek be a legjobbnak ítélt három játék közé. Utóbbiakat a következő oldalakon alaposan kivesézzük! Have fun!

Boe/GameStar csapat

Lapozz! >>>

MIKÖZBEN RYAN KÖZLEGÉNYT MEGMENTETTÉK...

BROTHERS IN ARMS

A Gearbox Software nem rugaszkodott el túlságosan a bejáratott receptektől: legújabb játéka a Medal of Honor és a Call of Duty által kitaposott ösvényen haladva a második világháborúban játszódik.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Történetvezérelt FPS	Ubi Soft
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. október 4.	Gearbox
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Halo, Half-Life: Opposing Force	

GYORSLINK **927**



Oh, be romantikus... Csak ne érne tőkgig a gaz.

Sőt! A készítők még a legújabb trendekre is fittyet hánytak (ke-ressük meg a háború kevésbé feldolgozott részleteit, mint amilyen a csendes-óceáni hadszíntér vagy a keleti front), és megmaradtak a Hollywood által (is) tisztára szopogatott normandiai partraszállás témakörénél. Ennek ellenére azonban a közeljövő egyik legjobb háborús játékának ígérkezik a *BIA!*

Vezess minket, Bryan!

A játék alapszituációja nem lesz ismeretlen: a partraszállás alatt minket és maroknyi csapatunkat – az 502-es ejtőernyős-hadosztály többi katonájával egyetemben – az ellenséges vonalak mögé dobunk, hogy légvédelmi ütegek semlegesítésével és német bunkerállások felszámolásával segítsük az előrenyomuló fősereget. Magát a játékmenetet azonban már egy teljesen más aspektusból fogták meg a Gearbox fejlesztői: karakterünk, Matt Baker őrmester *valódi* szakaszvezető, mely magában foglalja, hogy *valóban* vezetnie kell szakaszát.

Andy Pitchford, a Gearbox elnöke szerint a *BIA*-val teljesen el akartak szakadni az FPS-ek standard játékmenetétől, amelyben a játékosnak nincs más dolga, mint reagálni az ellenfelek – jobb esetben – véletlenszerű megjelenésére. „A mi játékunkban ezzel szemben a csatateret valódi szakaszvezetőként kell szemlélned, és a körülményeknek megfelelően irányítanod kell embereidet – sőt, néha a közeledben tartózkodó tankokat is – teljesítményük maximalizálása érdekében” – mondta Andy még az E3-on, amikor bemutatta a *GameStam*ak a játék működő verzióját. Ez talán elcsúszott körülményesnek hangzik, de senkinek nem kell II. vh-s *Rainbow Sixre* vagy *Ghost Reconra* számítania. Embereink irányítása kifejezetten egyszerű (a különböző tereptárgyakon végezhető cselekvésekhez igazodó ikonok segítségével történik). A szakaszainkban tartózkodó katonák szintén megkönnyítik dolgunkat: kifinomult, úgynevezett „szituációs” mes-

terseges intelligenciájuknak köszönhetően valós katonákként reagálnak a különböző helyzetekre – ha kell, fedezőtűzet adnak, fedezékbe vonulnak, gránátot használnak stb. Viszont ha ennyire jól elvégzik a feladataikat maguktól is, mi a mi szerepünk a játékban? – merülhet fel a jogos kérdés...

Meglepő taktikák

A *BIA* küldetéseit egytől egyig úgy vannak megtervezve, hogy a szokásos „bedobom a gránátot, aztán nyomlok előre, és mindenkit lövök” módszerrel nem sokra megyünk. Taktikáznunk kell, ki kell használnunk mindkét általunk irányított szakasz képességeit (ezek egyenként négyfősök, az egyik egy szokásos rohamosztág géppuskákkal és gránátokkal, a másik egy klasszikus „fedező” osztag nehézfegyverekkel), elterelő műveleteket kell végeznünk stb. stb. Azért, hogy könnyebben áttekinthessük a különböző helyzeteket, lepa-

HOL-MIKOR?

Ebből a szempontból a *Brothers in Arms* a legjellegtelenebb játék. A II. világháború legjobban „lehasznált” szeptét jeleníti meg, az 1944-es szövetséges partraszállást, illetve az azt övező háttérhadműveleteket. Aki látta a *Ryan közlegény megmentését*, a *Band of Brotherst*, vagy egyszerűen csak játszott a *MoHAA*-val, túl sok meglepőt nem fog tapasztalni a helyszínnel kapcsolatban.



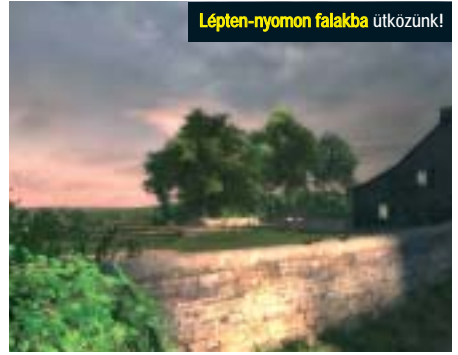
Parancsnokelvtársnak tisztelettel jelentem, itt ment tönkre a katyusa féltengelye!



Mondom, ájjá' fel, mer' megsú'tlak a kulacsa'!



Lépten-nyomon falakba ütközünk!



zálhatjuk majd a játékot, s felülről, egy térkép segítségével megszemlélhetjük a játéktérét. Ekkor azonban csak tájékozódhatunk, parancsokat nem osztogathatunk embereinknek! Nemcsak saját bajtársaink, hanem az

majd a rohamosztagot maga mellé rendelve egy nagyobb kört leírva megpróbált a lecövekelte német alakulat hátába kerülni. Kissé eltávolodott már a tűzharc központjától, amikor egy pajtát megkerülve, a sarok mögül

ról emberünket), de jó pár régóta megszokott FPS-játékelem is kikerül a programból. Nem lesz például számokkal mérhető életerőpontja katonáinknak, s a harctéren sem találunk majd egészségügyi csomagokat, amelyek „csodálatos módon” hirtelen felgyógyítanak bennünket. Ha etalálnak, megúszhatjuk egy kisebb horzsolással (mintegy emlékeztetőként, hogy „legközelebb keress fedezéket, haver”), nagyobb sebeknél azonban egyszerűen elkezd romlani harctéri teljesítményünk (szédülünk, nem látunk rendesen, lassabban mozgunk stb.). Túl sok ilyen jellegű találat után pedig egyszerűen meghalunk. Természetesen a realizmus a korhűség szintjén is jelen van a játékban: a pályákat korabeli fotók és térképek szerint tervezték, embereink valódi katonák (!) alapján mintázták, saját jellemvonásokkal bíró harcosok (az eredeti neveket természetesen megváltoztatták). A még nagyobb hihetőség jegyében jelen pillanatban is folynak a tárgyalások hollywoodi sztárokkal, akik hangjukat kölcsönzik majd nekik. Elmaradhatatlan kelléke egy ilyen fejlesztésnek a nyugdíjazott hivatásos katonák: a *Brothers in Arms* esetében John Antal ezredes gondoskodott a katonai realizmusról. A grafika sem törli meg a valóság illúzióját: tetszetős

a finom ragyogás effekt, amely a nap állásától függően körvonalazza a környezeti elemeket, társaink észrevehető mimikával támasztják alá mondanójukat, szemükkel követik mozgásunkat, de a legszebb mégiscsak az, hogy a szabad taktikázásra lehetőséget adó óriási pályarészek között abszolúte nem lesz töltési idő!



Persze van, aki ellóghatja az egész napot (bocs)!

El akarnak szakadni az FPS-ek standard játékmenetétől, amelyben a játékosnak nincs más dolga, mint reagálni az ellenfelek megjelenésére

ellenséges katonák is átlag fölötti intelligenciával lesznek megáldva, s ez nem csupán a szokásos „fedezékbe bújunk, gránátot dobálunk” mentális kivitelezhető csapattaktikákat egyenúgy használni fogja ellenünk a gép, mint mi öellene! Andy a kiállított gépen be is mutatta, mire kell itt gondolni. Épp egy stratégiai fontosságú francia kisváros, Carentan felé vezette embereit, amikor belebotlottak egy farmon tanyázó német alakulatra. Anélkül, hogy egy szót is szólnia kellett volna, emberei azonnal szétszóródtak, a „fedező osztag” tüzet nyitott, és az újratöltések ütemezésére pontosan ügyelve gondoskodtak arról, hogy egy helyben tartsák az ellenséget. Andy csak ekkor utasította őket, hogy folytassák, amit elkezdtek,

kilépve hirtelen beleütközött egy néhány fős német különítménybe, amely ugyanazzal a rajtaütési szándékkal indult el társaink irányába, mint mi! A meglepettség persze csak egy pillanatra tartott, azonnal tűzharc alakult ki az osztagok között. Mit mondjunk – elég impresszív látvány volt...

Minden a helyén van, mégis nagy a káosz...

A Gearbox természetesen maximális valóságűsűgre törekszik a *BIA*-ban. Ez nem korlátozódik csupán az interaktív környezet megalkotására (a tőlünk függetlenül légi harcot vívó és lezuhanó repülőgépek szerencsétlen esetben akár ránk is veszélyt jelenthetnek, beleszaladhatunk a véletlenül telepített aknába, ezek robbanásai szó szerint ledönthetik lábá-



1: A játék környezeti elemeit, mint ez a ház itt, korabeli fotók alapján modellezték. 2: A *BIA* nem az ész nélküli lövöldözésről szól – nagy hangsúlyt kap a lopakodás 3: Társaink nagyon intelligensek, maguktól végeznek el nevetget

dolgot, ám a stratégiai parancsokat nekünk kell kiadnunk 4: A sűrű aljnövényzet remekül kihasználható az ellen becserkészésekor 5: A játékban a nap állásának megfelelő fényviszonyokat tapasztalhatunk.

A GAMESTAR JÓSLATA

Akik a klasszikus, történetvezérelt, morális töltésű mondanivalóval rendelkező, filmszerű háborús FPS-eket kedvelik (mint a *MoHAA* vagy a *CoD*), azok nem hagyhatják ki a *BIA*-t! Kecsegtető az újfajta „szakaszvezetős” megközelítés, reméljük, valóban szerves részét adja majd a játékmotornak, s nem csupán egy nüanszní ficsór túllihegéséről van szó. Az MI kétségkívül meg fog igazságtani minket, a grafikán is láttuk, hogy nagyon jól néz ki. Ha a nagyfokú realizmus egy hihető – és kellőképp izgalmas – sztorival párosul, szinte biztos, hogy az új királyt üdvözölhetjük a *BIA* képében!

RETURN TO CALL OF DUTY

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Anno az EA a MoHAA kiegészítőit dömperszámra ontotta magából, ám a hasonló stílusú, nem kevésbé sikeres CoD esetében az Activision sokáig hallgatott a témával kapcsolatban.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Történetvezérelt FPS	Activision
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. október	Grey Matter
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Return to Castle Wolfenstein	

GYORSLINK  924

Kiszáradt folyómeder megfeneklett tankkal



Persze a *United Offensive* bejelentésének ténye – tegyük a szívünkre a kezünket – nem nagyon lepett meg minket, hiszen az alapjáték zsákszáma zsebelte be a rangosabbnál rangosabb nemzetközi elismeréseket (köztük a Tiéteket is), ráadásul az eladási toplisták tetejét is több hónapra kibérelte. A kiegészítő lemez sikere tehát látatlanban is garantált – a kiadó nyugodt szívvel megtehetné volna, hogy aprópénzért designoltat néhány új mapot a játékhoz, megjelenteti, majd megfelelő számú és méretű konténeret készít elő a beömlő pénzmag fogadására. Ehelyett azonban az Activision megkereste a 2002-es év egyik leg-

népszerűbb játékának, a *Return to Castle Wolfenstein*nek a nagy becsű fejlesztőit, és szent célul tűzte ki számukra, hogy minőségi kiegészítőt készítsenek a *CoD*-hoz, amely méltó annak régi nagy hírére, és megállja a helyét az egyre-másra érkező, rossznak egyáltalán nem nevezhető új versenyzők között is.

Közeleli helyeken

A *United Offensive* tiznél is több egyjátékos küldetéssel bír. Ezek az eredeti receptnek megfelelően három részre lesznek osztva: az amerikai, az angol és az orosz kampányra (bár esetükben talán túlzás három-négy pálya esetében normális kampányról be-

szélni). Üdítő húzás, hogy egyik esetben sem térünk vissza a már jól ismert helyszínekre; a történetek a II. világháború eddig nem nagyon taglalt csatáiba vezetnek bennünket, ráadásul az új helyszínekhez új főszereplők is dukálnak (bár egy-egy ismerős arc feltűnik majd az alapjátékból). Közös a kampányokban, hogy a *CoD* filmszerű „feelingjét” fogják hangsúlyozni, így még több olyan izgalmas szkriptelt pillanatra számíthatunk, amelyek az eredeti játékot nagygyá tették. Ezek során természetesen számos esemény történik majd direkt azzal a céllal, hogy a játékos annyira elmerüljön a hangulatban és a történetben, amennyire csak lehet, illetve minél inkább azonosulni tudjon a főhősökkel. Az amerikai pályákon (Battle of Bulge) egy fiatal 101-es bőrébe bújunk, aki vel a stratégiai fontosságú Bastogne városában körbevett csapataink túlélését kell elősegítenünk (ebben a csatában az amerikaiak teljesen elszakadtak a főszeregtől, csak repülőgépekkel kaphattak utánpótlást, ám a rossz időjárási viszonyok miatt egy időszakra még ez is elmaradt – ezt kell majd átvészelnünk a németek folyamatos rohamai közepette). Az orosz küldetéssorozat a hírhedt kurszki csata 12 napos eseményeit dolgozza fel, amelyről tudni kell, hogy

mind a német, mind az orosz erők rettentő mennyiségű haderőt mozgósítottak (később az ütközetet a második világháború egyik legnagyobb tankcsatájaként vették lajstromba). Látható tehát, hogy a *CoD*-ban megszokott grandiózus léptékek a kiegészítőben tovább fokozódnak!

HOL-MIKOR?

A *United Offensive* fejlesztői nagy gondot fordítottak arra, hogy a II. vh. eleddig kevésbé bemutatott ütközeit dolgozzák fel. A legérdekebb helyszín talán Kurszk lesz, ahol a németek anno 900 000 gyalogost, 2700 tankot és 2000 repülőgépet összesen (az oroszoknál ugyanezek a számok 1 300 000-re, 3600-ra és 2400-ra rúgtak). Külön érdekesség, hogy Hitler először elhatalasította a város elleni támadást, hogy bevárja a frissen kifejlesztett Elefánt tankokat, melyek a sztoriban is főszerepet kapnak.



2004. július | www.gamestar.hu

... és még esik is





„Vagy eltaláltam, vagy ennyire eszi a gépe az olajat”

„Hé, Johnny! Mi van ezekben a hordókban?” „Extra gyúlékony és robbanásveszélyes kerozin!” „Ja, akkor értem, akkor még jó, hogy idehoztuk őket a lövészárkba!”



Memphis Belle a monitoron!

Amennyire alapos betekintést engedtek a kiadó képviselői az első két kampány részleteibe, annál titkosabbak a harmadik, brit küldetés-sorozattal kapcsolatban. Egyelőre annyit tudunk róla, amennyit az E3-on láttunk. Egyik pályáján egy masszív légi csatában kell helytállnunk egy B-17-es bombázó fedélzetén, különböző feladatokat hajtva végre – leginkább persze a fedélzeti géppuskákkal kell lödöznünk az ellenséges repülőket. Körülöttünk kb. egy tucat hozzánk hasonló B-17-es próbál eljutni a célterület fölé, miközben megszámlálhatatlan Messerschmitt igyekszik a légi századot darabokra robbantani – ezeket viszont a szövetséges Spitfire-ök üldözik... El tudjátok képzelni a CoD-hagyományoknak megfelelő lüktető, kaotikus zűrzavart, a süvítő golyókat, a hatalmas robbanásokat, az ordító katonákat, amelyek szerencsére elég markánsan rányomják bélyegüket a küldetésre ahhoz, hogy végül ne csak egy *Incoming*-

utánérzés legyen a dologból. Hatalmas léptékű maga a „csatater” is, mivel a táj megjelenítésével itt nem kellett foglalkozni a fejlesztőknek: a robbanásoktól és nyomjelző lövedékektől vörösre festett, zavarosan hömpölygő, gépektől hemzsegő csatater félelmetes látvány, ráadásul a kiegészítőben felturbózott grafikai

rik, ha viszont hatalmas robbanás vet véget a gép karrierjének, a törmelkek között a szerencsétlen katonákat is felfedezhetjük majd...

A féktelen lövöldözés és a bámészködés mellett persze lesz még egy-két teendőnk a küldetés során: a gép belsőjében közlekedve néha be kell ugranunk más géppuskák mögé is,

rázza meg a gépet, s az utolsó dolog, melyet látni fogunk a hátsó traktuson nyílt hatalmas lyukon keresztül, az gépünk leváló és egyre távolodó farok része lesz. Itt véget ért az E3-as prezentáció, s az activationós kolléga nem volt hajlandó elárulni, mi következik ezután, de bármi legyen is az, nagyon gyanítjuk, hogy köze lesz az ejtőernyőkhöz.

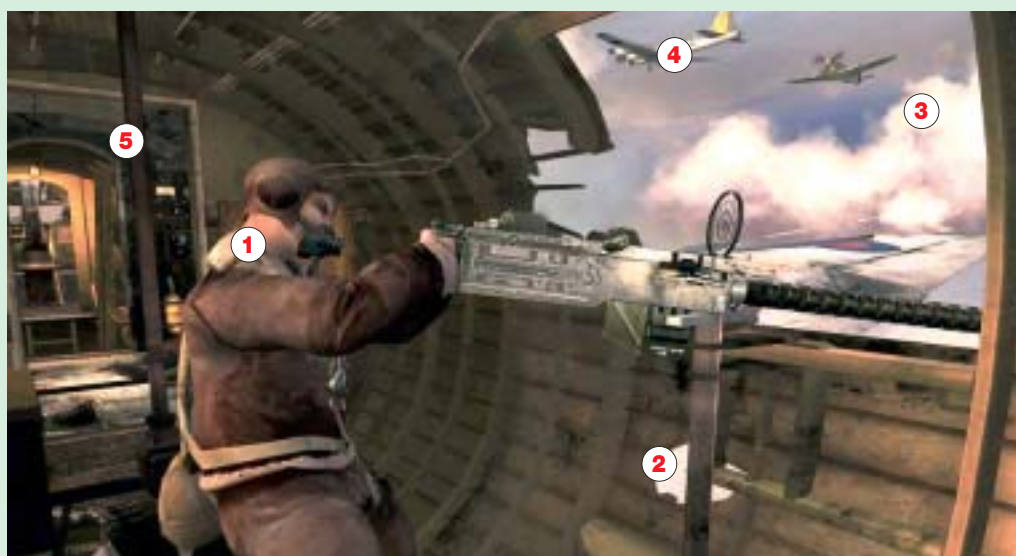
El tudjátok képzelni a CoD-hagyományoknak megfelelő lüktető, kaotikus zűrzavart, a süvítő golyókat, hatalmas robbanásokat, ordító katonákat...

motor elképesztően modellezi a füstöt, a robbanásokat, a szétrepülő repeszeket, ami még valóságossá is teszi az egészet. A löállásban nyújtott teljesítményünk befolyásolja, hány B-17-est sikerül leszedniük az ellenséges vadászközpontnak, de azt is meghatározza, hogy mi magunk mennyi fedezetűzetet kapunk a „szomszédoktól”. A lezuhanó légi erődök látványa letaglózó – ha lassan kezdenek el süllyedni, látjuk majd, ahogy a legénység ejtőernyővel kiug-

melynek kezelői megsebesültek, egyszer előre kell küzdenünk magunkat, és lezárni az üzemanyag-ellátást, megakadályozva ezzel gépünk felrobbanását, illetve a célterület fölött manuálisan kell kinyitnunk a meghibásodott bombakioldót, így karnyújtásnyi közelségből megtapasztalhatjuk a szeretetszomagtárolókat indulását. A küldetés vége felé egyre több lyuk szaggatja át gépünk testét (á la *Far Cry!*), egyre több füst ömlik ki a motorokból, míg végül hatalmas robbanás

Ha már lúd, legyen kövér!

A fejlesztők ügyeltek arra, hogy a „normál” küldetésekben is többet kapjon a játékos, mint amihez az hozzászokott. Az *UO*-ban új textúrára és modellekre, illetve továbbfejlesztett időjárás-effektusokra számíthatunk. Fegyverarzenálunk is bővül, egyszert a lángszórával (vajon miért nem lépődünk meg ezen a *RtCW* után?), másrészt a .30-as kaliberű könnyűgéppuskával. Úgyszintén fejlődik a multiplayer rész: két új játékmódot (*Tank Battle* és *Domination*), jó kis vezethető járműveket (tankok, dzsipek), és csak itt használható fegyvereket kap (mint a bazooka vagy a 88 millis telepített ágyú).



1: Ahhoz képest, hogy még mindig Q3 a motor, a modellek nagyon jól néznek ki! 2: Repülőgépünk testén lyukak keletkeznek találat hatására 3: Ebben a küldetésben a táj hiánya miatt a felhők és az ég rendkívül

részletes és szingazdag. 4: Az ég telve lesz ellenséges és szövetséges repülővel. 5: Ebben a küldetésben is kell járnunk a B-17-es minden zeg-zugát a lövöldözés mellett

A GAMESTAR JÓSLATA

A *United Offensive* gondosan megtervezett, újdonságokkal teletsűfolt kiegészítő lemez: már-már érdemesebb lenne külön játékként kezelni. Turbózott grafika, vadonatúj hadjáratok és szereplők, tovább dúsított tartalom (új fegyverek, multimódok), olyan újszerű küldetések, amelyeket a stílus képviselőiben még sohasem láthattunk – és még több az alapjátékot olyannyira emlékeztetessé tevő filmszerű jelenetekből. Reméljük, a „több több” elv bejön a *Gray Matter*-nek, és sikerül mindent megfelelő minőségben beletenni a játékba. Így akár el is maradhat a trónfosztás!

MODERN SZELEK FÚJNAK

BATTLEFIELD 2

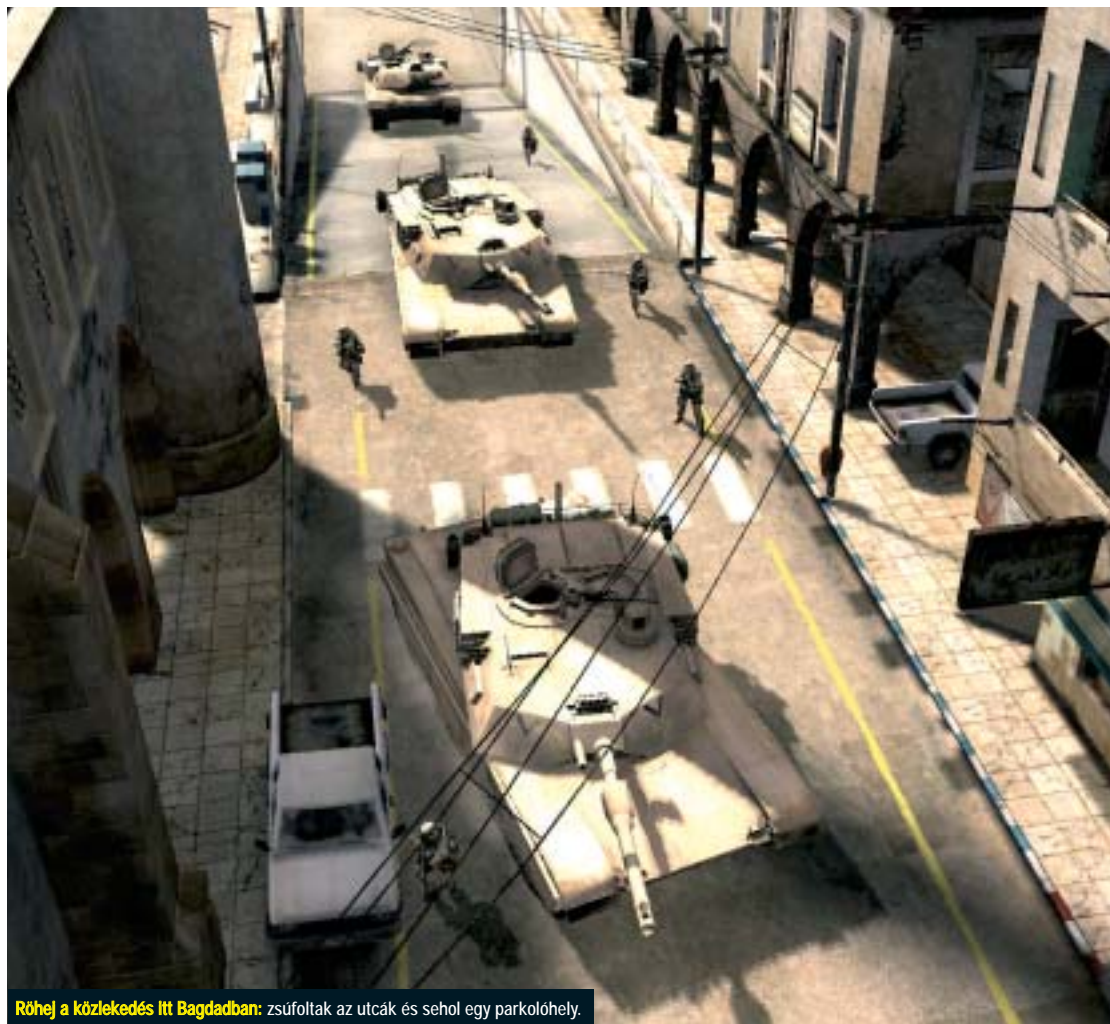
A Battlefield széria tagjait népszerűség tekintetében az online akciójátékok körében kizárólag a Counter-Strike tudja túlszárnyalni. A sorozatos kiegészítő lemezek, a tonnaszám készülő modifikációk, valamint a vietnámi kirándulás után 2005 tavaszán érkezik a „gyári” folytatás, amelynek minden esélye megvan arra, hogy változtasson ezen a helyzeten!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Multiorientált FPS
MEGJELENÉS 2005 tavasz
KIADÓ Electronic Arts
FEJLESZTŐ Digital Illusions

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI
Battlefield 1942, Ralisport Challenge

GYORSLINK **960**



Röhej a közlekedés itt Bagdadban: zsúfoltak az utcák és sehol egy parkolóhely.

A Bf2-ben az eddigi „történelmi” háttérrel rendelkező részekhez képest a legnagyobb újdonságot a modern éra jelenti, hiszen a játék a közelmúlt, illetve jelen korunk közel-keleti hadszínterein eresztí egy másnak az amerikai, a kínai és az ottani őslakosok által alkotott seregeket. Az eredeti részekben megszokott nyílt pusztaságok, illetve a kockalemezből felépített falvak és bázisok a Bf2 pályáinak jó részén átadják helyüket a szűk utcákkal, sikátorokkal tűzdelt, koszos-poros, füledt városi környezetnek.

Csillogó cukormáz...

Az újonnan megalkotott grafikai motor lenyűgöző látványra képes. Az új városi környezet kidolgozottsága elképesztően részletes, még az olyan apróságnak tűnő, ám a hangulat szempontjából nagyon fontos dolgokra is ügyeltek a fejlesztők, mint a romos házak között ivelő áram- és telefonvezetékek lemodellezése! Mint

minden objektum a világban, ezek is valós idejű árnyékot vetnek a környezetükben található minden tárgyra, a nap állásától függően. Azaz, ha tesszem azt, egy M1A1 Abrams tank hatalmas robajjal végigcsörtet az adott utcán, láthatjuk rajta a kábelek által vetett árnyékokat!

Mind a járművek, mind az emberek modellezése a végtelékig részletes. A tankokon szinte még a szegecslés is 3D-ben duzzad, a katonákon pedig hihetetlen módon az összes felszerelési tárgy (gránátok, tölténytáruk, vízeskulacs stb.) külön renderelt objektumként jelenik meg, menet közben himbálózva, nekiütődve embereink lábának, a fizika törvényszerűségeinek megfelelően reagálva minden őket érő erőhatásra!

Ám az EA fejlesztői nem csak a vizualitás terén alkottak maradandót – ugyanez mondható el a hangeffektokról is. Ideje továbblépni az 5.1-es, térben pozicionált hangok fölötti örömködésen: a Battlefield 2-

ben debütáló új ficsór a Doppler-effektus számítógépes szimulációja lesz, amelynek segítségével mostantól nemcsak a hangforrás adott pillanatra vonatkoztatott helyzetét, hanem mozgásának irányát is megállapíthatjuk, anélkül, hogy szemkontaktusba kerüljünk vele! Emellett már csak hab a tortán, hogy a pozicionálást a hangok különböző tereptárgyakon való torzulása is segíti!

...értékes belső tulajdonságokkal

Ez azonban – bármennyire szép is – csak a külső. Jó dolog, ha szép és jól szól, ám csupán ennyi egy játékot még nem fog sikeressé tenni – s ezzel tisztában vannak a Bf2 fejlesztői is. A lényeg még mindig a játékmeneten van! Ebből a szempontból a második rész egyelőre nem akar szakítani az eredeti játék könnyen kezelhető, árkádos jellegével (amely azt oly sok felhasználó számára érthetővé, elérhetővé s ezáltal sikeressé tette), másfelől úgy akarja

HOL-MIKOR?

A három versenyző közül egyértelműen a Battlefield 2 rendelkezik a legérdekesebb, egyszersmind a leglátogatottabb helyszínnel: korunk közel-keleti hadszínterei a valós életbeli konfliktusok miatt már a játék bejelentésekor megosztották a közvéleményt. Szó mi szó, meleg matériába nyúltak a fejlesztők, ám ettől függetlenül (vagy épp ennek köszönhetően) minden lehetőséget megragadnak arra, hogy kifejezzék: a Battlefield 2 „zürös” helyszíneire ellenére sem politikailag, sem erkölcsileg nem foglal állást, csupán játéktérként használja a közel-keleti területeket.



megjeleníteni a modern hadviselés minden csínját-bínját, hogy az egyben hihető is legyen. Az egyszerűség azonban – ahogy az E3-on megtudtuk – csak a kezelhetőségre fog vonatkozni, a játékmenetnek eléggé összetettnek kell lennie ahhoz, hogy hosszú távú szórakozást nyújtson mindenkinek. Ennek szellemében történt néhány változtatás a korábbi részekhez képest. Bekerült például két új választható kit. Az egyik a nehézfegyver-specialista, aki durva tüzerőt képviselő géppuskával van felszerelve, továbbá annyi extra tölténnyel, hogy abból el tudja látni társait is löszerezve a csatában. A másik a Special Operatives kit: ennek tulajdonságairól azonban egyelőre nincsenek nyilvános információk. Az új kitek bevezetése mellett a régieken is fejlesztettek az EA-nál, így például a Medic újraélesztő felszereléssel lesz ellátva, amelynek segítségével rövid idő alatt kihúzhatja elesett bajtársait a slamasztikából.

Megújul a hangüzenetküldő rendszer is. Az új felállásban sokkal egyszerűbben tájékozathatjuk szakaszunk tagjait az általunk felfedezett történésekről, még akkor is, ha nem rendelkezünk mikrofonos IP alapú hangátvitellel: célkeresztünket adott (terep)tárgyakra – mondjuk egy elleneséges tankra – irányítva egy bizonyos gomb lenyomásával emberünk beszél

A különböző anyagokon különböző mértékben hatolnak át a lövedékek, így egy papírvékony fal vagy egy rozsdásodó acéllemez nem véd meg bennünket

a közös csatornára, hogy „Ellenséges tank kiszűrve”, s mindennek a tetejébe a minitérképen onnantól minden csapattársunk számára látható lesz az adott jármű helyzete. A rádióüzenet pedig mindig az adott tárgynak, egy-egynek, történésnek megfelelő lesz, magyarul elfelejthetjük a lázas gépe-

lést vagy a bonyolult rádiómenüket! Sokan kritizálták az előző részekben a fizikai motor azon hiányosságát, amely megengedte a játékosoknak, hogy papírvékony falak mögé rejtőzzenek géppuskatűz vagy akár ágyúlövedékek elől is. Nos, a Bf2-ben a különböző anyagokon különböző mértékben hatolnak majd át a lövedékek, így egy papírvékony fal vagy egy roz-

dásodó acéllemez eltakar majd ugyan ellenfeleink szeme elől, ám nem véd meg bennünket a fegyverétől. Fontos újítás a játékmenetben a célkövetős rakéták bevezetése: illet használva a célkereszt körül egy nagyobb átmérőjű kör jelenik majd meg, s ezen belül kell tartani az ellenséges

célpontot egy ideig. Amennyiben ez sikerült, az adott jármű megkülönböztető fényjelzést kap, illetve egy ismétlődő pittyegő hangeffekt is jelzi, hogy teljesítettük a befogáshoz szükséges feltételeket. Ezzel azonban nem ér véget munkánk: miután kilőttük a rakétát, a becélzott járművet az említett körben kell tartanunk, hogy a rakéta biztosan célba találjon. A siker azonban még ekkor sem 100%-ban biztosított, hiszen az ellenfél még ilyenkor is kidobhat elterelő hőforrásokat (flares) csaliként...

Végül, de nem utolsósorban meg kell említenünk, hogy a szerverenként összecsapó 150 játékos koordinálásához minden oldal kiválaszthat majd magának saját sorából egy parancsnokot, aki egy taktikai térkép segítségével felülről látja a hadszínteret, és waypointokkal, rádióüzenetekkel, illetve akár élőszóban is irányíthatja embereit, összehangolhatja mozgásukat, tevékenységüket.

Mindig csak ez a harc, meg a vérontás! Miért nem lehet megbeszélni a dolgokat?



„Figyelj már oda, nekímész az operatőrnek!”



1: Az utcán található villanyvezetékek is modellezve vannak, sőt, árnyékot is vetnek! 2: A modern érnak megfelelően modern fegyverek és járművek játsszák a főszerepet 3: A modellek hihetetlen aprólékosak – minden tölténytár és pisztolytáska himbálózik a karaktereken (hogy mi lesz

ebből egy 150 fővel telezsúfolt szerveren, még nem tudni) 4: Ez a fal már megvéd a golyóktól – egy vékonyabb azonban már nem 5: A környezeti elemek (pl. házak) részletessége is lenyűgöző: ez itt egy légkondi (nagy a meleg Irakban).

A GAMESTAR JÓSLATA

A háborús FPS-ek szerelmeseinek továbbra is számolniuk kell a Battlefield sorozattal. Játékmenetét tovább polírozták a készítők, hogy tökéletesen visszaadhassa a harctéri hangulatot, technikailag pedig egyértelműen a legjobban felkészített versenyzőről van szó – audiovizuális „tudása” becsületére valna bármelyik egyjátékos háborús FPS-nek is. Pont ebből fakad aggodalmunk: ahhoz, hogy a játék egy 150 főt kiszolgáló szervert esetében élvezhetően műszakilag, olyan netkódot kell rittyentenie a fejlesztőcsapatnak, amelyet még senki nem látott. Mindenesetre mi drukkolunk nekik, kár lenne, ha ezen vérezne el a program...

WORLD OF WARCRAFT



Meg tetszik tudni mondanl, hány óra?

Hamarosan eljön az idő. Már nincs sok hátra. Már a beta 3 fázisánál tart, és egyre közeleg. Hamarosan ott lesz a Te gépeden is, és nem szabadulhatsz: a földkerekség egyik leghíresebb játék-univerzuma beszippan, és nem ereszt többé! Hamarosan. Már nem kell sokat várnod...

Bátran állíthatjuk, hogy a világ legigényesebb csapata a Blizzard, hiszen eddig olyan minőségi munkákat adott ki a kezei közül, amelyek öt-hat évvel megjelenésük után is óriási tömegeket tartanak lázban. Elérkezett az idő számukra, hogy a sorozatból, amely egy csapásra a legnagyobb nevek közé emelte őket, azaz a *Warcraft* világból készítsenek egy MMORPG-t, a mai játékírányvonalaknak megfelelően.

Időszámításunk szerint a W3 után...

Becsatlakozva egy szerverre, és karaktert indítva a *Warcraft 3* történései utáni világ tárul a szemünk elé. Minden választható fajnak megvan a meghatározott „szülőföldje”, ahon-

halom mellett. Az egyes nagyobb, például NPC-k által adott küldetéseket pedig teljesítés után már nem lehet majd újra végigvinni, elkerülendő a legtáposabb questek újra és újra történő „kifosztását”, xp és tápok szempontjából persze. Aggódni az egyhangúság miatt abszolút nem kell, az ígéretek szerint a sokszínűség mellett területenként, kontinensenként is eltérnek majd a különböző küldetéstípusok, és azok jutalmai úgyszintén.

Mindennapi élet az orkok és tündék földjén

A progi nem csak a hentelesről és az XP-vadászatról szól – egy igazi online szerepjátékban az ember rengeteg időt tölt egyéb cselekedetekkel: saját vityillóját szépítgeti, beszélget akár



Szép is, okos is...

Egy harcos karakter persze nem tudja felvenni az alkímiát, de semmi vész: neki találták ki a főzés skillt

nan indul az ember – ezek és a választható rasszok ismertetését keresétek a világtérképes oldalon. A pillanatnyi erőviszonyokat két szövetség szembenállása jellemzi, az egyik az Alliance (Szövetség), amely az embereket, törpéket, gnóموkat és night elfeket tömöríti magába, míg a the Horde az orkok, trollok, taurenok és élőholtak pillanatnyi törekeny együttműködését jelenti.

Engedj utamra, szent küldetésben járók!

Az egyik legfontosabb elem egy RPG-ben, pláne ha az MMORPG a küldetések rendszere. Nemcsak egyszerűen kiválaszthatjuk, hogy milyen típusút szeretnénk (dungeonok felderítése, fontos karakter védőkísérete, adott szörny legyőzése stb.), de igen gyakran több felkínált jutalomtárgy közül is kiszemelhetjük a nekünk megfelelőt, természetesen az alapon járó XP-

órákon át, egyszóval szocializálódik. A *WoW* az ilyenemű akciók széles tárházát nyújtja nekünk, számos olyan skill van például, amely nem közvetlenül a harchoz kapcsolható. Ezek két alapvető csoportba sorolhatók, úgymint: gyűjtő/kitermelő és megmunkáló képzettségek. Értelemszerűen előbbivel gyűjthetjük be az utóbbihoz használatos nyersanyagokat. Mondjuk alkímiával különböző fűvek keverékéből tulajdonságnövelő varázsfőzeteket vagy gyógyitalokat keverhetünk. S hogy honnan szerezzük be a hozzávalókat? Vethetünk a boltban a sárkányfűarástól, de jóval feelingesebb, ha mi magunk gyűjtjük össze a vérehulló fecskékfűvet

WARCRAFT

meg a csalánt: ebben segíthet a megfelelően tápolt „find herbs” tulajdonság is. Használatakor a minimapon feltűnik a hasznos növénykéek lelőhelye. Egy harcos karakter persze nem tudja felvenni az alkímiát, de semmi vész: neki találták ki mondjuk a főzést – bármilyen viccesen hangzik is ez így elsőre. Finom étkekkel ugyanis ugyanúgy tudjuk magunkat gyógyítani, és hát mennyivel jobb már egy élő-holt tolvaj fakanállal a kezében, mint fűvek fölé görnyedve a mezőn ☹! Aki meg kotyvasztás helyett inkább férfiasabb dolgokra vágyik két monsztra levágása közti szabad idejében, az gyúrjon inkább a kovácsolás (fegyver- és páncélkészítés), mérnöki (bonyolult dolgok, például puskák vagy távcsövek készítése) vagy bűvölés (tárgyak varázstulajdonsággal való felruházása) skillre. A kombinálás persze nem megy csak úgy ripsz-ropsz: egy-egy jól képzett NPC-től kell eltanulnunk az újabb és jobb „recepteket”, akik ezért vagy jól megkérlik az árát aranyban, vagy nekünk kell elvégezni helyettük a piszkos munkát, valamilyen küldetés képében.

Tovább színesíti és fűszerezi majd életünket a különböző nyelvek megjelenése. Teljesen érthetően mondjuk egy ork karakter induláskor tud orkul,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
MMORPG	Vivendi
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004. Karácsony	Blizzard
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Diablo, Starcraft, Warcraft sorozatok	

GYORSLINK >>> 54





A birodalom kutászdroidokat küldött szerteszét a galaxisba

és slussz. Ha eljut egy emberek lakta helye, akkor nem fogja tudni magát megértetni, és hát lehet, hogy a „kérlek ne bántsatok”-at jelző baltarázást egy szakasz íjász egész máshogy értelmezi...

No, mire is gyúrunk?

Csatározásainkat öt alapvető tulajdonságunk, a támadóérték, a sebzés, a gyorsaság, a védekezés és a páncélzat befolyásolja. Mint min-

Élet a halál után

Egyáltalán nem elhanyagolandó, mi is történik kedvenc karakterünkkel, amikor valamilyen szerencsétlen okból vagy egy combos ellenfél által feldobja talpát/patáját/mancsát. Ilyenkor megtapasztalhatjuk a szellemlét gyönyöreit: a legközelebbi temetőben manifesztálódunk, igaz, csak részben, hiszen éteri testünket más nem láthatja. Ez esetben három lehetőség áll előttünk: vagy hosszú útra indulunk,

A 'kérlek ne bántsatok'-at jelző baltarázást egy szakasz íjász egész máshogy értelmezheti...

den szokásos szerepjátékban, itt is jobbnál jobb fegyverekkel, képzettségekkel és tárgyakkal tornáztatjuk feljebb ezeket az értékeket. A varázshasználó karakterek persze nem bíznak az acél erejében: számos, a War3-ból jól ismert támadó és területre ható „totemvarázslatot” puffogtathatunk majd, úgymint: chain lightning, farsight, purge vagy healing wave. A karakterek ismertetésénél mindenki olvashat némi kis infót arról, miben is jobb egyik vagy másik; a képzettségek, varázslatok, lehetőségek sokrétősége miatt öt *GameStar* sem lenne elegendő, hogy mindet teljesen kivesézzük.

és megkeresve porhüvelyünket a ki-múlás helyszínén, visszaköltözünk testünkbe; esetleg megkérjük az NPC temetőrt, hogy támasszon fel némi XP-vesztés árán; de esélyeink partiban a legjobbak: a velünk tartó sámán, paladin, boszorkánymester vagy szerzetes barátunk gyorsan elvégezheti irányított reinkarnációnkat egy megfelelő varázslat segítségével. De nem kell annyira sietni! Bár a szellemet senki sem láthatja (csak egy másik szellem, esetleg néhány speckó szörny), és ő sem látja az élőket, tudunk majd



Szittyó legénybúcsúja

PIHENNI JÓ!

Csak még öt percet...

A Blizzard egy nagyon érdekes megoldással pihenteti a karaktereket a WoW-ban. Az egészen az az alapja, hogy a jól kipihent játékosok vannak előnyben, mégpedig azért, hogy több XP-t kapnak, mint kimerült karival játszó társaik. Teljesen kipihent, „well rested” állapotban 200% XP-bónuszt kapunk küldetés teljesítésekor vagy szörny leöléséért. Sőt fáradtság esetén, sima pihent („rested”) állapotban 150% bónuszt kapunk, míg az ezután következő „normal” fázisban nem kapunk bónuszt. „Fáradt” állapotban csak a kapható xp felét, „kimerültben” pedig csak a negyedét kapjuk, s emellett büntíthető még eszünk is két szintet – törődöttségünket hangsúlyozandó. Feltöltődni a játékból való kilépéssel vagy a fogadóban lehet, ráadásul ha szépen lefektetjük kedvencünket mondjuk a Fejetlen Sas fogadóban, és úgy lépünk ki, jóval gyorsabban pihenni ki magát, mint sima „logout” esetében.



VÁLASZTHATÓ KASZTOK

Presztízspontok rendszere

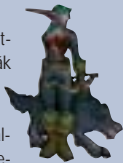
Druid

Sokáig a világtól elzárkózva éltek, de a Burning Legion által a Természetben ejtett erőszak őket is felébresztette szenderegésükből. Erösségük a shapeshifting, amely szintjüktől függően jobbnál jobb szabadon felvehető teremtménnyé alakítja testüket, illetve a fiatalítás, mellyel szövetségeseiket is gyógyíthatnak.



Hunter

Életük a vadászat: felkutatják, követik és levadászzák a prédát, bármi legyen is az. A távolsági fegyverek mellett legjobban az állatszeldítéshez értenek: lecsillapítják a feldühödött állatokat, sőt hasznos és hűségű társak is nevelhetik azt, amelyikhez igazi lelki kapcsolat köti őket. Gyöngeségük a közelharc.



Mage

A nagy hatalmú mágiahasználók mára szét-szóródtak a világban, nem sok akad már belőlük, éppen ezért segítségük felbecsülhetetlen egy csapatban. Képesek a népszerű tűzlabdák dobálására, de tudnak teleportálni, láthatatlanná válni, vagy ételeket-italokat teremteni, a harc utáni gyógyulást segítő.



Paladin

Hatalmas kalapácsukat forgatva, a Szent Fény erejével küzdenek a gonosz ellen, a Szövetség élő bástyáiként. Nagyszerű közelharcos értékeik mellett képesek területre ható aurákat, saját maguk köré pedig védőfalat idézni. A Szent Fény segítségével önmagukat és társaikat is tudják gyógyítani.



Priest

Higgyen a számtalan isten bármelyikében, minden pap osztzik egy közös tulajdonságban: hathatósan képesek befolyásolni mások elméjét. Különböző erejűekkel, varázslataikkal gyógyítanak, elhalálozott karaktereket támaszthatnak fel, de gonosz módon fájdalmat is okozhatnak, ha azt követeli meg a céljuk.



Rogue

Amikor nem nyílt harcra van szó, rögtön előtérbe kerülnek: a tolvajlás, beszúrás és orvgyilkolás mesterei, a szerencsevadászok. Szinte bárhol képesek elrejtőzni, előszeretettel alkalmazzák hátszúrásos képességüket, és egyedülálló módon egyszerre két fegyvert is tudnak forgatni kezeikkel.



Shaman

A törzs vezetői a sámánok, akik víziókban látják a jövőt, és szellemekkel beszélgetnek. A hagyományos örlött figuráját el lehet felejtetni: például lightning bolt (villámcsapás támadóvarázslat) és restoration (gyógyítás és feltámasztás) spelljeikkel hathatós támogatást nyújtanak egy partiban.



Warlock

Olyan mágusok közül kerültek ki az első boszorkánymesterek, akik túl mélyre ástak a démoni praktikákban. Gonosz képességeikkel életerőt szívhatnak el áldozataikból, vagy árnyéklovedéket lehetnek ki rájuk, de – igazi csemegeként – a hellfire varázslattal felgyújthatják az egész környéket.



Warrior

A legalapvetőbb foglalkozás, amit csak ember üzhet egy harcias, durva világban. Mondani sem kell, hogy a közelharcos képességeik kiemelkedők, úgymint: a pajzsral való öklelés, a védekező harcmodor vagy a whirlwind, amikor is berserker módban bepörögve a harcossal mindenkit leseberez a közelben.



Indulj már te buta tyúk!

levitálni, gyorsabbaká válunk, sőt lesznek külön extra küldetések, amelyeket szellem NPC-ktől gyűjthetünk be!

Ismerős a hely?

A térképen is látszik, hogy nem kicsi a terület, amelyet bejárhatunk, s maga a játék bátorít is a felfedezésre: minden kisebb terület felfedezésekor kapunk XP-bónuszt. A Warcraft RTS-ek története közben megismert összes helyszínt bejárhatjuk és felfedezhetjük, egyebek mellett a lerohant emberi birodalom romjain virágzó élőholt táborokat és városokat. Belépünk olyan ismerős helyekre, mint például a meggyilkolt Terenas király trónterme, és szembesülhetünk

a mindenfelé fellelhető gonosz fertőzésével. A labirintusok külön kiváló helyszínt szolgáltatnak kalandozásra egy kis száftos kincs reményében – kétféle találhatunk a WoW-ban: a „micro-dungeont” és a jóval nagyobb „world dungeont”. Előbbiből több mint százat lelhetünk szerteszét a különböző kontinenseken, és egyes kis küldetések kapcsolódnak hozzájuk, jellemzően a „pucold ki egy jó kis artifactert cserébe” típusúak. A world dungeonok már jóval izgalmasabbak: a nagyjából 20 helyszínek mind megvan a saját kerettörténete, igazi heroikus munka ide behatolni, a készítőket ezeket alapban nagyobb partik számára találták ki.

**NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN!**
ANIMÁCIÓ A DVD-N



Northern Kalimdor



Terület: Teldrassil

A világtól elvonultan élő *Night Elfek* otthona ez a sziget, melyen erős mágiával egy új, hatalmas erdőt idézett meg az Ősök Kőre a Lángoló Légió pusztítását követően. Itt az elfek végre újra nyugodtan a természetnek és a mágiának szentelhetik életüket, s gyönyörű lakhelyet alakítottak ki az idők folyamán, hangulatos zegzugokkal, erdőmélyi patakokkal.

Fővárosa: Darnassus



Faj: Night Elf

A Warcraft világának legősibb faja, ők ismerkedtek meg először a varázslás tudományával. Hosszú ideig a világtól elvonultan éltek, de a közelmúlt eseményei ismét a visszahozták érdeklődésüket a nagyvilági csatározások iránt. Tőlük rendhagyó módon szövetségre léptek az emberekkel, törpékkel és gnómokkal, de ennek ellenére nem csökkent lenézésük és fensőbbsegutdatuk a többi fajjal szemben.

Felvehető kasztok: Hunter, Druid, Warrior, Priest, Rogue

Tipikus szörny: Furbolg

A Burning Legion hordozta pokoli gonoszság megferőzte az addig békés és egyszerű életet élő medveembereket. Mostanság dültől átítatva járják az erdő mélyét, s igyekeznek minél nagyobb területet kihalítani maguknak.



Central Kalimdor



Terület: Durotar

Az *orkok* és *trollok* lakhelye ez a kies és zord vidék, ahol a világ legkeményebb harcosai edződnek. Sámánok kísérletezik ki veszélyesebbnél veszélyesebb varázslataikat, kardforgatók edződnek az arénákban: ezen a félelmetes földön minden kis harci trükk és fortély életet menthet.

Fővárosa: Orgrimmar

Faj: Ork és Troll

Az eredetileg Draenor világáról, dimenziókapun át érkező zöld bőrű orkok Azeroth legszaporább teremtményei közé tartoznak. Bár mindenki agyatlan, irgalmat nem ismerő cséplőgépként azonosítja őket, jelenlegi céljuk az, hogy megvessék lábukat új lakóhelyükön, s otthonra találjanak benne.

Felvehető kasztok: Hunter, Warlock, Warrior, Shaman, Rogue

A legendás Thrall által megmentett Darkspear törzs leszármazottai a trollok, akik életükért cserébe húséget fogadtak az orkoknak, és ezért velük élnek. A taurenok szövetségét szívesen veszik, de az élőholtakra egyáltalán nem néznek jó szemmel: maximálisan sunyi és ármánykodó népségnek tartják őket.

Felvehető kasztok: Hunter, Warrior, Shaman, Rogue, Priest, Mage

Tipikus szörny: Harpy

Az egész kontinensen fellelhető szárnyas asszonyok megtámadnak mindenkit, aki csak a területükre téved: meggyilkolt áldozataik undorító maradványaival borított fészekük mindennapos látványynak számítanak a vidéken.



Southern Kalimdor



Terület: Mulgore

A valamikor nomád *tauren* nép itt, ezen a határtalan fennsíkok alkotta területen telepedett meg, ahol számos kereskedőkaraván kel át, értékes árukat szállítva. Kultúrájuk és építményeik hasonlatosak az amerikai indiánokéhoz, a totemek díszítette fennsíkokat pedig veszélyes kőtélhidak kötik össze egymással, amelyeken a tauren vadászok természetesen könnyű léptekkel kelnek át.

Fővárosa: Thunder Bluff



Faj: Tauren

Brutális kinézetük és méreteik ellenére a taurenok békés törzsi közösségekben élnek: a természet szolgái ők, akik az elemek és vadállatok egyensúlyát tartják szem előtt. Ennek ellenére hiba lenne lebecsülni őket, hiszen ha harcra kerül sor, nincs, aki náluk csontropantóbbat sújtana.

Felvehető kasztok: Hunter, Druid, Warrior, Shaman

Tipikus szörny: Skeleton

Bár első látásra esetlennek és törékenynek tűnnek, a csontik emberfeletti erővel bírnak, s szinte minden fizikai támadásnak ellenállnak. Nem tudni, hogy kit szolgálnak, de egy biztos: elpusztítanak mindent és mindenkit, aki az útjukba akad.



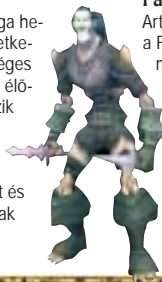
Lordaeron



Terület: Tirisfal Glades

Lordaeron elveszett királysága helyén, a királyi kripták és temetkezési helyek egy új, szörnyűséges és gonosz gazdára letek: az élőholt *Undead* kreatúrák fertőzik a hajdanvolt nagyszerű uradalmat. A halál teremtményei tovább építik a mindent átszövő ütvészőket és katakombákat, az élők itt csak szenvedésre lelhetnek...

Fővárosa: The Undercity



Faj: Undead

Arthas Lich King uralma alól kitörve a Forsaken néven ismert élőholt törzs semmivel sem kevésbé gonosz, mint egykori gazdája. Nem is érdekli őket más, mint „testvéreik” pusztítása – bár ki tudja, mikor változik meg céljuk, s fordulnak minden erejükkel az élők ellen...

Felvehető kasztok: Warrior, Warlock, Mage, Rogue, Priest

Tipikus szörny: Basilisk

Nem éppen hirtelen haramagú teremtmény, de aki a költési helye közelébe téved, az csúnyán megjárhatja. A testéből kinövő kristály segítségével mágikusan el tudja altatni vagy akár kővé is változtathatja el-lenségét.



Khaz Modan



Terület: Dun Morogh

A *Gnómok* és marcona *Törpék* lakhelye hol is lehetne máshol, mint hófödte, csipkézett hegy-csúcsok között, no meg az alatta húzódó tárnákban? A különféle ércek és a kővek kiadhatatlan kincseskamrájában szünni nem akaró kovácsolhatnéjkjuknak, mérnöki tudományaiknak és asószvenvedélyüknek hódolnak.

Fővárosa: Ironforge

Faj: Törpe és Gnóm

A *Törpék* nagy lelki változáson estek át a közelmúltban: megtudták, hogy a föld hajnalán sziklából a Titánok teremtették őket. Azóta egyre csak ősi és mágikus teremtsük újabb bizonyítékait keresik a föld alatt, járataik behalózzák az egész földrészt.

A briliáns elmével megáldott *Gnómok* fővárosát barbár hordák foglalták el, a harcok alatt a népük majd' fele odaveszett.

A *Törpe* fővárosokban letek menedéket, s azóta minden gnóm azon fáradozik, hogy egyszer visszafoglalják szeretett lakhelyüket, Gnomeregan-t.

Törpe felvehető kasztok: Hunter, Warrior, Mage, Paladin, Priest, Rogue
Gnóm felvehető kasztok: Warrior, Rogue, Mage, Warlock

Tipikus szörny: Rockjaw Trogg

Nem először fordul elő, hogy a törpök túl mélyre merészkednek a hegyek gyomrába: féktelen járatépítésükkel kiszabadították ezeket a kegyetlen lényeket földmélyi fészükéből, akik azóta fellelhetők szinte minden sötétebb folyosón.



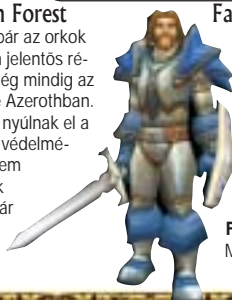
Azeroth



Terület: Elwynn Forest

A végtelen erdő – bár az orkok az Első Háborúban jelentős részét felégették – még mindig az emberi faj bölcsője Azerothban. Termékeny farmok nyúlnak el a masszív őrtornyok védelmében: az emberek nem egykönnyen feledik a múltat, s most már felkészültek.

Fővárosa: Stormwind



Faj: Ember

A valamikor dicsőséges emberi faj képviselőit ma már nem sok helyen találhatjuk meg, számuk a háborúk következtében jelentősen csökkent. Az északi élőholt-fenyegetés utolsó tiszta szívű és igen harcos bástyájaként őrzik a hajdanvolt lovagi erényeket, az emberi kultúra nagyszerűségét és nemességét.

Felvehető kasztok: Warlock, Warrior, Mage, Paladin, Priest, Rogue

Tipikus szörny: Kobold

Bár hagyományosan a föld alatt érzik jól magukat, új uraik, a gnollok mindenféle piszkos munkát velük végeztetnek, gyakran találkozni hát velük a felszínen is. A sanyarú sor-sok miatt megkeseredett és agresszív koboldok ezért mindenkit megtámadnak, aki gyengébbnek tünik náluk, s ez gyakran előfordulhat, hiszen csapatban járnak.



NAGYON FONTOS!

Mit kell tudni az MMORPG-kről?

Fizetés

A World of Warcraft nem lesz ingyenes. Ez azt jelenti, hogy a dobozos változat (a kliensprogram) megvásárlásával (ez kb. 40-50 dollár, azaz 8-10 ezer forint lesz) hozzájuthatsz a klienshez és egy havi ingyenes játéklehetőséghez, amely a regisztráció napján kezdődik és akár játszol vele, akár nem, 30 nap múlva lejár. Az ilyen kategóriájú játékok havi díja (ezt még a WoW esetében nem határozták meg) általában 10-15 dollár körül van (ez 2-3 ezer forint). Ha nem fizetsz, nem tudsz játszani, csalni, trükközni nem lehet. Fontos, a fizetés hitel-, vagy bankkártyával történik, tehát aki ilyen nem rendelkezik, az bajban lesz, ha lejár a 30 nap. Természetesen a Blizzard sem fog visszaélni a kártyád adataival: így so-

sem fognak többet levonni, mint amennyit kéne. Amennyiben mégsem bízol meg bennük, a kártyádra havonta csak annyi pénzt tegyél be, amennyi a havi díj.

Internet és szerverek

A WoW, ugyanúgy, mint más MMORPG-k csak és kizárólag interneten, internet eléréssel játszható, tehát akinek ilyen nincs, ne is próbálkozzon. A játék csak saját szervereivel lesz használható: nincs lehetőség házilag barkácsolni szervereket használatára (s ennek értelme sem lenne). Minden valószínűség szerint az európai változat csak az európai szerverekre enged majd fel: aki az amerikai szervereken szeretne játszani, annak a kliens programot kell majd megrendelnie az USA-ból.

Nyelvtudás

Az általános tapasztalat szerint MMORPG-kkel általában sokkal több idegen ajkú játszik egy adott szerveren, mint magyar. Így erőteljesen javaslom (még akkor is, ha minden bizonnyal létrejön majd magyar guild) hogy aki nem tud angolul, kicsit trenírozza magát, mielőtt játszani kezd a WoW-val, ugyanis minden bizonnyal a szervereken a nemzetközi nyelv az angol lesz (amennyiben lesz német szerver, ott mindenki németül beszél majd, a francia szerveren pedig franciául). Az sajnos esélytelen, hogy a Blizzard magyar szervert indítson, így mindenki csiszolja nyelvtudását, hogy teljes legyen a játék élvezete.

Gyu

gyománys közlekedési eszközként a kontinensek között hajókat és zeppelineket is igénybe vehetünk hosszú távokra, illetve a nagyobb városokban griffet bérelhetünk rövidebb kincsszerző túrákra.

A baltát nem pakolták el

Külsőre a játék szépen néz ki, s mint ahogyan a fejlesztők mondják, egyáltalán nem törekedtek a valóságúségre. Harsány színeiben inkább a Warcraft világot adják vissza tökéletesen, ahol annyi órát eltöltöttünk már, hol maroknyi, hol nagyobb seregünk kommandírozásával. Leszállni most a talajszintre, s bejárni az eddig csak madártávlatból vagy hallomásból és mondákból ismert kontinenseket, falvakat – kell ennél több?

Sam ELSŐ BENYOMÁSAI

A Blizzardtól megszokott rengeteg ötlet egy népszerű világban, már most láthatóan szinte tökéletes kivitelezésben: a World of Warcraftra igen könnyű lesz rákattanni, ezt biztos állíthatom!



WoW hívőknek mise éjfélkor



A fabulon új reklámfigurája



Ott megy a varázslás, itt meg az ütősváltás...

BANKRENDSZER

Már megint kicsi a zsák!

Kalandozásaink során annyi tárgyunk fog felgyülemelni, hogy csak győzzük tárolni, s még a legelkeltebb, „mindent eladó” játékosnak is előbb-utóbb elfogy a hely a hátizsákjában. Szerencsénk van, mert a nagyobb városokban találunk csomagmegőrző bankot, ahol jó pénzért bérelhetünk magunknak tárhelyet, hogy biztonságban tudhassuk kis „drágaságainkat”. Elutazva egy másik városban is vissza tudjuk kapni elhelyezett tárgyainkat, viszont a Szövetség bankjait csak az emberek, gnómok és törpék, míg a Horda bankjait csak az orkok, élőholtak és taurenek vehetik igénybe.



Ekkor láttuk őket utoljára



MadDwarf says: way to represent group 3 shotty
MadDwarf says: :)
Fissure says: haha
XDregh says: haha
[Guild] Barney: Moridin (istari) wins BLUE RING [Lavishly Jeweled Ring]
[Guild] Roont: Moooo
Moridin says: you want it roont?
You have requested to trade with Moridin

UCLA gains Seal of Wisdom.
MadDwarf casts Seal of Wisdom on Shotty.
Shotty gains Seal of Wisdom.
MadDwarf casts Seal of Wisdom on
Craziedwarf.
Craziedwarf gains Seal of Wisdom.
Holy Word: Shield fades from Fis
DumbleDwarf
Dwarf Paladin
Level 20

BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

„Ó, a horror!” – hörögte annak idején Marlon Brando az *Apokalipszis Most!*-ban, és milyen igaza volt ☺! Bizony, nincs is jobb egy jó kis horror témájú akciójátéknál, amikor a hideg futkos a hátadon, miközben „a jaj, csak rémálma-
imban elő ne jöjjön!” típusú szörnyek hörögve közelednek, hogy szétrancsirozzanak. Ezert is fogott meg ebben a hónapban legjobban a *The Suffering*: hiába konzolos átirat, hiába nem csúcs a grafikája, mégis teljesen magával ragadott a parás hangulat, a nagyon jól kidolgozott háttérvilág, sztori, no és persze a nonstop véres akció. A *The Suffering* mellett természetesen a havi elmaradhatatlan lopakodós játékot is megkaptam – igaz, az *Alias* sokkal harmatosabbra sikeredett, mint a *Splinter Cell*, viszont legalább van egy kis tv-sorozat feelingje. Mazur ezúttal a rendkívül látványos *Ground Control 2*-vel idézte fel starcraftos emlékeit. Bár a Blizzard mestermunkáját nem sikerült felülmúlni (azt talán senkinek...), de azért ezt a grafikát tényleg érdemes megnéznetek. Arról nem is beszélve, hogy egy egészen újféle megoldást is találhattok majd a Fókuszban: két oldalon át, képvezérelt ábrák segítségével nemcsak a játék hangulatát szeretnénk átadni, hanem a működési elvébe is bepillantást nyerhettek így módon!



Ha össze kellene foglalnom az e havi felhozatalt, akkor a cégek „jó bornak nem kell cégér” típusú (pedig annak is kell...) hozzáállását tudnánk jellemezni, hiszen egész jó programok érkeztek, mégis a legtöbbjük alig-alig kapott megfelelő reklámot. Hát... ők tudják, mi elvagyunk a játékaikkal...
Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



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

„*Shrek 2*, mert már az első is nagy kedvenc volt, I Robot, mert az Asimov-könyvek hatására megszereltem ezt a témát (bár azért egy picit félek, hogy ez a film gagyi lesz), és *Alien vs. Predator*, mert kedvelem az Alien-történeteket (ennél pedig még jobban félek, hogy ez is gagyi lehet).”



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

„Én a *Polar Express*-t várom a legjobban, mert Robert Zemeckis rendezte. Egyébként pedig a *The Incredibles*-t várom, mert tetszett a trailerje. S ha nem említettem volna, akkor a *Shark Tale*-t várom, mert a *Shrek* készítői csinálták. Mind számítógépes animációs film.”



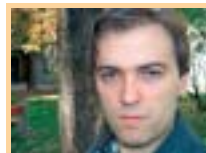
> Csonti
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali, FPS
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Könnyű kérdés: *Shrek 2*. Ráadásul mire ezt olvastátok, már rég meg is néztem. És hogy miért? Aki látta az első részt, annak felesleges magyaráznom; aki véletlenül nem... annak meg reménytelen ☺.”



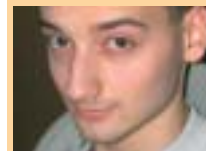
> Platypus
szakterület: RPG, tördelés, a jelenlegi design atyja ☺
előélet: 6 éve játékságíró (PC-X Magazin, GameStar)

„A 'legjobban várt filmek' top 5 szerintem a következő:
1. Fahrenheit 9/11
2. Spider-man 2
3. AVP
4. Collateral
5. The Incredibles
Ezen kívül rendkívül kíváncsi vagyok az Open Water című alkotásra.”



> Bad Sector
szakterület: Akció, kaland, RPG, stratégia
előélet: 13 éve játékságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Nekem igen kellemes meglepetést szerzett a kiváló *Spider-Man 2*, úgy-hogy most nagyon kíváncsi vagyok a Halle Berry-s *Catwoman*-re. (Pedig egyébként nem vagyok ki-fejezetten szuperhősfilrajongó.) Érdekel még az *Alone in the Dark* és természetesen a *Star Wars: Episode III* is.”



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

„A *Shrek* második részét várom a legjobban, de mire ezeket a sorokat olvastátok, már valószínűleg vagy ötször meg is néztem ☺. A ranglistán következnek az *Alien vs. Predator*. Végül a sort a Pixar szuperhős-komédiája, az *Incredibles* zárja.”



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

„Én legjobban az *Elfújta a szél* tinivilágjáték remake-jét várom (Gone with the Pie). Szerintem Scarlet O'Hara szerepére kiváló lenne például Krisztina Agiléra.”



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

„Az általam legjobban várt film nem más, mint a *Doom III* bevezető animációja: viszonylag sok mindent megtennék, hogy mielőbb megtekinthessem a saját monitoromon... Ja, hogy mozifilm? Természetesen a *Star Wars: Episode III*.”

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 játéktípusok 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 esetenként közöljük a Másik Oldalon!

Ha új vagy a GameStarosok között...

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

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

X-Tra: Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találás hozzá tippeket a tippovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelékleten. 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 korábbról már megszokott leg-lényegesebb 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 csapttól, illetve játéktól.

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



48

Ground Control II
Alakváltó Alienek Attackolnak



58

The Suffering
Vér, vér mindenütt



70

Alias
Kedves lány...

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, végigjátsz-sza, precízen és objektíven **értékelje**, végül gondolatait cikk formájába öntse **szórakoztató, logikus és átlátható** módon.



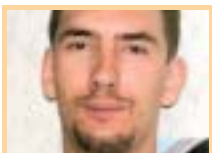
Sam
szakterület: Akció, stratégia, marketing
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Nagy *Alien versus Predator*-fanatikuss lévén, a válaszom egyértelmű: AVPI!”



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

„En *Gyűrűk Ura 3.* részének kibővített DVD-s változatát várom a legjobban, valamint a *Star Wars* első három részének DVD-s változatát. Sajnos az új filmek (kivéve a *Shrek 2*) nagyon gagyik. Így maradok a klasszikusoknál, és fűszerezem egy kis tankos-romantikus-háborús filmmel a *Star Wars-Gyűrűk Ura* kombót.”



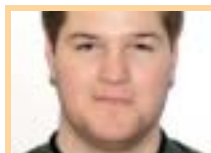
Uhu
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„*Shrek 2* – mert megérdemlem ☺! Már az első rész is elképesztően jó volt – azóta is láttam még vagy pár tucatszor –, és ha jól hallom, a 2. rész még ennél is jobb lesz, úgyhogy nem kérdés, mi lesz a befutó. A távolabbi jövőre nézve pedig szívesen megnéznék még néhány *LOTR*-szinvalnálú fantasyt vagy cybert.”



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

„En speciel – szimulátorrajongó lévén – a *Thunderbirds* című filmet várom a leginkább. Érdekes repülő film lesz, Ti is nézzétek meg.”



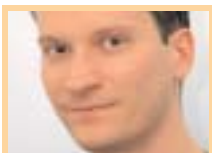
ZeroCool
szakterület: FPS, autós gammák, online bármi
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Miatán a *Shrek 2*-t már többször is sikerült befogadnom, úgy gondolom, egyetlen eltelcélom, hogy kibírjam valahogy a *The Incredibles* vetítéséig ☺. Persze addig még lesz más film is, amelyet szívesen megnézek (például *Alien vs. Predator*), de igazából a mókás rajzfilmek megszállottja vagyok.”



Boe
szakterület: Akció, RTS, szimulátor, RPG
előélet: 4 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

KHHHh... KRRRRrrrrr... <csöpp> ... „Hé Jack, te is hallottad?” ... „Mi ez a sürrő szmótyi itt a földön?” ... HRRRRrrrrr ... „Már megint ez a fura hang!” ... <SKRECCS> „ÁÁÁ, Te úristen, Jack, MÓGÓTTED!” ... „Persze, megint át akarsz verni, mi?” ... „WWWHHAAAMMMMM” (AVP)



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

„A Gyűrűk ura harmadik részét várom leginkább... Egy pillanat... Hogy mi? Ja, már láttam persze, persze... Szóval *Star Wars: Episode III* ami a szívemhez közel áll, utána szorosan mögötte követi őt az *Alien vs. Predator*.”



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

„A *King Arthur* című filmre nagyon kíváncsi vagyok, de kicsit tartok tőle, hogy nem lesz igazán jó, mert állítólag – sajnos – minden mitikus vonatkozásától megfosztották.”

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Machette Man tette fel nekünk, és a következő:

„Melyik filmet várjátok a legjobban a közeljövőben, és miért?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Ground Control II	48
Klisék támadása	56
The Suffering	58
Joint Ops	62
Gouka	66
Mashed	68



Alias	70
Weird War	74
Heroes of WII	76



Rise of Nations	80
Besieger	81
Söldner	82



Játszottuk még	84
Budget	86
Múzeum: Rossz vér, rossz vér (horror játékok)	88

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. 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, fásasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelmény 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: valamiért 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 játékelményt 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 legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad 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 rohogsz rajtuk. Technikailag katasztrófálisak „játékmenettel” már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

GROUND

EGY TANKALATTNYI FÖLD

Annak idején csendben érkezett meg a Ground Control első része, és a számtalan elismerés ellenére sem jutott el szélesebb tömegekhez. A folytatást már nagyobb kampány kísérte, így a kérdés csak az, hogy ha már felkeltette az érdeklődést, nem okoz-e csalódást.

Rögtön meg is válaszolja az iménti kérdést: de nem ám! Az előzetes információk alapján föltöbb ígéretesnek tűnt a *GC II*, ezért nagyon megörültünk, amikor végre-valahára megkaparintottuk a végleges (és teljesen magyar nyelvű!) verziót, mely szinte teljes egészében be is váltotta a hozzá fűzött reményeket. Persze ott van az a fránya „szinte” – de ha tökéletes lenne, akkor mihez kezdenénk mi, kemény szívű kritikusok?



GameStar
www.gamestar.hu

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Sci-fi RTS	VU Games
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
GC-univerzum	Massive Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Ground Control, Ground Control: Dark Conspiracy	

GYORSLINK **656**

„ÍGY KÉSZÜLT” VIDEO
a cd/dvd-n

CONTROL II

OPERATION EXODUS

Azok számára, akik nem játszottak az első résszel, íme az előzmények: néhány száz év múlva az emberek nagy jó dolgukban már nem tudják, mit csinálnak, ezért ripityára lövik egymást. Egy gazdasági érdekeltségű és egy vallási fanatikusokból álló nagyhatalom veszi át az irányítást, folytatva az immár bolygóközi háborúzt, miközben eljutnak egy Krig 7-B nevű bolygóra is, a titokzatos vironok felségterületére, ahol egy ősi titokra bukkannak. Hogy mire is, már mindenki elfeledte, mert időközben eltelt három évszázad, és a harc immár a Föld, valamint a tőlük elszakadt távoli kolóniák (illetve az őket tömörítő Sarkcsillag Szövetség) között dúlnak, amelyeket már igencsak leigáznának a távoli rokonok. Lassan sikerrel is járnak, hiszen egyre-másra vesznek el a kolóniák, aktuális hősünk, Jacob Angelus pedig kilátástalanságba forduló harcot vív elle-

nük. Mivel minden rosszban van valami még rosszabb, kiderül, hogy a vironok is szövetségre léptek a földiekkel. Ez már sok, valamit tenni kell, de jaj vajon mit, vajon mit... De itt talán álljunk is meg, mert már bele is szaladtunk a második rész szto-

szönhető. Amikor 1999-ben az első rész megjelent, a fejlesztők büszkén hangoztatták, hogy íme minden idők legszebb RTS-e! Nos, közel öt évvel később újból sikerült megismételniük a mutatványt. A játék a Pixel Shader 2.0-ig bezárólag kihasználja

Amikor csata közben repkednek a lövedékek, és robbannak a járművek... az pazar

rijába, amely érezhetően nem mentes a jól ismert sci-fi közhelyektől, de azért a két kampány során tartogat néhány meglepő fordulatot.

Festői tájképek, csata közben

Ahogy nekikezdünk az első küldetésnek, máris szívet melengető élményben lesz részünk, ez pedig a *Ground Control II* grafikájának kö-

a DirectX 9 nyújtotta lehetőségeket, aminek eredményeképpen (egy jó videokártyával felszerelt, izmosabb gépen) tényleg lenyűgöző látványt nyújt. Az ég, a táj, a vízfelület, illetve az egységek RTS-ben eddig sosem látott részletességgel vannak kidolgozva, de az igazi szájítatás akkor jön, ha beindul az akció: amikor csata közben repkednek a lövedékek (plazmák, miegymások), és robban-

PATCH VO.1.2.3.4...

Folt hátán folt

Egy csöppet meghökkenítő, hogy még a hivatalos megjelenés előtt érkezett, 1.0.0.6-ról 1.0.0.7-re javított „Day One” patch is milyen jelentős módosításokat hajtott végre (amelyek következtében például használhatatlanná válnak a korábbi mentések... kösz). Kapunk néhány új feature-t, mint az egyjátékos vagy multi meccsek felvétele és visszajátszása, a teljesen eltüntethető kezelőfelület, továbbá néhány egyéb grafikai csilivili – viszont a számtalan bugfix, az AI fejlesztése, az egységek erejének és árának optimalizálása arról árulkodik, hogy a játéknak nem ártott volna még némi tesztelés... Ami viszont dicséretes, hogy míg a magyar verzióhoz tartozó patch nem volt elérhető külön letölthető formátumban, a MassGate-re kapcsolódva a játék azonnal sikeresen frissítette magát.





Hull az égi áldás...



Szerintük jó vicc volt – néhány helyi síheder percek alatt tönkretette a hivatási ünnepséget

nak a járművek... az pazar. Ráadásul különféle havas-mocsaras-sziklás világokban is megfordulunk majd, melyek mind egyéni hangulatot árasztanak, szinte hihetetlen, de nincs két egyforma térkép, a környezet pedig az időjárási viszonyoknak, napszakoknak megfelelően dinamikusan változik.

A kulissza titkai

A *GC II* másik legnagyobb erénye, hogy mindez nem csupán csilivili: fontos stratégiai szerepet kapnak

nak. A nyílt, havas vagy sziklás teretek elsősorban a járműveknek kedveznek, míg az erdős-bozótos, mocsaras pályákon – sőt, a városi harcokban! – a gyalogosok kerülnek előnyösebb helyzetbe. Mellesleg nagyon itt volt már az ideje, hogy a szerencsétlen gyalogosok se csupán ágyútöltelékek legyenek jók... A *GC II*-ben bőven akad majd dolguk: elszórtan találhatunk megülhető rakétaállásokat, géppuskafészeket, nagy hatótávolságú lángszóró tornyokat (na az nagyon király!),

Nagyon itt volt már az ideje, hogy a szerencsétlen gyalogosok se csupán ágyútöltelékek legyenek jók...

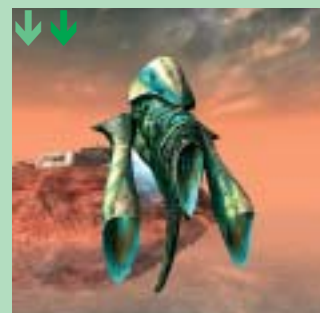
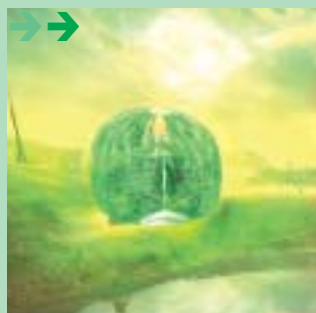
a különféle talajtípusok és az időjárási viszonyok is: esős-viharos időben például csökken egységeink látótávolsága, és lassabban halad-

melyekbe mindig megéri beültetni egy-egy gyalogost, illetve a *Red Alert*-ben látott módon épületeket, bunkereket is elfoglalhatunk velük.

VIRON TAKTIKA

Összeolvadás

A vironok legérdekesebb tulajdonsága, hogy képesek „összeolvadásra”. A *StarCraft*-ben ugyan már láthattunk hasonlót (ott két protoss High Templar összekapcsolódásából született az überbrutál Archon) de itt minden viron egység végre tudja hajtani ezt a mutatóványt, a gyalogosoktól kezdve a légi járgányokig, sőt később szét is tudnak válni. Ez jelentősen kibővíti a viron oldal stratégiai lehetőségeit, hiszen jóval több egység áll rendelkezésünkre, valamint hamarabb tudunk adaptálódni egy-egy új harci helyzethez.





Éjjel veszélyes ez a környék, tele van katonákkal. Ja, hogy mi is azok vagyunk...?

„JÓ NAPOT, SZERETNÉK RENDELNI TÍZ TANKOT...”

Egy csapatszállító karrierje

A GC második részében sokkal nagyobb hangsúlyt kapnak a csapatszállító hajók: már nemcsak a küldetések elején és végén találkozhatunk velük, hanem minden alkalommal, amikor kellő mennyiségű AP gyűlik össze, és leadjuk a „rendelést”. Hajóink a többi egységhez hasonlóan szintet lépnek, ám emellett hat tulajdonságukat fejleszthetjük: nem kevés AP-ért cserébe minden egyes attribútum akár öt szinttel feljebb is tornászható – de csak elvileg, hiszen mindre úgysem futja a büdzséből. Ezért kell alaposan átgondolni a fejlesztés irányát, attól függően, hogy a későbbiekben milyen feladatot szánunk csapatszállítóinknak.

Páncél: Kevésbé meglepő módon hajónk védelmét erősíti. Akkor érdemes költeni rá, ha a szállítót frontvonalra szeretnénk küldeni. (Talán nem is kell hangsúlyozni, hogy nagyon kínos, ha küldetés közben hajó nélkül maradunk...)

Fegyverek: Akkor is érdemes fejleszteni, ha nem akarjuk támadáshoz használni a hajót. Ha ugyanis lőnek rá – márpedig fognak –, akkor automatikusan megvédi magát, és a fegyverzetén múlik, hogy milyen sikerrel.

Szenzorok: Fejlesztésével drasztikusan megnő hajónk látótávolsága, fel- és le-

szálláskor beláthatjuk a felteve őrzött le szállópálya környékét, illetve egy hatékonyabb radarral már érdemes lehet felderítőútra küldeni a hajót.

Raktér: Minél nagyobb a raktér, annál több cuccot hozhat egy fordulóval a csapatszállító. Általában nem fontos, egy vesztesre álló csatát azonban képes megfordítani, ha jó időben fut be néhány liberátor...

Motorok: Fejlesztésével hajónk sebességét növelhetjük, ami mindenképp hasznos: gyorsabb a csapatmozgatás, felderítő körutak során pillanatok alatt berepülhetjük az egész térképet, illetve „hit 'n run” támadásokhoz is ideális.

Üzemanyag: Fejlesztésével hajónk tovább maradhat a harcmezőn anélkül, hogy vissza kellene térnie a bázisra. Bár milyen pluszmunkát szánunk a csapatszállítóknak, mindenképpen jól jön.



Légi operatőrünk ezért a felvételért posztumusz kítüntetést kapott

A legérdekesebb viszont az, hogy mivel minden jármű hátulról a legsebezhetőbb, egy jól átgondolt akció során akár gyalogosaink is könnyedén végezhetnek egy tankkal: ha például sikerül mögéje kerülni, miközben az valami szűk terepen bénázik. A természeti tereptulajdonságokat is kiaknázhajthatjuk, harc közben ugyanis a magasabb területen állók bónuszokat kapnak azokkal szemben, akik lentől tüzelnek rájuk, az erdős részek pedig komoly védelmet nyújtanak a fák között bujkáló gyalogosok számára, hiszen járművek oda nem mehetnek utánuk. Általánosságban igaz, hogy az összes helyszínen él, vagyis nem csupán afféle díszlet szerepét tölti be. Gyakran az is előfordul, hogy egy adott pályán tőlünk függetlenül egyéb szövetséges egységek is harcolnak: őket nem irányíthatjuk (hacsak nem csatlakoznak hozzánk, ami hébe-hóba megesik), de azért érdemes fől szemmel figyelni őket, hiszen megosztják az ellenséget. Ezt úgy is kihasználhatjuk, hogy velük együtt támadunk, de – kevésbé hősi módon – akár el is lopakodhatunk a háttérben, míg őket lekötözi az, hogy épp hősi halált halnak.

Megfelelő feladatok kényes embereknek

Részben a változó világok miatt még az ismétlődő küldetéstípusok is érdekesek maradnak, hiszen más kör-

nyezetben más stratégiára van szükség. Még a legegyszerűbb haditerv (foglalj el egy le szállópályát, erősídj meg, söpörj ki mindenkit) is összetett annyiban, hogy szinte mindig többfrontos háborút kell vívni. Az AP-gyűjtéshez fontos győzelmi pontokat legtöbbször csak saját egységeinkkel tud-

juk megvédeni – nem ám felhúzzunk öt ágyútoronyt, és szevasz –, így miközben nyomulunk előre, kénytelenek vagyunk megosztani saját erőinket is. Ha ugyanis az ellenfél bírtokol több győzelmi pontot, neki dől az AP, és megállás nélkül küldheti ránk az egységeit, nem is beszélve a le szállópályákról, melyek kulcsfontosságúak. Ha azonban nagyobb támadást fontolgatunk, érdemes lehet kockáztatni, és minden rendelkezésre álló egységünket összetrombitálni... Persze az MI van olyan szenya, hogy rögtön kiszúrja védelmünk meggyengült pontjait, és nem ül tétlenül a babéraján. A két játszható faj (hogy csak kettő, azon a későbbiekben még dühöngünk egy sort) teljesen eltérő stratégiát kíván. Mindkettőt szokni kell, de érdemes rászánni azt a kis (?) időt, főképp, ha multiban is szeretnénk érvényesülni. Az összes egységnek van másodlagos funkciója is, amelyek ál-

PRÓBÁLD KI!

DEMO A DVD-N

„TALAJ IRÁNYÍTÁS KETTŐ”

Magyarán szólva

Azok számára, akik nem beszélik a ködös Albion szép nyelvét (akik még ezt sem, azoknak: az angolt) örömteli hír lehet, hogy a *Ground Control II* nálunk teljesen magyar nyelven kerül forgalomba. A fordítás ugyan szokás szerint nem tökéletes, de még így is átlagon felüli, részben a szinkronhangokat szolgáltató színészeknek (Bodrogi Attila, Nagy Rita, Kajtár Róbert, Dézsy Szabó Gábor) köszönhetően. Az egységek magyar nevei jók, például nagyon szépen cseng a viron „Penetrátor Centruroid Hun'Muh”...





Azért a vironok csapatszallítója stílusosabb



Patthelyzet: a föld-föld és levegő-levegő egységek kétségbeesetten néztek farkasszemet



Gyertek közelebb, mert nem hallok az ágyútól: kire mondtátok hogy három poligonból van a feje?



Szomszéd bácsi, visszadobná a labdáinkat?



„Nézd, már jön a század...”

ÖSSZEHASONLÍTÁS

Ground Control II

C&C: Generals



10/10

Grafika

8/10

Nincs mese: lenyűgöző a tájak és az egységek részletessége, illetve a különféle víz-, robbanás- és fényeffektek (DirectX 9 ruiz). Szinte minden pálya egyedien néz ki, az engine profi, kiválóan optimalizált.

Alaposan kidolgozott 3D-s hadszínterek, arab mecsetekkel, házakkal, katonai objektumokkal. A harcokcsik, emberi egységek, a levegőből támadó repülőek mind-mind elsőrangúan kidolgozottak.

6/10

Sztori

6/10

Vigyázat, veszélyesen magas a kli-sé/perc arány, de a küldetések alatti párbeszéd, az animációk és a történetvezetés valahogy mégis megbocsáthatóvá teszik az ezerszer látott fordulatokat.

A politikai háttérrel és egy-két fontosabb parancsnokhoz kötődő küldetésen kívül semmilyen sztori sincs. Egyrészt kár, mert a régi C&C-knek jó kis átvezetői voltak, viszont legalább nem gagyi a sztori.

8/10

Egységek

8/10

Viszonylag eredeti, jól átgondolt és ki-egyenlített egységek, melyek mindegyike másodlagos funkcióval is rendelkezik. Sajnos csak két játszható oldal van, bár ezek teljesen eltérő stratégiát igényelnek.

Az egységek igazából nem is eredetiségükkel, hanem egyszerű kezelhetőségükkel, „hódítanak”. Az egyetlen baki, hogy bizonyos egységek túl erősek, ez pedig a hadjáratoknál könnyűvé teszi a játékot.

10/10

Stratégiai lehetőségek

10/10

Számtalan fontos apróság, remek ötletek: például hátulról sebezhetőbbek a járművek, vagy végre a gyalogosok is felértékelődnek, főképp a városi harcokban. A két faj teljesen más játéklélményt nyújt.

Igazából a „légvédelmi zónák” bevezetése a legfrankább újítás, ez viszont egyszerűen illeszkedik a C&C eddig is kiváló taktikai megoldásaihoz. A három nép különböző játéklélménye tökéletes.

34/40

Összesen

32/40

talában igen hasznosak: az utász például lecövekel, és folyamatosan győgyítja a körülötte álló egységeket, vagy a liberátor nem ágyúval lő, hanem golyószóróval, ami pillanatok alatt ledarálja a gyalogosokat... ezeket ki kell tapasztalni, hozzá kell igazítani az általunk választott stratégiát, és harc közben megfelelően váltogatni, hogy maximálisan kihasználjuk összes egységünk képességeit. A vironok kezelése még bonyolultabb, mert mindegyikük képes összeolvadni egy kollégával (lásd a külön dobozban), s ezáltal új egységeket létrehozni – melyek szintén rendelkeznek elsődleges és másodlagos képességekkel. Találkozunk más RTS-ekből ismerős lopakodós küldetésekkel is, amikor

A fiúk nem a bányában dolgoznak

Az első rész legfontosabb újítása az volt, hogy száműzte az RTS-ekben addig megszokott nyersanyagmenedzsmentet: nem kellett fát vágni, aranyat-kristályt-tibériumot-miegyebet bányászni, hanem minden küldetés elején „megvásárolhattuk” magunknak egységeinket, amelyekre aztán vigyáztunk is, mint a szemünk fényére. Ez persze nagyjából most is így van, hiszen alakulataink harc közben szintet lépnek, így érdemes odafigyelni rájuk. Az alapfelállítás mégis módosult a második részben, hiszen már menet közben is vásárolhatunk új egységeket. Ezért a legfontosabb az AP, vagyis az akvizíciós pontok

Csapatszallítónkat akár brutális csatahajóvá vagy gyors felderítővé is alakíthatjuk.

nincs utánpótlás, és kénytelenek vagyunk egy maroknyi csapattal át-sunnyogni a pályán, de a legizgalmasabb talán az volt, amikor hősünk szerelmét, egy bizonyos Alice-t kellett kicsempészni egy városból, miközben ömlöttek be a terranok és vironok. Szembeszállni nem lett volna esélyünk, így egyenként kellett feláldoznom embereimet – beültetve őket egy-egy elszórt géppuskafészekbe –, hogy legalább lelassítsák az üldözőket, míg mi egérutat nyerünk.

gyűjtögetése. Néha már egy-egy pálya kezdetén rendelkezésünkre áll egy csinos kis összeg, mely folyamatosan nő attól függően, hogy hány ún. „győzelmi helyet” tartunk fennhatóságunk alatt, hány egységünk van jelen a pályán (minél több, annál kevesebb pontot kapunk... ravasz), de kaphatunk AP-t azon oktondik likvidálásáért is, akik szembe mernek szállni velünk. Az AP tehát felbecsülhetetlen értékű: amint rendelkezünk legalább egy leszállópályával – néha

FILMSZÍNHÁZUNK BEMUTATJA

Spielberg beajúlna

Már a renderelt animációk minősége is tanúsítja, hogy a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a profi tálalásra: az intró, illetve a hadjáratok bevezető és záró képsorai remekül sikerültek, stílusosak és még azt is elhithetik velünk, hogy valami rettentően izgalmas, nagyszabású sztori van kibontakozóban...



már a küldetés elején, máskor első feladatunk, hogy elorozzuk az ellenségtől – lehívhatjuk a csapatszállító hajót, amely házhoz hozza a pontjainkért vásárolt egységeket, de vehe-tünk különféle légi támogatásokat is, az egyszerű füstfüggönytől kezdve a „vááá-érjenek-égig-a-lángok” típusú armageddonig. Remek ötlet, hogy megszabhatjuk, miután a csapatszállító ledobta a kívánt egységeket, azonnal visszatérjen-e a bázisra, vagy maradjon még némi pluszmun-kára: a hajót tehát a harcmezőn is bevetethetjük – erről bővebben a *mel-lékelt dobozban* olvashattok – de hogy pontosan milyen feladatra, az teljesen rajtunk áll. Különféle jellem-zőinek fejlesztésével akár brutális csatahajóvá vagy gyors felderítővé is alakíthatjuk.

„Uram, igen, uram, igen, uram, igen...!”
Az eddigiek alapján érthető, hogy a *GC II*-nek kiváló hangulata van. Mivel az eleinte gyengécske sztori

később profin van tálalva, könnyű átsiklani a klisék fölött: nagyon jók például a hadjáratokat nyitó és záró renderelt animációk, de a sztori álta-lában a küldetések közben is alakul. Az aláfestő zene kimondottan jól sikerült (még egységeink is vidámab-ban menetelnek tőle a halálba), de a hangeffekteket szintén dicséret illeti: egy jobb hangrendszer birtoká-ban, ha kellően ráközelítünk egy egységre, a léptek zaja is kivehető, az elszívító rakéták hangját pedig térben halljuk. Ami már kevésbé po-zitív, hogy nem lehet kikapcsolni (vagy legalább lehalkítani – az ég szerelmére!) az egységek visszajel-zéseit. Rettenetesen bosszantó, amikor percenként százszor halljuk, hogy „Igen, uram!”, vagy „Bízsa csak rám!”, és ezek egyéb variációit – arról nem is beszélve, hogy néhá-nyuk igencsak ciki magyarul.

A szükséges rosszsz...
Mindez azonban túl szép is lenne, ha nem rontaná az összképet szám-talan apró hiba. Bár ezek egyike sem igazán jelentős – sőt a többsé-güket bizonyára orvosolják majd kü-lönféle javításokkal –, mégis annyi van belőlük, hogy voltaképp ezek vi-szik le a játék végső értékelését 90 százalék alá. A válasz persze evi-dens: még 1-2 hónap fejlesztés kellett volna a *GC II*-nek, de a kiadók már csak olyanok, hogy jobban szeretnek pénzt keresni, mint költeni. (Fura, nem?) Valószínűleg szintén anyagi okai vannak annak, hogy a terran egységek nem játszhatók – pedig ezt is jó előre beharangozták –, valószínűleg azért, mert most is készül majd kiegészítő lemez, mint az első részhez, melyben ez lesz

a nagy attrakció. Amit még muszáj kiemelni, az a nehézkes kamerake-zelés: a láthatatlan operatőr kinos fi-gyelmet fordít a tengerszint feletti magasságra, vagyis ha egy domb felett suhanunk el, a kamera azonnal leereszkedik. Ez főképp akkor ide-gesítő, ha épp egy hidon harcolunk, és ha megcsúszik a kamera, akkor szabályosan „leesik” a hídról, mi pe-dig egérrel-nyilakkal bénázva próbálhatjuk visszaállítani, miközben halomra olik egységeinket. Vannak még apróbb gondok az MI-vel (néha jó, néha érthetetlenül béna) vagy csapataink útvonalkeresésével is, de talán jön egy patch, és megold min-dent. Szomorú, hogy ebben kell re-ménykednünk, nem?

Azt azonban el lehet mondani a fej-lesztő Massive védelmében, hogy komoly figyelmet fordít a rajongói visszajelzésekre, illetve később is lelkiismeretesen ellátja a játékosokat különféle „bónusz”-tartalmakkal. A *Ground Control* első részéhez – amely egyébként a folytatás meg-jelenésének örömeire most ingyene-sen letölthető a FilePlanetről – éve-ken át adta a különféle pályákat, patcheket... talán most sem hagy cserben minket. És akkor majd las-sacsán kiengesztelődünk, hiszen kár lenne ezért a jó kis játékért.

mazur

...és a domb mögött rátaláltunk a Spirit marsjáró roncsaira.



Oké, ki rendelte a Frutti di Mare pizzát?



HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„Mindent maximumra húzva már szaggatott a tesztkonfigon. Stabil, de már most elkezdtek dólni hozzá a patchek – a honosított verziót érdemes a játékon belülről frissíteni.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Gyönyörű grafika
- ▲ Változatos, „élő” helyszínek
- ▲ Kiváló taktikai lehetőségek
- ▼ Sok bosszantó apróság
- ▼ Nagyon gépigényes
- ▼ Sablonos sztori

GRAFIKA	10	HANGULAT	9
HANGOK	8	KIHÍVÁS	9
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	9

mazur VÉGSZAVA



Nagyon vártam a *Ground Control II*-t, és összességében nem is okozott csalódást, hiszen egy gyönyörű, kiválóan játszható sci-fi RTS-t kaptunk. Szomorú azonban, hogy számtalan apró hiba rontja le az összhátást, és igen sovány vigasz, hogy majd úgyis kapunk patcheket.

89%

ÉS A TÖBBI

C&C: Generals	85%
Dune: Emperor	82%
Perimeter	82%

A JÁTÉK KÉPEKBE

A következő két oldalon képeken keresztül mutatjuk be nektek a Ground Control 2 játékmenetének legjellegzetesebb mozzanatait.



Ebben a situációban elsődleges feladatunk nyolc **tűzregység (1)** megvédelmezése, miközben vissza kell vernünk az ellenséges vironok megállíthatatlanul hömpölygő hordját. A mobil tűzerek lövedéke becsapódás előtt hosszú utat tesz meg, ezért csak távoli, statikus célpontok ellen hatásosak: hátul

tartjuk őket, miközben létrehozunk egy **elsődleges frontvonalat (2)** liberátor és rakéta terradinekből, valamint lassú, de erős ágyúval felszerelt felderítőkől az ellenség feltartóztatására. Őket is, illetve a tűzereket is **utászok (3)** gyógyítják folyamatosan (másodlagos üzemmódjukban ez adott területen

belül automatikusan történik), illetve a hátsó frontvonal köré a **rakéta terradin (4)** másodlagos módját kihasználva egy energia-pajzsot is vonunk, mely felfogja az ellenséges tűzrészeg lövedékeit, illetve az ágyútűz nagy részét. Mivel az MI sem teljesen ostoba, néha nem áll le harcolni az első frontvo-

nallal, hanem megkerülve azt, rögtön tűzereinkre ront: ennek kivédésére mindkét oldalt néhány könnyűpáncélos is védi, akik ugyan a támadás java részében tétlenségre vannak kárhoztathatók, de ha baj van, ők mentik meg tűzereink irháját. Most azonban lássuk, miként is festett ez a csata, lépésről lépésre.



A Támadás előtt mindössze néhány másodpercünk van az előkészületekre. Gyalogosainkat azonnal bunkerekbe küldjük, a **mesterlövészeket (1)** pedig a **toronyba**, ahol másodlagos funkcióra váltva nagyon messzire ellátnak. Egy **gyalogossal (2)** pedig elfoglaljuk az üresen álló **Szakra-5 géppuskaállást**: ezeket a térképen elhelyezett állá-

sokat mindig érdemes kihasználni, hiszen ahogy elfoglalta pozícióját, mezei gyalogosunk a Halál Angyalává változik: csak viszonyításképp, a liberátor terradin sebzése 30-50 (120), a Szakráé azonban 48-80 (140)... Emberünk sajnos nem fogja sokáig húzni, ezért kell egy tartalék, illetve jól jön az utász is, hogy gyógyítsa, amíg lehet.



B ...és már meg is indult az akció: javarészt bevált a terv, hiszen még fel sem állt egészen az első frontvonal (még nem érkeztek meg az utászok, akik nélkül fiaink nem fogják sokáig bírni a folyamatos tüzet), de máris sikerült megállásra kényszeríteni a vironokat, akiket így **mobil tűzrészegünk tizedelhet**. Egy probléma azonban máris

adódott: hogy az ellenség tűzrészége nem szemből támad, a vironok távolsági egysége ugyanis a miénkkel ellentétben sokkal gyorsabb, így vígan megkerülte az egész csatát, majd egységeink látótávolságán kívül lecövekelte. Rögtön megkeressük, ám előbb leadjuk a rendelést néhány rakétás terradinra, akik gondoskodnak majd az energia-pajzsról.



C A viron mobil tüzér (1) látótávolságon kívülről támad, és ugyan költhetnénk 2000 AP-t egy csataszenkerre (ez is afféle légi támogatás, az általunk meghatározott pontra ledobnak egy KZ-szenzort), hogy meglássuk, pontosan hol tartózkodik, és tüzeink becélozhassák, de ennyi AP-n inkább tankokat veszünk. Lövedékei ügyis elárulják:

sunyi módon fosont egy hátunk mögötti magaslatra, így földi egységeink – még a fűrgé felderítő terradinok is – csak hosszú idő alatt érnek a közelébe. Drasztikus lépéshez kell folyamodnunk: ha már ügyis erre jár a csapatszállító (2), legalább vegye ki részét a mőkából. Szenzorai kiválóak, fegyverzetét is fejlesztettük, így megoldja problémánkat.



D Mialatt a kellemetlenkedő viron tüzér bukkásában gyönyörködünk, rádöbbenünk, hogy mégis hiba csúszott a számításunkba. A második frontvonalat (2) ugyanis sikeresen biztosítottuk az oldalról érkező támadások (3) ellen, az első (1) esetében azonban nem voltunk ilyen előrelátók. Bár bunkerben ülő katonáinkat átcsoportosíthatjuk annak megfelelően,

hogy merre nézzenek, ez azonban kevés a flank visszaverésére. Az első frontvonalat nem merjük megbontani, mivel így fennáll a veszélye annak, hogy beözönlenek a vironok, a tűzterek védelmét szintén nem küldhetjük előre, mert ők a legfontosabbak. A tartalék rakétások és utászok azonban későn érkeznek, így megpecsételődött az első frontvonal sorsa.



E Kezd forrósodni a helyzet: légi támogatás gyanánt még füstfelhőt is bevetünk az első frontvonal védelmére, de az sem segített. Mielőtt az utász a helyszínre ért volna – menteni a menthetőt –, oldalról kilőtték azt is. A vironok egyszerűen nem fogynak el, mivel három leszállópályát birtokolnak, és folyamatosan ontják az utánpótlást. Szerencsés-

re összegyűlt időközben némi AP, és jól látjuk, hogy nem sajnáltuk a pontokat a csapatszállító fejlesztésétől sem, amely megnövelt raketerével egy nagyobb adag egységet hozott nekünk. Rendeltünk néhány liberátor tankot (1) és – mivel eddig még ügysem próbáltuk ki – egy könnyű helidínt (2) is. Kétségbeesetten várjuk a következő kört.



F Liberátoraink hősieken küzdenek, de meglepő módon a könnyű helidínek fordítják meg az egész csata végkimenetelét: az ellenünk küldött ágyú-, korruptor- és kalapács-centruroidok ugyanis nem tudnak mihez kezdeni légi egységeinkkel, amelyek így azonnal átveszik az előretolt helyőrség szerepét, és nekilátnak a vironok módszeres fel-

számolásának. Miközben folyamatosan irtják a közel merészkedő ellenséges egységeket, marad egy szusszanásnyi időnk újból felállítani az első frontvonalat, tankokból és utászokból; azok a rípyára lőtt Szakra-5 géppuskaállítás is megjavítják, melybe azonnal beültetünk egy bátor katonát. Rendelünk még néhány helidínt, akik folyamatosan nyomulnak előre.



G Bázisunk (1) tehát bombabiztosan be van védve, így itt az ideje annak, hogy viszonzozzuk az eddigieket, és mi is tiszteletünket tegyük a vironoknál. Mivel három leszállópályát (2) birtokolnak, dől nekik az AP, és megállás nélkül önthetik ránk az utánpótlást, ezért nincs más választásunk, mint módszeresen előrenyomulni, és sorban elfoglalni tőlük

minden kulcsfontosságú pontot. A térképen látható, hogy ezek viszonylag messze vannak egymástól, így a kellemetlen meglepetések elkerülése végett szükség lesz mindenhol némi védelmet is felállítani, illetve mostanra a lemeszárolt ellenfelek után valószínűleg mi is rengeteg AP-t kaptunk már, amiből csataszenkernert is rendelhetünk, hogy belássuk a tájat.



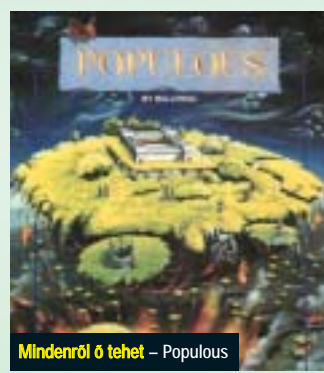
H Hódító seregünk (1) megindult, és az ellenfél távolsági tüzei (2) már nem állhatnak utunkba, mivel lassítás nélkül törölünk el mindenkit, aki beszól. Miután elfoglaltunk egy leszállópályát (3), érdemes azt kijelölni csapatszállítóknak, hogy a későbbiekben már oda dobja le az erősítést – ha egyáltalán még szükség lesz rá. Az új helyeket

ugyanis nyugodtan rábizhatjuk néhány helidíntre: amíg ők a leszállópálya felett köröznek (márpedig fognak, mivel az ellenségnek csak földi hadereje van), addig még akkor sem foglalhatnak vissza azokat a vironok, ha száz tankot küldenének: ehhez ugyanis az kellene, hogy egyetlen ellenséges egység se legyen a közelben. Márpedig mi ott leszünk.

AVAGY A KLISÉK TÁMADÁSA

REAL TIME STRATEGY

Az utóbbi években több fejlesztő is próbálkozott az RTS műfaj megújításával, de megannyi ötlet és lehetőség mellett rengeteg olyan dolog maradt, amelyhez megrögzötten ragaszkodik minden tervező. Van-e kiút a bejáratott, működő, ám mára kissé varázsát veszített koncepcióból? Milyen irányt vesz a stílus? Gondolkodjunk együtt...



Mindenről ő tehet – Populous



Na most taktikusan fenékre billentjük az amikat! – Soldiers

A valós idejű stratégiai játék valamivel fiatalabb, mint a „hagyományos” stratégia, azaz a körökre osztott, segítséglogatós megoldás, de korántsem annyival, mint azt sokan hiszik. Mert ugye az első ízig-vérig RTS, a *Populous* képében már a számítógépes kor hajnalán megörvendeztetett minket (nem is beszélve például a *C64-es Johnny Reb 2-ről*, ami még korábbi, 1987-es – *ender*), s hol volt akkor még a *Dune II* vagy a *Warcraft*?! Épp ezért meglepő, hogy a stílus bizonyos motívumai változatlan formában a legújabb, legmodernebb játékokban is megtalálhatók.

Az erő a forrásban van

Azért a reformtörekvéseknek köszönhetően, a fejlesztők itt-ott már sikerrel léptek át kihagyhatatlannak tűnő elemeken. Ilyenre szolgáltattott jó példát a *Ground Control* első epizódja, amely szakított az addigi hagyományokkal, s a különböző erőforrások gyűjtögetését meghagyta a riválisoknak. Így, az előbb említett ösatyákkal ellentétben, nem kellett a manna, a fűszér vagy éppen a fű, fa, virág harácsolására fókuszálnunk. Foglalkozhattunk azzal, amiről a műfaj valóban szól: a stratégiával (pontosabban a taktikával, de bővebben erről

talán egy másik cikkben). Ám hiába a több évvel ezelőtti újító szándék, az azóta eltelt idő azt bizonyította, hogy a programok nagyja maradt a kitaposott ösvényen, mi pedig boldogan(?) bányászhatjuk tovább a szenet, ércet, kvarcot és vackot. Annyiban azonban tagadhatatlanul kimutatható némi előrelépés, hogy – hála a könnyörületes tervezőknek – a játékok zömében már valamiféle automatizált kitermelés folyik. A legkényelmesebb talán az a megoldás, amikor csak a begyűjtendő alapanyagok arányát, illetve az ezzel foglalkozó munkások számát kell megadnunk. De találkoz-

hattunk már olyan verzióval is, ahol csupán a kitermelőhelyeket kellett érdekeltségi körünkbe vonni, és onnan kezdve folyamatosan csordogált raktárainkba a drága erőforrás. A *Warlords Battlecry 3* például ez utóbbi vonalat követi, annyival megspékelve, hogy „erősítést” is küldhetünk a kitermelés helyszínére, ezzel gyorsítva a munkafolyamatot.

Küldetésre ítéve

Az erőforrás témájánál is bebetonozottabb jellemző a küldetésekre épülő rendszer. Még a legbátrabb, a változtatásra leginkább hajlamos cégek

sem tudták (merték?) megbolygatni az önálló missziókra épülő hadjárat koncepcióját. A vérfrissítés mindössze annyiban nyilvánult meg az eltelt másfél évtizedben, hogy mostanában már nem minden feladat arról szól, hogy építsünk egy elképzeltetlenül nagy sereget, majd rohanjuk le az ellen táborát. Az egységhalmozás és az agyatlan mézszárlás egyébként sokáig természetes velejárója volt az RTS-eknek, de szerencsére ezen a gyermekbetegségen már sikeresen túlést a stílus. Ma már alapkövetelmény, hogy ne lehessen győzedelmeskedni pusztán a módszerrel, hogy egyféle egységből legyártunk

len kudarc, és máris húzhatják lefele azt a bizonyos rolót. A nagy, töke-erős vállalatoktól azonban elvárható, hogy időnként szokatlan, meghök-entő megoldásokkal operáló játékok mögé is odaálljanak nevükkel, piaci hatalmukkal. Természetesen a hírnevüknek bizonyosan nem tenne jót egy-egy totális betli. De ugye tudjuk: aki mer, az nyer.

Felejtős ötletek

Azért – mindannyiunk szerencséjére – időről időre felbukkan egy-egy „eretnek” gondolat. Ilyesmirel előző számbunkban is olvashattatok, amikor is a *Perimeter*t mutattuk be. Az egysé-

sen korrektil kivitelezett programozás elegendőnek bizonyult A Hónap Játéka cím elnyerésére. De vajon a kétes értékű sikerek felhőtlenül tudnak-e örülni a kiadónál? Talán ők is tudják, ez csak a túlélésre elég.

Minden út Rómába vezet?

És hogy akkor mégis merre? Talán Rómába. Legalábbis egy lehetséges sikeres kitérés kísérlet zászlóshajója lehet a *Rome: Total War*. A folyamatos játékmotívum és a nagytérképes, birodalomépítő stílust egyaránt magába foglaló stratégia – eredetisége mellett – elképesztően látványos csatajelenetekkel készül meghódítani a világot. Erre minden esélye megvan, „mindössze” hoznia kell azt, amit megígért. A *Rome*-ra ugyan még egy kicsit várunk kell, de szerencsére már ebben a számbunkban is beszámolunk egy alkotásról, amely szintén a reménykeltő csoportba sorolható.

A *Soldiers: Heroes of World War II* ugyancsak valamiféle hibridnek tekinthető. A második világháborús

stratégia harctéri részletesség tekintetében nem kisebb mester szintjéhez hasonlítható, mint a *Combat Mission* sorozat. Am utóbbival ellentétben, a *Soldiers* – grafikai megoldásainak és lendületes játékmotívumának hála – méltán aspirálhat a legszélesebb közönség elismerésére is. Talán az előbbi jó példákban felfedezhető két kulcsmomentumban keresendő a jövő RTS-programjainak sikere. Elengedhetetlennek látszik egyfajta vegyítés, azaz más stílusok motívumainak becsempészése. Ezenfelül alapkövetelmény a maximálisan professzionális képi megjelenítés, mert ugyan az ész nagyon fontos, de manapság a hajzat már nemkülönben. Ha valamelyik fejlesztőcsapat maradtalanul eleget tud tenni eme kívánalmaknak, s ráadásul még valami igazán eredeti ötletet is képes lesz megvillantani, méltán számíthat arra, hogy alkotása A Hónap Játéka pecséték mellé Az RTS-ek Megmentője címet is bezsebeli.

-csonti-

Ez a megoldás még mindig szimpatikusabb, mint az alibizés, amit a legtöbb rivális rendszeresen elkövet.

egy népes armadát, majd egyenest nekivezetjük őket az ellenség védművének. Ennek ellenére nagyon ráférne a műfajra egy gyökeresen eltérő játékevezetés, ám kérdés, ki meri mindezt felvállalni (a *Blizzard próbálkozott jó pár újítással a Warcraft 3 korai stádiumában, de aztán ők sem merték bevállalni – ender*). Sajnos a kiadók sokkal inkább elfogadják, ha egy játékuk nagy biztonsággal hoz szerény profitot, mintsem hogy megkockáztassák egy szokatlan megoldással előrukkoló program megjelenítését. Utóbbinál ugyan megvan az esélye a kaszálásnak, de a bukta szintén ott szerepel a lehetséges kimenetek között. A kis kiadónál tulajdonképpen érthető is ez a szemlélet, hiszen náluk elég egyet-

gek rugalmas átalakításának lehetősége, a védőpajzs kiemelt szerepe és az automatikus tereprendezés ugyan érdekesebbé tette a játékmotívumot, de egyúttal ingoványos útra terelte a játékegyensúlyt és a játszhatóságért felelős szakembereket. Nekik, mivel nem álltak rendelkezésre korábbi tapasztalatok, sokkal nehezebb volt a feladatuk, s végül is nem is sikerült azt tökéletesen teljesíteniük. Ennek ellenére ez a megoldás még mindig szimpatikusabb, mint a – bocsánat a kifejezésért – alibizés, amit a legtöbb rivális rendszeresen elkövet. Ha jól meggondoljuk, mostani fókusz témánk sem káprázatos elgondolásainak köszönheti kiemelt szerepét. Az átlagosnál gyengébb konkurencia, a remek grafika és a majdnem telje-



Nem sok látszik belőle, de higgyétek el, itt démoni erők munkálkodnak – Warcraft

Most sírjunk, vagy nevéssünk? – Warlords Battlecry III





„A BÖRTÖN ABLAKÁBA
SOHA NEM SÜT BE A NAP...”

THE SUFFERING

Képzeld csak el a szitut: nincs vesztenivalód, hiszen feleséged, gyerekeid állítólag saját kezűleg mészároltad le, te viszont nem emlékszel semmire. Egy börtön mocskos falai között várnád a halálos ítéleted, ám hirtelen elszabadul a pokol: az öröket, rabokat visszataszító túlvilági lények trancsírozzák szét. Vajon sikerül megszöknöd, vagy a többiek sorsára jutsz? Ezzel a háttérstorival kecsegtet az erős idegzetűeknek szánt The Suffering, amely talán az év egyik legnagyobb meglepetése.

Hmm-hmm... Vajon hogyan akasztotta így fel magát a csávó...?"



Korabeli dokumentumfilmek tanúsága szerint az Alcatraz és a hozzá hasonló fegyintézetek magát a poklot jelentették azok számára, akik ide kerültek. A foglyokat gyakran nemcsak az örök verték vagy kínozták meg különös kegyetlenséggel, hanem egymás között is gyakoriak voltak az embertelenségek. A nagyszerű *Drakan* és a jóval gyengébb *Lord of the Ring: Fellowship of the Ring* után a Surreal Software legújabb TPS-ének eseményei ebben a kísérteties világban játszódnak. A börtön már önmagában is igencsak baljós helyszín, ám igazán akkor fogjuk majd izzadó tenyérrel szorosabbra az egeret, amikor az el-

ső rémségeket meglátjuk. A *The Suffering* „vérbeli” horror TPS/FPS, amelyben tömördek borzalmas szörnyetegen és kísérteten keresztül kell véres utat vágnunk magunknak jégcsákánnyal, pisztollyal, puskával. Aki a stílus miatt a *Painkillerre* aszociál, az rossz helyen keresgél: a Surreal igazi akció-kalandot hozott össze, ahol időleges szövetségeseinket szerzünk, apró logikai feladatokat oldunk meg, és a sztori is fontos szerepet kap. Bár a játék PC-n szinte semmilyen előzetes reklámot nem kapott, a „jó bornak nem kell cégér” mondás igazabbnak tűnik, mint valaha: egészen addig nem tudtam lekattanni róla, amíg a történet végére nem értem...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS/FPS akció/kaland	Midway
KÖRNYEZET	FEJLESZŐ
USA, börtönsziget	Surreal
FEJLESZŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Drakan, Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	

GYORSLINK **833**

A reménytelenség rabja

Hősünk egy Torque nevű fickó (hál'istennek semmi köze a Vas című ultragagyú motoros akciómozit azonos nevű főhőséhez), aki az ítélet szerint kiirtotta saját családját, ő azonban nem emlékszik rá. Némán és megtörtén szállítják zárkájába, ahol a halálos ítélet végrehajtását várná, ám a dolgok másféle fordulatot vesznek... A szomszédos cellákban hátorzongató hangok kíséretében láthatatlan rémségek mészárolják le a rabokat egymás után, majd a rend döbönt öreit is élve felkoncolják. A férfinak két választása van: vagy szép nyugisan megvárja, míg vele is végeznek, vagy a szabaddá vált cellaajtón keresztül



„Köszí szépen, de az injekcióval inkább megvárnék egy nővérkét, ha nem gond...”

A LEGVIDÁMABB BARAKK

Börtönélet

A konzolos *Suffering* DVD-jére egy rövid dokumentumfilmet is felraktak, amelyből az egyik legborzalmasabb amerikai börtönről, az állítólag kísérletjárta philadelphiai fegyintézetéről, illetve általában az 1800-as és 1900-as évek eleji börtönéletéről tudhattunk meg érdekességeket. A rabok tényleg elképesztő körülmények között éltek itt: teljesen különálló mocsos, dohos, sötét cellákban, magányosan szenvedtek itt, egyetlen fényforrás az „Isten szeme”, a plafonon keresztül beáramló napfény volt. Olvasni nem kaptak semmit, csak egy Bibliát, bár a legtöbben amúgy is analfabéták voltak. A higiéniai viszonyok elképesztőek voltak: a rossz légáramlás következtében bent rekedt bűzös levegő miatt rengetegen fertőzésben haltak meg. Érdekesség, hogy az egyik leghíresebb fogoly, a gengsztervilág legendájának számító Al Caponének még így is sikerült elérnie, hogy elegáns, kényelmes bútorait, lemezjátóját és sok más is a cellájába hozzanak, ami furcsa összhangban volt a rothadó, romos falakkal...



kitörve szembeszáll a rémálmainál is borzalmasabb külsejű szörnyekkel és szellemekkel; a fegyverek Torque szerepében nyilván az utóbbit választjuk.

A kidolgozott, elsőrangú háttérstori részben a börtönsgizet korábbi borzalmait és megkínzott lelkeinek sorát (kegyetlen kivégzések, igazságtalanul végrehajtott ítéletek vagy gyermekkorú boszorkányok rémtettei és így tovább), részben pedig Torque – állítólagos – családirtásának mozgatórugóit göngyölti fel a főszereplő rendszeresen előjövő vízióin át.

A cselekmény motívumai, a főellen-ségek figurái, illetve a játék vizuális világa olyan ismert horrorfilmekre emlékeztetnek, mint a *Ragyogás*, a *Ház a kísértethegyen*, a *Kör* vagy – a börtönös téma miatt – a *Halálsoron*. Ugyanakkor a készítők saját bevallásuk szerint is szándékosan távolodtak el a moziban látható, illetve a *Silent Hill*-ekre emlékeztető gyengébb, törekényebb főszereplőktől. Torque igazi kökemény fegyverek, akit ugyan állandóan gyötörnek emlékképei (bár lelkiállapotáról nem sokat tudunk meg, ugyanis az egész játék során egy árva szó sem hagyja el a száját...), mégis: csak rá kell nézned, és elhiszed neki, hogy ha valaki, akkor ő túl fogja élni a borzalmakat.

Géppuska-tűz és metamorfózis

A készítők nem véletlenül törekedtek arra, hogy minél macsobb főszereplőt találjanak ki, hiszen a helyszín és a háttérstori alapján sokan a *Silent Hill* vagy a *Resident Evil*-féle túlélőhorrorra asszociálnának, ám a *The Suffering* távol áll ettől. A különféle szörnyek például egyáltalán nem támadnak a két japán sorozatra jellemző vészjósló csigalassúsággal:

megint el fogják baltázni a fejlesztők. Nagy megkönnyebbülésemre a surreális srácok eredeti szándékuk ellenére még konzolon is „túl pécésre” fejlesztették Torque vezérlését, így ezúttal mi jártunk a legjobban: egérrrel és billentyűvel precízebben tudtam felvenni a harcot a gyakran tömegekben támadó ellenséges szörnyekkel szemben, mint a szintén kipróbált xboxos verzióval. A másik, amit ilyenkor az átiratoknál menet-

Emellett érdekes újításnak számít, hogy hősünkkel nemcsak a különféle szokásos löfegyverekkel tudunk farsított gyártani az ellenségből, hanem Torque az örület (melynek elhatalmasodását a folyamatosan feltöltődő sárga csik mutatja) „küszöböt átlépve” egyetlen gombnyomásra át tud alakulni gusz-tustalanságban a többi szörnyvel rivalizáló („Ki a legszebb a világon??? Na ki???”), nyáladzó, karmos rémséggé, és ilyenkor villámgyorsan mozogva véres pusztítást végezhetünk vele a csapatostul támadó rémségek soraiban is. Igazi értelmet azonban csak hard nehézségi szinten kap ez a metamorfózis, normálon ugyanis puskával és pisztolyal precízebben tudunk célózni, lőszerből pedig épp elegendő találunk.

Egy hörgő mély hang arra biztat minket, hogy fessük át a falakat társaink agyvelejével („Kiiiiiii hiiiiim!”)...

egyesek villámgyors vágásokkal, gyakran a plafonról a fejünkre ugorva, vagy a föld alól előtörve próbálják széttrancsirozni, kiszípolozni, mások pedig darázsrajnyi géppuskagolyókkal igyekeznek szitává lyuggatni, vagy injekciós tűs lövedékekkel megmérgezni hősünket. Ezt a játékot tehát végig kökemény akció jellemzi, ugyanakkor tökéletes reflexeket is igényel: mintha egy horror témájú *Max Payne*-t látnánk, bár a bullet time ezúttal (hál’Istennek...) kimaradt. Konzolkonverzióról lévén szó, tartottam attól, hogy az irányítást PC-n

rend szerint el szokták szúrni, az a nehézségi szint megfelelő belövése (lásd még: *True Crime*) – a *The Suffering* azonban éppolyan kemény kihívást jelent PC-n, mint konzolon. Szintén a PC-seknek kedvez, hogy aki az FPS-t jobban szereti, mint a TPS-t, az akár belső nézetből is nyomulhat: ilyenkor első blikkre egy kicsit a *Painkiller* ugrik be, ám itt szerencsére ritkán fogunk Serious Sam stílusban hordányi agyatlanul ránk támadó dög tömegmészárlásában részt venni. (Egyszer-kétszer azért ez is előfordul.)

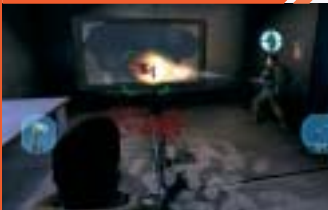
„In the dark” – de nem „alone”

Maga a Carnate Islandon található börtönkomplexum, az azt körülvevő épületek és az egész szigetvilág egyetlen logikusan kapcsolódó, mégis változatos univerzumot alkot – nem csak egymás után betöltődő pályák egyvelege, mint az gyakori más akciójátékokban. A különféle helyszínek még hangulatosabbá válnak azáltal, ahogy rendszeresen megnyitjuk Consuela, az egyik börtönőr feleségének feljegyzéseit, aki

ÖSSZEHASONLÍTÁS

The Thing

The Suffering



9/10

Univerzum

10/10

A *Thing*nek sem kell szégyenkeznie ezen a téren: az antarktisi kutatóbázis majdnem annyira félelmetes és kiválóan kidolgozott, mint A. D. Foster könyvében és John Carpenter filmjében. Annyi ötlet és kimunkáltság azért nem jellemzi ezt a világot, mint a *Suffering*nél, de még így is nagyszerű.

A *Suffering* horrorral dúított börtönvilága igazi telitalálat. Carnate Islandnek, továbbá a rajta lévő fegyházhoz, idegyógyintézetekhez és más épületekhez kötődően saját történelmet agyaltak ki a készítők, borzalmas kivégzésekkel és sajátos emberi történetekkel – ezeket hősünk mind látomásos révén ismeri meg.

7/10

Sztori

10/10

A játék eseményei pontosan ott kezdődnek, ahol a film lezárult: hősünket, egy fiatal kommandósnak szakaszával egyetemben az antarktisi kutatóbázisra küldenek. Míg az elején jól indul a sztóri, később azért hátrébe szorul, és leginkább különféle újabb és újabb hozzánk csatlakozó társakról, ezek haláláról és persze az idegen lények kiirtásáról szól.

A történet három síkon mozog: egyrészt lassan fény derül arra, hogyan halt meg Torque családja, másrészt Carnate szigetének történelmét is meg fogjuk ismerni – mindezeket a főhős vízióiból. Hab a tortán, hogy viselkedésünknek megfelelően három különböző befejezést is láthatunk!

8/10

Grafika

7/10

A Computer Artworks remek munkát végzett a játék megjelenítésével – még mai szemmel nézve is. Nemcsak nagyszerűen adja vissza a film univerzumát, de a szörnyek ábrázolása terén még rá is tesz két lapattal. Úgyszintén kitűnő, ahogy a játék során hozzánk csatlakozó összes karakter mind más külsővel bír, viszont a helyszínek elég egyhangúak.

Ez az a pont, ahol a *Suffering* kicsit megadja magát: konzolátiratról lévén szó, a megjelenítés sajnos nem az igazi. A játék nem csúnya, hiszen a stílusosan kidolgozott környezet, a nagyszerűen kitalált, eredeti külsejű szörnyek, valamint a fény-árnyék effektek sokat adnak a hangulathoz, de az alacsony poligonosság és a szegényes textúrázottság rontanak az összképen.

6/10

Para-méter

8/10

Eleinte igencsak ránk fog telepedni az elhagyatott bázis hangulata, aztán az állandó – időnként elég monoton – tűzharcok közepette és a hozzánk csatlakozók pszichológiailag rosszul kidolgozott átváltozós jeleneteinek felrothadóan a játék sokat veszít a félelem varázsából.

Silent Hill-es rettegésre azért senki se számítson: ez egy horror témájú játék, intenzív akcióval, macsó főszerelével – nem egy igazi túlélőhorror. Ennek ellenére azért időnként rendesen be fogunk parázni, különösen a rendkívül kegyetlenül kivégzett rabok és örök, valamint Torque víziói, valamint egy-két föllenség láttán.

30/40

Összesen

35/40

„Szabadalmaztatni kellene ezt a szert... Micsoda 3D-s mozi feeling!”



The hell they are. If internment camps are a

40

SZEXIS AMAZON UTÁN BÖRTÖNTÖLTÉLÉK

A Surreal története

A Surreal Software első és egyben leghíresebb játéka a '99-es *Drakan*, amelyet jómagam teszteltem még a legelső *GameStar*-ban. A szexis amazon és „házi-sárkánya” tekintélyes sikert aratott PC-n is, a Surreal mégis úgy döntött, a folytatást már csak a PS2-es tulajok érdemlik meg, így a *Drakan: Ancient's Gates* csak ezen a géptípuson látott napvilágot. Azt hiszem, még ezt is megbocsátottuk volna a srá-

coknak, ha a *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* „eposzukat” nem csapják annyira szánalmasan össze. Szerencsére a most megjelent *The Suffering* kiköszörülte a csorbát – igaz, azért nem emelte őket ismét rivaldafénybe. Sajnos arra nincs sok esély, hogy a Surreal inkább a PC-re koncentrálna, ugyanis idén áprilisban felvásárolta őket a Midway, mely cég inkább konzolos érdekeltségéről ismert...

Carnate helyi történelmét és helyrajzát ecseteli, hasonlóan egy másik szigetlakó, egy Clem nevű idősebb rab „bestiáriumához”, amelyben a fontosabb fő- és mellékszörnyekről, szellemekről olvashatunk részletes leírásokat.

Clemmel, illetve a történész-kutató hölgy férjével találkozni is fogunk a játék során, ahogy sok más, hősünket segítő NPC-vel is. Ezek a hozzánk csapódó karakterek időnként nemcsak rendkívül hasznosak, hanem

hogy fessük át a falakat az agyveljűkkel („Kiiiiiii hiiiiiii!”), utána azonnal egy nőt hallhatunk, aki viszont kéméletességre próbál inteni. Ez egyébként nemcsak egyszerű „hangulatkeltés”: tetteink jelentőségét a három különböző befejezésen mérhetjük fel!

Rémek krémje?

Összevetve a *The Suffering* megjelenítését az igazi PC alapú FPS-ekkel és TPS-ekkel, bizony, el kell ismerünk: a mérleg nyelve erősen az

Időnként belebotlunk egy régi, borzalmas gyilkosság áldozatába, egy székben összenyaklított szétrohadt hulla formájában.

igazi életet is lehelnek a játékba. A börtönörök például állandóan szitkozódnak, és eleinte nem sokra becsülik Torque-ot, később azonban egyre inkább megtanulják tisztelni, a rabtársak pedig általában felnéznek rá, sőt egyesek valósággal istenítik. Óriási ötlet, hogy első találkozáskor eldönthetjük: inkább egyetlen golyóval megszabaduljunk-e tőlük, vagy filantrop módon hagyjuk, hadd csatlakozzanak hozzánk. Ilyenkor kétféle belső énnünk próbál befolyásolni minket: először egy hörgő mély hang arra biztat,

utóbbiak felé tart. Találunk azért igen nyomós pozitívumokat is: a surreális srákok például fantaszitikus munkát végeztek a különféle fő- és mellékszörnyek megjelenítésével: ezek látán nemcsak a hideglelős frász fog kerülgetni minket, hanem egyszerűen tökéletesen illeszkednek a sziget és a börtönvilág történelméhez. Mindegyik dög valamilyen (időnként ártatlanul) megkínzott ember megtestesült kísértete, a „mártíromságokról” pedig mindig részletes leírást találhatunk Consuela feljegyzéseiben, ahogy

„Rendszeres konditorna, megfelelő diéta, kevesebb szado-mazo, és hetek alatt lefogysz, öregem!”



MORÁLIS KÉRDÉSEK

Mazur más véleménye



Aki nagyon akar, az könnyen találhat hibákat a *The Suffering*ben, és nem is csupán bugokat – pedig azokból is akad jó néhány. Mégis van ebben a játékban valami zavarba ejtő, ami messze az átlag fölé emeli: felfogható úgy is, mint egy agyatlan horrorarálás, ám közben súlyos morális kérdéseket feszeget, illetve választási lehetőséget ad: ha rosszfiúk vagyunk, és nem törődünk senkivel, könnyebb a dolgunk, mint amikor megpróbá-

lunk életeket menteni – de később viselnünk kell ennek következményeit is. Mindez már önmagában is nagyon szimpatikus, ami viszont végképp rabul ejt, az az egészen egyedül és különleges atmoszféra, amely manapság valóban ritkaságszámba megy. Ez a játék sokkal több annál, mint aminek elsőre látszik, legjobb pillanataiban még a *Silent Hill* sorozat szintjét is súrolja: mindenképpen megér egy próbát.

„Amerikából jöttünk, mesterségünk címere: kibelevés”



sorra találkozunk velük – a beleélés tehát maximális. Környezetünk kidolgozottságát nézve viszont inkább a „hangulatos”, mint a „gyönyörű” jelzők jutnak az eszünkbe, a grafika ugyanis – egy PS2-esen is megjelent konzolátíráról lévén szó – a textúrázottság és poligonszám tekintetében igencsak alulmarad például a *Far Cry*hoz vagy a *Painkiller*hez képest. Bár csúnyának azért nem nevezném a játékot, de a manapság divatos, Radeonokat és GeForce-okat megizzasztó effektusokat szépen el lehet felejtetni. A „konzolvárás” különösen megfigyelhető az emberek kísé baltával faragott fejformáján, ez pedig sajnos néha komikusan kiábrándító, leginkább akkor, amikor éppen egy hatásosnak szánt kivégzési

jelenet szemtanúi lehetünk. Meglehetősen zavaró az is, ahogy a szétrancsírozott vagy szétlőtt emberek szögletes piros „tömbökre” esnek szét – ennél azért manapság még egy PS2-es is többre képes... A technikai korlátokat a készítő megpróbálták különféle hangulatos megoldásokkal palástolni. Torque-nak például a játék során állandóan zöldes, vöröses, filmszerű látomásai támadnak, hol a felesége és gyerekei meggyilkolásával, hol pedig a sziget történelmével kapcsolatos történésekről. Ezek a szellemvilágbéli események úgyesen kapcsolódnak is a valósághoz: a kivégzett rabok hirtelen hősünkre támadó rémekké változnak, vagy egyszerűen csak belebotlunk egy régi, borzal-

„Lódd a szőnyet és a rémet, ezzel is a békét véded!”



Közeledik a lefekvés ideje: hősünk éppen vérfürdőt vesz...

mas gyilkosság áldozatába egy székben összenyaklott, szétruhadt hulla formájában. Az ilyen „effekteknél” meg kell még említeni a „vérfürdőt” is, amelyet ezúttal most szó szerint kell érteni, ugyanis hősünkre minden egyes transzírozós közelharcnál ráfröccsennek a dögök vörös testnedvei, így egy idő után úgy néz ki, mintha éppen most mászott volna ki egy kád vérből.

Majdnem híres

Szóval sok tekintetben elsősorú játékka van dolgunk, mégis kicsit sajnálnom kell, mert egy modernebb motorral, szebb grafikával szerintem igazi klasszikussá válhatott volna, amelyet még évek múlva is a *Far Cry* és a *Painkiller* mellett emlegetünk, hiszen a sztori, a háttérvilág, a szörnyek eredetisége és általában a hangulat terén szerintem jó pár kört ráver erre a két etalonra számít FPS-re. Még csak azt sem lehet ráfogni a játékra, hogy egyszerű hentelelésből állna, ugyanis jól kitalált, apró logikai feladatok is színesítik, így a mai divatos trendnek megfelelően (a valódi kalandjátékok visszaszorulása után, ugye...) inkább horror témájú akciókalandnak lehetne nevezni. Aki szereti ezt a műfajt, és elnéző tud lenni a némiképpen elavult grafika iránt, az szerintem főbenjáró bünt követne el saját maga ellen, ha nem próbálná ki a *The Suffering*et – utána pedig már úgy sincs megállás ©...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 512 MB RAM | Radeon 9800

„Az egyszerűbb grafika a legmagasabb felbontáson, mindent maxra húzva is tükörsima játékmenetet eredményezett – legalábbis ezen a gépen. Fagyni nem fagyott a játék, de bugokkal azért találkoztam.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Kiváló hangulat
- ▲ Jól kidolgozott milió, pályaszerkezet
- ▲ Áránylag változatos játékmenet, nem csupán unalmas hentelelés
- ▼ Elavult, konzolos grafika
- ▼ Az MI nem túl kifinomult

GRAFIKA	7	HANGULAT	10
HANGOK	8	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	6

Bad Sector VÉGSZAVA



Kiváló hangulat, háttérvilág, kellően félelmetes és kidolgozott milió jellemzik ezt a játékot. A jól kidolgozott akció sokféle ötlet és logikai elem színesíti, kár, hogy a konzolos grafika ront az összképen.

88%

ÉS A TÖBBI

Max Payne 2	94%
Painkiller	86%
The Thing	84%

„BATTLEFIELD INDONESIA”

JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING

Black Hawk Down az indonéziai szigetvilágban a bosszantó MI-hibák nélkül, egyszerre akár 150 online játékoskal – a Joint Operations célja nem kevesebb, mint megrengetni a Battlefield sorozat töretlennek látszó egyeduralmát...



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Novalogic
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Indonézia, napjainkban	Novalogic
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Black Hawk Down, Comanche, Delta Force	

GYORSLINK **508**

Szövetséges alapbázis tucatnyi buggyval

A helyszín tehát Indonézia, a konfliktust pedig a függetlenségükért harcoló lázadó szeparatisták szolgáltatták. A kormány nemzetközi segítséget kér a helyzet megoldására, és így kerülünk mi a képbe. A játék fejlesztői – nagyon előzékenyen – ezúttal nemcsak a jól ismert rangereket és amerikai kommandósokat bízták az irányításunkra, hanem angol, francia, német, orosz vagy akár indonéz speciális erőkkel is harcolhatunk (no meg persze esetenként a lázadókkal is).

Ahogy az már a bevezetőben is elhangzott, a Joint Operations egy szigorúan többjátékos részre építő FPS, olyannyira, hogy még az ilyen típusú játékokban megszokott csonka single részről is le kell mondanunk (a 12 pályából álló tréning elem valóban csak arra elegendő, hogy megtanuljunk, hogyan is működik a játék). A lehetséges játékmódok között szerepel a Team Deathmatch, a Team King of the Hill, egy célközpontú kooperatív mód (mint az Assault az UT-ben) és az Assault and Secure, amely egy Onslaught módhoz hasonló, bázisfoglalós, bázisvédős megoldás. Talán ez utóbbi játékmód a legélvezetesebb, de mivel a többi lehetőség is roppant élvezetes, hosszú időre adott az elfoglaltság (különösen ha figyelembe vesszük a 60-

70 jelenleg is választható pályát, illetve a hamarosan szabadon letölthető pályaszerkesztőt...).

A főmenü – akár a játékban, akár a Novaworldön – a szokásos novalogicos puritánságról árulkodik, vagyis „ne cifrázzuk, úgysem ez a lényeg” stílusban mozoghatunk a menüpontok között. Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző fizimiskát (kb. 40-50 különböző szerelésből), irány a hadszíntér.

Romantikus naplemente a tengerparton

A Joint Operations motorja a BHD feltuningolt, kibővített változatára épül. A leglátványosabban talán a vegetáció fejlődött, azaz a lengedező fű mellett immár különböző bokrok és egyéb növények nyújtanak remek fedezéket a lopakodáshoz. Ugyancsak fontos előrelépést mutat a játék közben változó napszakok megjelenése; tekintve, hogy egy parti általában egy óráig is eltarthat, a tűző napsütésből szép lassan delután lesz, és mire észbekapunk, már a Hold világít a fejünk felett. A legszebb az egészben, hogy az átmenetek teljesen természetesnek tünnek – kifejezetten kellemetlen például, ahogy a felkelő nap sugarai elvakítják az embert, különösen ha éppen egy keleti irányból közelítő helikopterről próbálják levadászni...





Te Józsi, próbálg már egyenesen menni!

A pályák mérete ugyancsak lenyűgöző, helyenként 50-60 km²-nyi!!!!!!! területen kergethetjük a lázadókat vagy éppen a betolakodó szövetséges katonákat. Ha mindent maximumra állítunk, akkor bizony szavunk nem lehet a táj kidolgozottságára; gyönyörűek az árnyékok és a tükröződések a vízfelszínen, nagy a belátható terület (napsütésben kb. 1 km), szépek az épületek, a növényzet és a járművek, részletes a karakteranimáció (leszámítva, hogy mindenki csak egyféleképpen hal meg), egy szóval ebből a szempontból minden a helyén van. Mindez a levegőből a leglátványosabb, hiszen nagy magasságból remekül áttekinthető a harctér egy-egy nagyobb szelete. Az egyes épületek berendezése ugyan egy „pici” puritán, de úgy gondolom, erre – e rövid megjegyzésen kívül – nem érdemes szót vesztegetni. A fejlesztők az apróságokra is figyeltek, a torkolattüzek, robbanások mind-mind igen látványosak, akár csak a BHD-ben, itt is minden ezer felé repül egy sikeres találat után. A grafika mellett a fülünket is elkényezteti a program; játék közben nincs zene, van ellenben igazi csatazaj, annak minden apró összetevőjével. A fűben

nünk a neszekre, mert az infraszemüvegben nagyon könnyen tévedhetünk olyan helyre, ahol nem igazán fogadnak tárt karokkal. Ha pedig sikerülne a pálya nyugisabb részén piknikezni egyet, akkor a távoli fegyverropogás mellett békésen élvezhetjük a tücskök és békák koncertjét is.

Cölöpkunyhó a rizsföld közepén

Ugyan nincs túl sok választható játékmód, a különböző pályák mégsem válnak unalmassá. Az óriási kiterjedés és a változó terepviszonyok remekül gondoskodnak a hosszú időtöltésről: az egyik pályán két-három nagyobb szigetért harcolhatunk, egy másikon nyolc-tíz kisebb sziget elfoglalása a cél, egy harmadikon pedig igazi folyómenti útközetet kell megvívunk. Természetesen nem maradhatnak el a városi útközetek sem rendes házak, vagy éppen a bennszülöttek facölöpkőn álló viskói között, és a gigászi szárazföldi csatákról se feledkezzünk meg. Hatalmas síkságok, hegyek, völgyek, folyómedrek, szakadékok, sűrű erdők és rizsföldek, kisebb-nagyobb települések, különböző ipari létesítmények és kulcsfontosságú hidak minden mennyiségben. Egyedül talán csak

Ez egy folyamatosan változó, vibráló hadszíntér, ahol összehangolt támadások nélkül egy pillanatra sem lehetünk biztosak a győzelmünkben

lapulva jól hallatszik a távolban folyó útközet, közelebb érve már a fegyverek hangját is meg tudjuk különböztetni, amikor pedig már a nyomjelző lövedékeket is látjuk, jobb lesz figyelni, hogy mikor csapódnak be a közvetlen közelünkbe ellenfeleink „szeretetsomagjai”. Időközben persze folyamatosan hallhatjuk társaink rádióüzeneteit, a közelben elhúzó terepjárók és motorcsónakok zaját vagy akár a bokrok közt araszoló ellenséges katona lépteit. Éjszaka különösen fontos odafigyel-

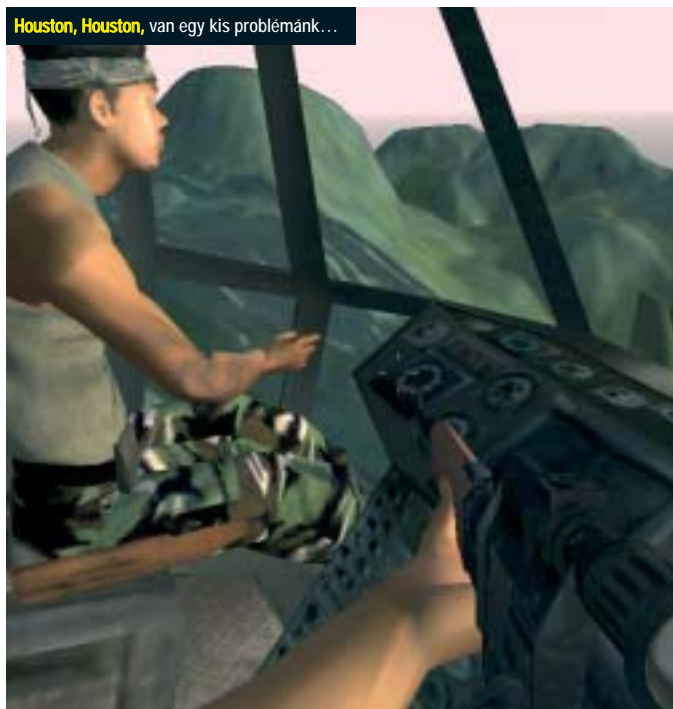
a sivatag maradt ki a felhozatalból (*valószínűleg Indonézia hegy és vízrajza miatt – ender*).

A játékmenet szempontjából alapvető fontosságú volt egy okos „re-spawn”, vagyis „újraélesztő” rendszer kialakítása – a fejlesztők ezen a területen is remek munkát végeztek. Miután valaki kedvesen átsegítette hősünket az Örök Vadászmezőkre, két lehetőség közül választhatunk; az egyik, hogy rátenyrelünk a [Space] gombra, és ezáltal azon nyomban magunkhoz is térünk

Tönj vissza a kormány mögé, hülye Ewok!



Houston, Houston, van egy kis problémánk...





CSALÁD-ÚJRAEGYESÍTÉS SZLÁV MÓDRA

GOOKA

THE MYSTERY OF JANATRIS

Miközben a hagyományos kalandjátékok árfolyama az amerikai és a nyugat-európai tőzsdéken újabb és újabb negatív rekordokat döntöget, a kelet-európai blokk ifjú titánjai nem adják fel a küzdelmet, mi több, egyre lelkesebben fabrikálják az újabb adventure-öket. Az oroszok mellett elsősorban a csehek jeleskednek a műfajban: a briliáns Black Mirror után itt egy újabb kalandjáték északi szomszédunktól.



Itt árusítják a Bánfi hajszeszt?

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Kaland-RPG	Cenega
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Centauri Productions

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

-

GYORSLINK **376**

TRAINER a cd/dvd-n

A jó hír az, hogy ezúttal nem kell várniuk éveikig azoknak, akik nem diplomáztak az ELTE szláv tanszékén, sőt be sem kell iratkozniuk valamelyik szuperintenzív cseh nyelvtanfolyamra, mert a játék rögtön angol nyelven jelent meg. A prágai illetőségű Cenega, amely mögött olyan, a játékipart megrengető címek sorakoznak, mint például a *Fairytale about Father Frost* vagy az *Ivan and Nastya*, igencsak bekeményített: legújabb alkotását még az E3-ra is kivitte. A játék egy cseh fantasy-

író, a Richard D. Evans néven publikáló Vlado Risa kultikusnak épp nem nevezhető Gooka-regényei alapján készült. Sajnos nem volt módom elolvasni e briliáns elme egyetlen remekművét sem, ám a szemüveges, középkorú Vladónak – aki mind megjelene, mind pedig regényei alapján a mi szeretett Nemere Istvánunk szláv alteregójának tűnik – több interjút is átböngésztem, és megtudtam, hogy az író elsősorban a Conan-regényekből, valamint Raymond E. Feist műveiből inspirálódott.

No woman, no cry?

A játékban Parenti szigetének főbiráját, Gookát alakítjuk. Az erősen szlávos arcélű szőke férfiú, akinek szélben lengő hajtincseit hat darab fel-le mozgó poligon hivatott jelezni, ideje nagy részét otthonától távol, messzi óceánokon hajózva tölti. A sós vizek magányát a boldog családi élet csillapítja, és a játék elején módunk van betekinteni Gooka szívárványos boldogságába: D szériás fantasy filmeket idéző giccsparádében, elmosódott szegélyű lassított felvételeken láthatjuk, hogyan köt házasságot

Két Ikerpárral próbáltad már baby?



Give Xanax tablettá to monster



Sajnálom fiatalember, a Széchenyi könyvtár nem kölcsönöz!



a bíró a hollófeke te hajj Lidrával, a kormányzó lányával, akinek szépségét már csak kebleinek nagysága, és blúzának kivágása múlja felül. Ezután azt vehetjük szemügyre, hogyan szaladglá néhány év elteltével a férj, a feleség és gyermekük, Yorimar a tavaszi mezőkön. Lát-szólag tökéletes hát a harmónia. A boldogság intenzitása azonban, ezt jól tudjuk, fordítottan arányos az időtartammal, így a családi békének váratlanul vége szakad: a világotazó férfi otthonán kaló-zok ütnek rajta, gyermekét elrabolják, feleségét pedig mérgezett törrel megse-besítik. Az asszonyt a szerzetesek egy közeli kolostorba viszik, ahol gyógyító szarkofágba helyezik őt: ez Lidra testét lehűtve lassítja a halálos mérge terjedé-sének sebességét.

Mondtam, hogy Duracell elemet kellett volna venni!

A játék Gooka otthonának elsenese-dett romjai között indul. A főbíróval össze kell gyűjteni a még összeszed-hető holmikat. Egy elégett festmény mögött széfet fedezünk fel, amely azonban annyira megrongálódott, hogy nem tudjuk kinyitni. Szolgálónk javaslá-tára a közeli kolostorba indulunk, ahol szemügyre vehetjük az üvegkoporsójá-ban Hófehérkeként szundikáló Lidrát. A szerzetesektől megtudjuk: a gyógyító szarkofág generátora kimerülőben van, ezért új elemet kell szereznünk minél előbb. Miután elhadarunk egy imát az oltárnál Glux istenhez, különös víziók lesz, amelyben meglevenedik a biro-dalom sárkányistene. Glux rövid kikép-zésben részesít minket, melyben elsaj-tajítjuk a játékmenet fontos részét ké-pező közelharc és varázslás pár alap-elemét. Azt is megtudjuk a sárkánytól, hogy természetfeletti képességekkel rendelkezünk, vagyis olvasni tudunk mások gondolataiban, és befolyásol-hatjuk az egyszerű emberek akaratát. Miután felébredünk az álomból, elindul-hatunk végre küldetésünkre. Parenti

városában azonban máris akadályokba ütközünk: az elem beszerzése sokkal bonyolultabb, mint ahogy gondolnánk, mert különféle mágikus komponensek szükségesek hozzá, ráadásul munka-helyünkre, a városházára sem tudunk bejutni egy túlbuzgó őr miatt. A város csatornarendszerében gigászi patkányok vertek tanyát, a partvidéken rab-lók és szörnyetegek garázdálkodnak. Mindez még csak a kezdet: a család újraegyesítésének terebélyesedő kül-detése kalózkok uralta tengerek, kanni-bálokkal teli szigetek, őserdők felé ve-zet minket, eljutunk Xarag démoni erő-dítményébe is, és a birodalom távoli fő-városába, Avaralba.

Már csak a poligonokat számolom...

A Cenega külön 3D-s engine-t fejlesztett a játékhoz, amely rendkívül egyszerű, és rendkívül ronda. Az irányítás pofonegy-szerű: a kurzorral vagy az egérrel mo-zoghatunk, [Shift]-tel futhatunk, a tabu-látorral az inventort hívhatjuk elő, a [Return] pedig a tárgyhasználatra szol-gál. A párbeszédek sajnos nem válasz-tathatók, a szereplők automatikusan le-darálják szövegüket. A körökre osztott csata során választhatunk a közelharc

„Gooka diadalkiáltása, mikor egy-egy kardszúrással előrelelndül, leginkább egy székrekedéses szamuráj kétségbeesett nyöszörgésére emlékeztet.”

és a különféle varázslatok között, továb-bá azt is beállíthatjuk, összenergiánk hány százalékát fordítjuk fizikai és men-tális csatára. Ugyancsak az RPG-beütést erősíti, hogy a boltokban külön-féle tárgyakat vásárolhatunk, vagy adha-tunk el. Apadó pénztárcánkat az Aréná-ban tölthetjük fel, ahol fogadásokat kö-thetünk, és játékokban vehetünk részt. Míg a Gooka kerettörténete leginkább az erősen családcentrikus King's Quest

sorozatot idézi, a játékmenet elsősorban egy másik sierrás sorozatot, a kalandjá-tékokt és szerepjátékokt zseniálisan ötvö-ző Quest for the Gloryt juttatja az eszünkbe. Sajnos azonban a Gooka, a csehek amatőrizmusa miatt egyik fent említett sorozat szintjét sem éri el. A történet szörnyen klisészerű, a figurák nem eléggé élők, a párbeszédek papír-, pontosabban monitorizúek. A sztori tele van logikai bakikkal, nevetséges például, hogy a városháza öre nem enged be minket saját munkahelyünkre, a kikötő-ben tébláboló matrózok pedig úgy be-szélnek velünk, mintha nem is a város főbírája, hanem a csicskásuk lennénk. A csata annyira kétségbeesett, hogy sokszor magam sem tudtam, sírjak-e vagy nevessek. Gooka diadalkiáltása, amikor egy-egy kardszúrással előre-lelndül, leginkább egy székrekedéses szamuráj kétségbeesett nyöszörgésére emlékeztet, azok a hangok pedig, melyeket a teste legkülönfélébb pontjaiból kiröppető tüzgolyók képzése során produkál, egy lipótmezei háborodott jalkiáltásait idézik. Már-már a burleszk-filmek szintjét sűrölja, amikor ellenfeleink egymás után előreugranak, majd fel-alá hadonászva szurkálnak-csapkodnak-harapdálnak minket.

rok és fák között felfedeztem nagymám kedvenc cserepes broméliájának és törpe akantuszának felnyagított változatát is. A városokat ugyanaz a két-három figura népesíti be: Parentiben például összesen négyfajta embert tudtam megkülönböztetni, így amikor szándékos torlóást idéztem elő egy utcában, klónok tömegében találtam magam. Sajnos a játék amúgy elég jó hangulata, a kellemes zene, valamint a viszonylag jó hangok sem képesek feledtetni ezeket a hibákat.

Berrr

HARDVER

MINIMUM

PIII 733 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 3 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Ezen a konfiguráción – érthető okokból – nem szaggattott. [ALT]-[Tab]-nál viszont hajlamos a fagyásra.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Quest for the Glory feeling	↓ Klisészerű történet
↑ Jó hangulat	↓ Ronda grafika
GRAFIKA 5	HANGULAT 7
HANGOK 7	KIHÍVÁS 5
IRÁNYÍTÁS 7	SZAVATOSSÁG 3

Berrr VÉGSZAVA



Fáj a szívem a Gookáért, mert látszik, hogy a fejlesztők sok energiát és lelkesedést beleadtak, ám tapasztalatlanságuk, amatőrségük miatt nem tudták kihozni azt a játékból, amit szerettek volna.

62%

ÉS A TÖBBI

Beyond Good and Evil	92%
Syberia 2	91%
Broken Sword 3	90%



Havas tájon utazunk Chilében



Nagy itt a forgalom, mindenki jön le a Balcsíra



Egyik kedvenc verseny-pályánk madártávlatból

MAKROMASÍNZ

MASHED

Az idősebb versenyzők emlékezhetnek egy játékra, mely a saját korában egyszerűsége ellenére órákra, sőt napokra a képernyők elé szegezett minket, a baráti összejöveteleknek pedig egyértelmű sztárja volt. Jómagam még a Doom II-t is jó időre ott hagytam miatta...

Na jó, segítők: a *MicroMachines II*-ről van szó, melynek fejlesztője, az angol illetőségű Supersonic Software az 1998-as, egyszerű remake-nek tűnő *Circuit Breakers* után végre elkészítette a legenda méltó folytatását, a *Mashed*et! Bár most már nem távirányítású játékautókat irányítunk, a játékmenet lényegében tulajdonképpen változatlan maradt: a madártávlatból mutatott versenypályán két-négy autó küzd egymással, s amelyik egy képernyőnyi távolságra lemarad a vezetőtől, az „kiesik”. Egyszerű? Az. Am emellett végtelenül addiktív és élvezetes is – több okból.

Tolod a kettést, nyomod a gázt

A versenyélmény és a fizika természetesen olyan messze van a realitástól, mint Biatorbágy Southforktól, de aki ezt hibának rója fel, az vagy nagyon nem ért a játékokhoz, vagy Geoff Crammond GP-szérijában kívül még nem látott autósprogramot. Csúszkálunk, röpködünk, turbózunk, félelmetes sebességek mellett lökdödjük egymást, igaz, elsöre talán kissé érzékenyek tűnő irányítás mellett, de később kiderül, hogy ez sem véletlen: a fejlesztők gyakorlatilag minden idevonatkozó komolyabb kérdést feláldoztak a játszhatóság oltárán. Nagyon ötletes a program pontrendszere, mely érdekes csavart visz a ver-

senyekbe: ha például ketten toljuk az ipart, mindketten négy ponttal vágnak neki a csatának, és a vesztes egy pontot veszít, a győztes pedig kap egyet (kvázi „elnyer” egy kreditet a másiktól). Ebből kifolyólag nehéz veszíteni, de nyerni sem könnyű: hatalmas csaták szoktak menni az utolsó pontokért, nem ritkák a heroikus fordulatok sem – egészen addig, amíg a program meg nem elégszi a „tökölést”, és be nem in-

A fejlesztők gyakorlatilag mindent feláldoztak a játszhatóság oltárán

dítja a „Game End” módot. Itt egyszerűen csak kap egy pontot a győztes, a vesztesselel semmi nem történik (a gép nemegyszer hozta rám a szívrotamot, amikor győzelmem kapujában rohamléptekkel kezdett Game End módban rám zárkózni). Tovább színezik a játékélményt a pályákon bónuszként felvehető fegyverek. Összesen kilenc van belőlük, köztük az aknákkal, lángszóróval, célkövetős rakétával és a lekérhető légi csapással – a lényeg, hogy bárhol legyen is épp kiszemelt ellenfelünk, ártani tudunk neki (persze egyszerre csak egy fegyver lehet nálunk, ha váltani akarunk, aktuális csúzlínkát le kell dobunk a kocsinkról). Vigyázzunk azonban, mert az egész visszafelé is

igaz – a fegyverekkel való gonosz ármánykodásoknak mi is áldozatul eshetünk. S ha ez nem lenne elég, a 13, leginkább posztapokaliptikus feelinget sugárzó pálya mindegyike bővelkedik szakadékokban, halálos rámpákban, összeomló tereptárgyakban, melyek könnyedén biztosíthatják végzetünket, ha netán ellenfeleink nem járnának sikerrel e téren.

„...Apró hibákkal”

A választható autók elég széles skálán mozognak, a kommon terepjáróktól kezdve a *Starsky & Hutch*-féle izomgépeken át a *Mad Max*-multiverzumból szalajtott futurisztikus járgányokig. Gyakorlatilag mindegy, melyiket választjuk, túl nagy különbséget nem fogunk közöttük érezni. Nem voltunk megelégedve százszázalékosan a grafikával sem, ám a já-

sével bizonyította be, hogy néha érdemes elfeledkezünk a trendi technológiákról, és a pusztá élményre koncentrálnunk!

Boe

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Felülvezetéses árkád	Empire
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Kitalált, zárt pályák	Supersonic Software
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Micro Machines 2, Antz Extreme Racing	

GYORSLINK >> 899

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Élményszámba menő szórakozás

↓ Idióta kamerakezelés, kissé idejétmúlt grafika, kevéssé különböző járgányok

GRAFIKA	6	HANGULAT	10
HANGOK	6	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	9

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

Boe VÉGSZAVA



Érthetetlen, hogy a Supersonic miért nem adott lehetőséget a helyenként igen idegesítő automata kamera kikapcsolására. Ezzel az opcióval, még néhány pályával, egymástól márkánsabban különböző autókkal, illetve az online játéklehetőséggel egyéرتelműen a „musthave” kategóriában landolt volna a Mashed.

82%

ÉS A TÖBBI

ReVolt	80%
Trackmania	77%
RC Cars	75%



Sydney összetaposta a frissen felszúrt padlót, ezért a takarítóbrigád jól nekiesett...

TV, ROPI, LOPAKODÁS

ALIAS



Rémes meló a biztonsági óré. Kivéve ilyenkor...



GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Lopakodós akció	Acclaim
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Tv-sorozat univerzuma	Studios Cheltenham
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK >>> 420

TIPPEK a 92. oldalon

Mire ezeket a sorokat olvasátok, már két hete sugározzák az egyik kereskedelmi adón az Alias című kémes tv-sorozatot, amely egy csinos és belevaló CIA-ügynőknő, Sydney Bristow kalandjait mutatja be. Külföldön már régóta megy a sorozat, úgyhogy az Acclaim úgy döntött, kihasználja a szünni nem akaró Sam Fisher-mániát, és egy hasonló stílusú lopakodós akció-kalandot készít a témájában ideillő Aliasból. A főszereplő hölgyeményt igencsak csinos hátsóval áldotta meg a sors, illetve a téma is ígéretesnek tűnt, úgyhogy nagy érdeklődéssel vettem magam bele a Splinter Cellre hajazó játékba...

„Előző részünk tartalmából...”

Nem kell megijedni, az Alias nem valaminek a második része, ezzel a címmel csak arra akartam utalni, hogy a játék sztorija nem a sorozat legele-

jéhez kötődik, hanem nagyjából a második szezon végéhez. Nekünk, derék magyar tv-fogyasztóknak így egy kicsit nehéz lesz bekapcsolódnunk, hiszen az Alias itt még csak most kezdődött, de hát mikor is törődtek utoljára a nagy cégek a derék magyar fogyasztókkal...? Persze mindez nem jelentene gondot, ha a készítők szándékosan nem úgy alakították volna a történetet, hogy a laikusok elsöre egy vak hangot se értsenek belőle. Azt ugyan némi odafigyeléssel nyilván nem lesz nehéz felfogni, hogy mi a feladatunk, kik a rosszfiúk, és kik állnak mellettünk, de az értő fülek számára elejtett igen gyakori utalások és általában véve a szereplők közti kapcsolatrendszerek eléggé homályosak maradnak azok számára, akik még nem láttak Aliast. Nagy kár, mert amúgy igen jól kitalált figurákkal van dolgunk, és a játék sava-borsát ép a sorozat hangulata adja.

Lopakodó CIA-ügynökből már itt van nekünk egy darab Sam Fisherünk, a csinibaba TPS-hősnő státust pedig 2002-ben járatta le utoljára Lara Croft, úgyhogy az Acclaimnek valamit görbítene kellett, hogy a műfajt eladhatóvá tegye. Ha azt mondom: Alias, akkor a kedd estéjüket a tévé előtt töltő rajongóknak rögtön fel is csillan a szemük...

A sztori szerint a játék főszereplője, Sydney Bristow olyan CIA-ügynök, aki a munkáját egy kicsit „családi vállalkozásnak” tekintheti, hiszen főnöke nem más, mint saját apja, ráadásul az anyja is egykor kém volt. A sorozatban és a játékban is többféle titkoszolgálat is összezsap, és mindegyikük bizonyos Rambaldi-műtárgyak után kutat. Sydney a hajsa során olyan, a tévéképernyőről ismerős főgonosszal fogja összeakasztani a frufrut, mint Arvin Sloane, Anna Espinosa és Mr. Sark. Gondolom, sokatok számára ezek a nevek semmit sem jelentenek: tényleg csak azt tudom ajánlani, hogy kapcsoljátok be a tévét, mert az Alias csak így élvezhető igazán.

Sam Fisher szoknyában

A játék amúgy nagyjából fele-fele arányban keveri a „sompolygást” (copyright by Csavardi Samu ©) és az akciót (hentelesebb, mint a Splinter

„Lábamra rakná a tálcát, kislány? Ide, egész közel...”





„Egy ajtó a román Idegyógyintézetes pályán...”



„Szegény kommandósokat mindenhol bántják...”



CSAK „SZAPPANOPERETTEK”?

Tv-sorozatos játékok

Mostanában egyre nagyobb divat a tévéképernyők hétről hétre látható sztárjainak kalandjait játék formájában is feldolgozni. A sikeresebb sorozatok közül általában azokat adaptálják, amelyek akciódúsabbak, illetve bűnügyi vagy sci-fi témájúak. A legtöbbet feldolgozott licenc a *Star Trek*, amelyből az elmúlt több mint tíz év alatt egyaránt készült kalandjáték, akció, FPS, stratégia, sőt még *Commandos*-féle lopakodás is. A másik rendkívül népszerű fantaszikus témájú sorozatból, az X-aktákból viszont érdekes módon eddig csak kétszer született adaptáció: az egyik egy meglehetősen gyengus interaktív mozis kaland volt, a másik pedig egy hasonló színvonalú túlélőhorror – utóbbi csak konzolon.

A lelkes fejlesztők nem kimélik a nagy öregeket sem: *Starksy* és *Hutch*ból például nemrég készült egy fejlethetőnek mondható autós, lövöldözős akciójáték. A relative új vagy kevésbé ismert sorozatok adaptációi között sajnos megint csak konzolon tarol a *Buffy*, a vámpírvadász két része is, a *CSI* (Helyszínelők) szerepében viszont kizárólag a PC-sek nyomozhattak (igaz, ez a két kaland annyira nem volt kiemelkedő) illetve említést érdemel még a *Largo Winch* is. Az összes játék közül az *Alias* kötődik legszorosabban az eredeti sorozathoz: akik nem nézik a tévében, azok nehezebben csatlakoznak a történetbe, ez pedig a többire nem jellemző...



Cellek), viszont egyik téren sem igazán kiemelkedő. A lopakodás nagyjából kétféle alapmozgásból áll: Sydney-vel görnyedten, csendben, vagy akár mélyebbre guggolva is settenkedhetünk, de őszintén szólva sokkal jobban örültem volna, ha csak egyféleképpen osonunk, viszont Sam Fisher stílusában tudjuk állítgatni a lány sebességét.

A másik szokásos mozdulat a falhoz tapadás, amit Sydney szinte kényszeresen elkövet, valahányszor nagyon közel kerülünk egy ilyen felülethez, mintha valami idült falfétisista lenne... Ez akkor a legbosszantóbb, amikor épp egy nagyobb láda mögött rejtőzünk, és a túloldalról látjuk, ahogy közeledik az ellenség, a lány viszont a következő mozdulattal neki-

rosra, de ez azért meglehetősen ortopéd megoldás a *Thief*ben és a *Splinter Cell*ben megszokott „sötétségmentővel” összehasonlítva.

Mojtál Kombat

Amikor már észrevett az ellen, akkor nincs mit tenni, szembe kell szállni vele. Sydney igencsak járatos a távolkeleti harcművészetben, a készítők viszont programozásban már nem annyira, ugyanis a kung-fuval és speciális kombókkal dúsitott verekedés elég gyengusra sikeredett. Hiába tudunk Sydney-vel látványos ütésekkel és rúgásokat bevinni: a „speciális támadás” és az egyszerű ütés-rúgás meglehetősen gyöker kombinációja miatt igencsak esetleges, hogy a lány éppen mit használ, és kit próbál eltalálni:

Sydney persze üdítően csinos: különösen a játék elején viselt kis testhez álló, rövid szoknyás dresszében...

veti a hátát a falnak. A kamera ekkor pördül egyet, mi pedig nézhetjük Sydney profilját, az ellenségéből pedig hirtelen nem látunk semmit.

Elég idegesítő az is, hogy más lopakodós játékokkal ellentétben sohasem tudjuk, hogy éppen mennyire vagyunk láthatóak. Ugyan a „fekete-fehér” nézetben (amely a *Splinter Cell*nél éjjellátó, itt viszont bárhol használható, ergo semmi értelme) a katonákat kijelölő célkör narancssárgára vált, amikor gyanút fognak, majd vész esetén pi-

hősnőnk irányítása mindennek nevezhető, csak precíznek nem, így a *Matrix*ot bealázó jelenetek helyett a verekedések kaotikus kaszálásokká változnak. A legbosszantóbb, hogy Sydney még futni sem tud megbízhatóan: a legizesebbeket akkor káromkodtam, amikor a puskával rám célzó ellenség felé nem volt hajlandó kellő sebességgel nekiramodni, így gyorsan a földön találtam magam, pedig amúgy közelről pár ütessel és rúgással el lehetne őket intézni. „Szeren-

CSINOS ÉS HATÁROZOTT

Alias a tv-ben

Hozzánk ugyan csak most érkezett meg, de az ABC sorozatát külföldön már 2001. szeptember 30-a óta vetítik. Az Alias relative népszerű, de azért az X-aktákat vagy a CSI-t és a CSI Miami-t nem tudta megközelíteni popularitásában és nézettségben. Ennek ellenére az újabb szezonokat évente beindítják: a legutóbbi, a harmadik 2003 szeptemberében került a tévéképernyőkre.



csénkre" a rossz arcok is komoly mozgáskoordinációs problémákkal küzdenek, és harc közben elég bután viselkednek, így összességében nem egy nagy kaland levéni senkit sem. Egy dologgal azért sikerült feldobni az elég tré verekedéseket: jópofa ötlet, hogy nemcsak a rosszfiúk elejtett puskáit és szűrő-vágó szerszámaikat használhatjuk fel, hanem egyéb tárgyakkal is harcolhatunk. Egy múzeum kiállítótermében például különféle kardokat, szabályokat ragadhattam meg, de akár egy egyszerű üveget szétörve vagy partvist (!) megragadva is komoly pusztítást végezhetünk az ellenség soraiban. Sajnos ezek a véletlenszerűen fellelhető fegyverek viszonylag hamar leamortizálódnak, és puszkánkából is villámgyorsan elfogy a lő-

szér, ez pedig nemcsak bosszantó, de nem is túl realis.

Sydney játékszerei

Természetesen egy lopakodásra szakosodott kémnő nem érne semmit speciális kutyák nélkül. Sydney részben hasonló eszközökkel van felszerelve, mint Sam Fisher: nála is ott figyel például egy zárnyitó ketyere, amely – óvodás színvonalúra leegyszerősítve ugyan – de hasonló elven működik. Még szerencse, hogy a készítő jó néhány új, igazán eredeti „célszerszám-

A falhoz tapadást Sydney szinte kényszeresen magától követi el, valahányszor nagyon közel kerülünk egy ilyen felülethez: mintha valami idült falfétisizta lenne...

mal" is gazdagították a lány arzenálját. Az egyik ilyen például ujjlenyomatokat vehetünk le a halott ellenségre, amellyel át tudjuk verni az ajtónyitó szenkennereket. Még ötletesebbek a lézerriasztókat letakaró korongok, amelyeket egy pisztollyal tudunk kilőni. A kutyü vissza is szippantja az apró tárgyakat, miután átjutottunk a túlóldalra, így bármikor újra fel tudjuk használni. A speckó tárgyakhoz kötődő ügyességi részeket a fejlesztők időnként apró logikai feladatokkal próbálták fűszerezni: az ajtónyitó kódokat például egy olyan „kírákóssal" kell feltörni, amelyben az A, B, C, D betűkből hármat a megfelelő sorrendbe kell helyezni. Elsőre még jópofának tűnt a feladat, de a sokadiknál már legszívesebben lefejeltem volna a monitort...

Csinibaba, nevsz reám

Mivel konzolátíratról van szó, az Aliasnál a „grafika" kifejezés nyilván nem fog új távlatokat nyerni. Cinizmusomat félretéve, azt azért el kell ismerni, hogy a készítő igyekeztek a fontosabb szereplők külsejét alaposabban kidolgozni. Sydney és a főbb karakterek általában véve szépen hasonlítanak tv-s alteregójukra, bár ez leginkább az átvezetőkre jellemző, a 3D-s modelleknek már kevésbé sikerült visszaadni a színészek külsejét.

lönösen tetszetek például a múzeum őskori látlatának kiállítási tárgyai: hatalmas dinoszobrok viczorogtak ránk, a vitrinek mögött csontok, halak figyeltek, és sok más egyéb érdekesség is díszítette a termeket. A láthatólag kevésbé inspiráló pályák viszont jóval kevesebb műgonddal készültek: a gyárakban, kutatólaboratóriumokban, bázisokon minden szürke, unalmas és fantáziátlan. Összességében a grafika azért tűrhető, de természetesen igen-igen messze járunk a Splinter Cell színvonalától...

A reklám után folytatjuk

Bár az Alias közel sem a lopakodás játékok egyik kiemelkedő darabja, azért a sorozathoz való erős kötődése révén legalább üdítő színfoltnak tekinthető. A konzolos verziókhoz képest egy kicsit toldozgatták-foldozgatták, és az egerhasználat révén az irányítás is javult valamelyest. A sztorit azonban csak azok fogják igazán érteni és élvezni, akik nézik a sorozatot, úgyhogy akik aliasozni akarnak, azoknak mindképpen erősen javallott egy kis kedd esti tévézgetés. A veterán Splinter Cell-rajongók viszont inkább lapozzanak...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 512 MB RAM | Radeon 9800

„Egyedül 1600x1200-on, mindent maxra húzva lassult be, úgyhogy innen eggyel visszavettem. Buggal vagy fagyással nem találkozom."

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A sorozat sztorijának színvonalas adaptációja
- ▲ Viszonylag érdekes küldetések
- ▲ A pályák és szereplők egy része szépen kidolgozott
- ▼ Mind a lopakodás, mind az akció elég haramos
- ▼ Gyengus animáció
- ▼ Akik nem látták a sorozatot, nem nagyon értik

GRAFIKA	7	HANGULAT	7
HANGOK	9	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	7

Bad Sector VÉGSZAVA



Az Alias a szokásos lopakodós, akciós játékmennel próbálkozik: sajnos mindkettő elég közepesre sikeredett. Ami azonban mégiscsak megmenti az Acclaim játékát a gyors enyészettől, az a sorozathoz való erős kötődés és pár jópofa ötlet.

71%

ÉS A TÖBBI

Tom Clancy's Splinter Cell	94%
Splinter Cell: PT	91%
Hitman: Contracts	84%



Központ, központ! A fickó belső motozást akar! Most mit csináljak?!



„Te, szerinted így elhiszik majd, hogy én vagyok Osama Bin Laden...?”

Sydney itt nem Uma Thurman, inkább Bud Spencer stílusban tolja...





TIPPEK a 92. oldalon

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA

RPG

KÖRNYEZET

II. világháború

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

Chrome

KIADÓ

Techland

FEJLESZTŐ

Techland

GYORSLINK

787

MÁGUSOK & HARCKOCSIK

WEIRD WAR

THE UNKNOWN EPISODE OF WORLD WAR II

Klasszikus szerepjáték témában szinte már mindent kitaláltak, amit csak lehetett: a világot már kismilliószor megmentettük, az ördögöket visszakergettük a pokolba, és a sárkányok is a veszélyezettett szörnyek listájára kerültek. Mi lenne azonban, ha az egész mitikus bagázst (de legalább egy részüket) a 20. századba küldenénk? Botrány?! Akkor vessük is gyorsan bele magunkat ☺!

Ám nem elég, hogy 20. század, hanem ráadásul második világháború! Talán nem mondom újdonságot, amikor azt állítom, sokaknak már e téma is a könyökén jön ki. A kolégák egy részét is csak a bejáratnál felállított géppuska tudta nyugalomra inteni – Csontival felváltva örökösök a rend fenntartásán, nehogy elszabaduljanak a pacifista indulatok ☺. Ráadásul már világháború alapú RPG-vel is találkoztunk. Ezúttal azonban a hagyományos fantasy világot ötvözték a modern hadviseléssel, ami kellemes felüdülést jelenthet minden kalandozónak. A *Weird War* története egyébként nem gyökerek nélküli – komplett papír alapú szerepjátékrendszer épül rá, a program ennek az első PC-s képviselője (lásd még a dobozt). Tehát adva van egy 20. század, meg egy második világháború, viszont adva vannak nem e világi szereplők is, akik vagy amelyek csak a megfelelő pillanatot várják, hogy lecsapjanak... Így nemcsak az emberek összecsapásaiban kell helytállnunk, hanem a mitikus világ kihívásaival is szembe kell néznünk.

Fülig Jimmy és a többiek

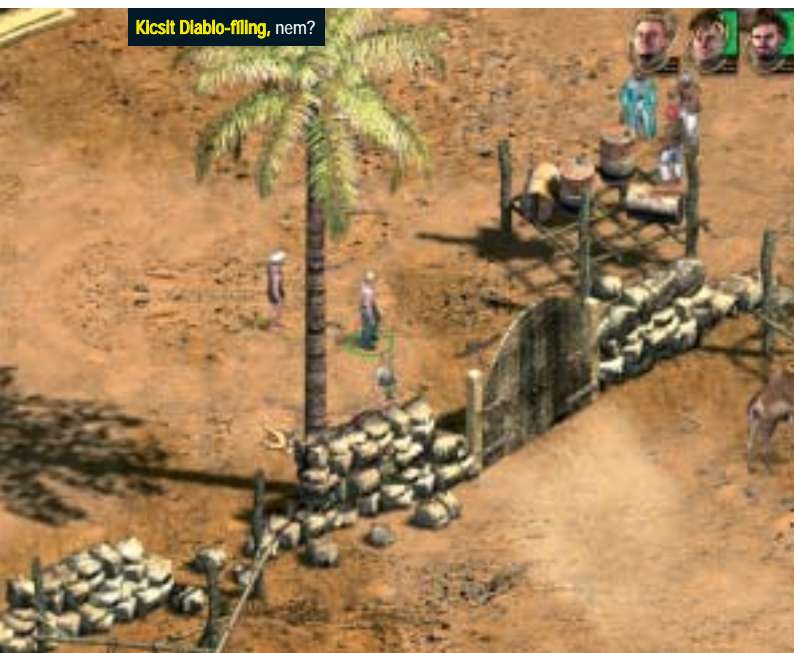
Hőseink különböző módon keverednek az események forgatagába, mindenestre nincsenek felkészülve a csatára,

ami meg is látszik: a karakterosztályok nem különböző nagy harcos kasztok, hanem kovács, filozófus, gyomorhajós (!), szakács, kerékpáros, részeges és varázsló közül választhatunk. Hozzá kell azonban tenni, hogy a varázsló sem éppen a mágia nagymestere, csak annak igyekszik látszani... Mivel egy klasszikus RPG-ről van szó, így természetesen ott az elmaradhatatlan karaktergenerálás, bár igen hamar túljutunk rajta. Ezután rögtön a történet közepébe csöppenünk, ami igen érdekes: nincsenek tankok, ágyúk, vadászbombázók – egy lerobbant halászhajóval csempészünk burgonyát Norvégiába. Ám a játék neve nem „Burgonyacsempész Tycoon 3”, ezért a történet gyors fordulatot vesz: egy német tengeralattjáró szétamortizálja bárkánkat, és mi máris egy jégtáblán találjuk magunkat, kelekótya társunkkal.

De hová tűnt Guybrush?

A „szélesvásznú in-game átvezetőt” látva jó, ha gyorsan megkapaszkodunk székünkben, nehogy a lehetőzástól lezúgjunk róla. A vaskos (ön)íroniát sem nélkülöző poénok a *Monkey Island*eket idézik, és mindez a későbbiekben sem fog változni. Mondhatjuk, hogy a fejlesztők nemcsak egy újszerű világot alakítottak ki,

Kicsit Diablo-fíling, nem?



NAGYMAMA LEKVÁRJA ÉS A TÁRSAI

Képességek és képzettségek

Klasszikus RPG-ről lévén szó, az ilyen jellegű tulajdonságok sem hiányozhatnak a játékból. Amiben különbözik a fantasy alapú társaitól, az elsősorban a modern harceszközöket kiaknázó (géppisztoly, aknarakó, utász, gránátvető) skillekben, illetve a környezeti behatások – áramütés, mérgezés, tűz – elviselését megkönnyítő képességekben érhető tetten. Külön piros pontot érdemel, hogy egyik tulajdonságunk sem a semmiből jön, hanem mind-

nek komplett kis előtörténete van, amely – a *Weird War*ról lévén szó – ráadásul meglehetősen humoros is! Például a mérgekkel szembeni ellenállás családi örökség: mivel bátyánk lelkes gombász volt, viszont a látással akadt problémái (erős szemüveget viselt), így a gombaevés következménye sokszor egy kórházi kiruccanás lett. Minthogy azonban túléltük az eseményeket, szervezetünk immár jobban tűri a mérgeket. Minő szerencse ☺!

hanem a humor segítségével egészen más aspektusba helyezték a vérzivataros háború témát. Tehát, miután hőseink épp eltűztek a ruháikat – felmelegedés gyanánt –, és épp készülnek megfagyni, a vízből kiemelkedik az ominózus német tengeralattjáró, és mivel a kapitány azt hiszi, hogy mi német titkos ügynökök vagyunk, nagy tisztelettel felvesz a hajójára. Közben láthatjuk, ahogy a két igazi Gestapo-ügynök egy másik jégtáblán várakozik – de valamiért csak nem érkezik meg az a nyavalyás U-Boot, hogy felvegye őket ☹... A továbbiakban világmegmentő feladataink között szerepel egy lázadás leverése, tűziz kiszabadítása – atlétatrikóban és bokszeralsóban – horgászengedély beszerzése (természetesen még háború előtt!), illetve hal szállítása egy lepukkant sivatagi kocsmába, amelynek a személyzete egy híján mind a Libiai Népfrontba állt be. A további világmegegyeztetést egyelőre nem részletezem, mert a kedves olvasó még netalántán elretten a megoldandó feladatok felelősségteljes súlyától.

Old school fashion

Maga a játék teljes mértékben az évekkel ezelőtti RPG-eket idézi. A grafika nem ronda, csak egész egyszerűen elavult: izonométrikus, viszonylag alacsony poligonizáció, és nem fogunk videokártya-izzasztó effektekkel sem találkozni. Ennek ellenére nem csúnya, sőt hangulatos – embereink ru-

házkodása, fegyvereinek változása mind látható, egyedül az ellenség által hátrahagyott stuffok mutatnak bután (egy-két paca). Hasonló mondható el a kezelőfelületről is: előnye, hogy könnyen átlátható, nem túlbonyolított, de azért egy kicsivel színesebb és látványosabb is lehetett volna. Alaptulajdonságaink ismerősek lehetnek bármely másik szerepjátékból: erő, ügyesség, karizma és társaik növekedésével, valamint tapasztalati pontok gyűjtésével és szintlépéssel tudjuk tápolni hőseinket. Talán egyedül a jó-

A karakterosztályok nem különböző nagy harcos kasztok, hanem kovács, filozófus, gyomorbajos (!), szakács, kerékpáros, részeges és varázsló közül választhatunk.

gonosz meghatározást nem találjuk, de azt hiszem, ennek itt nem is lenne túl sok értelme. A játékmenet sem különbözik a megszokottól: körbekerüljük a terepet, beszélgetünk minden jelentős személyiséggel – közben darabokra szakadunk a nevetéstől –, majd küldetésre indulunk. A történet közben alakul tovább, kicsit amolyan Indiana Jones stílusban, ugyanakkor nem vagyunk sziklaszilárdan ahhoz kötve, bátran végigvihetjük a játékban található 75 küldetés valamelyikét. Az ellenségtől összeszedett, és máshol lenyúlt tárgyak hasz-

A szöveges menük a régi, klasszikus RPG-eket idézik



nosítása céljából hamar összeismerkedünk az adott hely kereskedőivel is, aiktól persze vásárolhatunk is. Mintegy 51 fegyver és számtalan egyéb felszerelés közül válogathatunk: ami külön fűszerezést ad a dolgoknak, hogy nincsen hivatalos mágia, hanem „ösi edények”, „titkos receptek” vannak, amelyeket aztán a kellő időben, a kellő helyszínen használhatunk fel.

Diabolikus összecsapások

A harc valós idejű, de bármikor megállítható, ilyenkor a gyógyulástól kezdve

az [ALT] lenyomásával minden kincs látható lesz, ettől még továbbra is egy pixel méretben terjeszkedik, úgyhogy kezdetünk egerünkkel vadászni ☹. A leghörnyűbb azonban, hogy az ellenfelek bizonyos idő után újratermelődnek, ami szörnyen unalmas, és teljesen megöli a játék hangulatát – ilyen még az alapvetően hentelésről szóló *Diablóban* sincs! Hiába tehát a fergeteges humor – a változatos világ, a közepes megvalósítás miatt sajnos elég gyengén teljesít a *WW*. Ugyanakkor kiemelném mint pozitívumot az abszolút színvonalas honosítást: bár csak a feliratok magyarok, de a fordító eszméletlenül jól áthozta a poénokat, minden dicséretet megérdemelt érte. Amennyiben a játék budget-áron jön ki, nem rossz választás, más esetben csak azoknak tudom kifejezetten javallani, akik a kacagtató humor miatt el tudják nézni a jelentős játékmenetbeli hibákat.

Uhu

HARDVER

MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Igazából nem volt semmi probléma, de a grafikus motort látva meg is lepődtem volna, ha beszaggyagt ☺.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Hagyományos szerepjáték, annak minden előnyével
- ↑ Borzalmasan jó humor
- ↑ Kellemesen újszerű világ
- ↓ Ósrégi grafika
- ↓ Monoton és kaotikus harcrendszer
- ↓ Újraeledő ellenfelek

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

Uhu VÉGSZAVA

Régi idők RPG-je, idejétmúlt grafikával, fergeteges humorral és kellemes történettel, de szörnyen unalmas harcokkal.

68%

ÉS A TÖBBI

GROM	86%
Silent Storm	83%
Lionheart	82%

VILÁGHÁBORÚ PAPIRÓN

A *Weird War* szerepjáték-változata

Cikkünk főszereplője nem a semmiből jött: nagyon komoly szerepjátékrendszer épül a második világháború mágiával és szörnyekkel átitatott világára. Ugyanúgy vannak karakterosztályok és képzettségek, d20-as kocka és szabálykönyv, valamint az összes többi eszköz, ami szükséges a meséléshez. A helyszínek viszont szét lettek választva, így Normandia (Hell in the Hedgerows), a keleti front (Hell Freezes Over) vagy a csendes-óceáni hadszíntér (Land of the Rising Dead) más-más kalandokban szerepelnek. Mindenképpen jó ötlet, hiszen a *Weird War* rendszere egyszerre ötvözi a modern csatákat, a kalandozást és a *Call of Cthulhu*-ból ismert túlvilági jelenségek és szörnyek utáni nyomozást.

Társunk szorgalmasan jegyzetel – már ha épp nem alszik



MOST JÓ LENNI KATONÁNAK

SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II

Igazán kellemes élmény, hogy az FPS-ek legújabb generációját már szinte kivétel nélkül olyan motorokkal „szerelik”, amelyekkel mindent, mindenkit és (a lényeg!) mindenhogy elpusztíthatunk. De hogy ugyanezt a minőséget egy RTS produkálja? No, erre még nemigen volt példa...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Taktikai RTS	Codemasters
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
II. világháború	Best Way
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
-	

GYORSLINK > 828

XTRA a 92. oldalon



Harc a belvárosért. De merre van a kupleráj?

Semmi sem utalt arra, hogy itt valami nagy dolog van születőben. Codemasters ide, csinoska képek oda – az egykor bűvös varázserővel bíró „WWII RTS” betűkombináció fedezékében mostanság annyi, többségében száználmas program jelent meg, hogy még a téma megrögzött rajongói is bicskát rántanak pénztárca helyett, ha híre jön egy újabb próbálkozásnak. Még szerencse, hogy egy-

egy nívósabb alkotás (lásd *Panzers*) életben tartja a koncepciót.

Altatás

Ismerkedésünk a *Soldiers: Heroes of World War II*-vel ennek megfelelően kellően alacsony érdeklődési szint mellett indult. Négy „kämpány”, egyenként öt

küldetéssel, néhány szingli misszió, no és persze az elmaradhatatlan multis rész. Rendben is volnánk (pipa, pipa, pipa), de már Pósalaky bácsi is megmondta: Ugorgyunk!

A tutorial kötelező elindítása után kellemes 3D-s környezetbe csöppenünk, ahol mindenféle láma feladatokat végeztetnek velünk. Sebaj, így legalább

megszokjuk az elsöre kicsit kényelmetlen irányítást. A dolog élvezeti értékéből rögtön levon néhány százalékot az, hogy a hosszabb szövegek „kifolynak” a képernyőről, s a fejlesztők elfelejtettek lapozási vagy görgetési lehetőségről gondoskodni. Azért valahogy így is letudjuk a kicsit száraz tananyagot, s közben elkönyveljük, hogy a páncélosba





HÁLAPÉNZ

Kalózok, csalók és egyéb állatfajták

Mint minden valamirevaló kiadó, a Codemasters is sokat áldoz termékei védelmére. A véget nem érő háború újabb fejezetéhez tartozik az a bejelentés, miszerint a Soldiers megjelenését követően ingyenes kiegészítőt tölthetnek le az arra érdemesek – vagyis azok, akik legálisan megvásárolták a szoftvert. A letöltött állomány új többjátékos módot, online játékszervező programot és – a cég reményei szerint – a kalózpéldányok használóinak, valamint a csalóknak a kiszűrésére szolgáló újabb biztonsági elemeket tartalmaz. A baj csak annyi, hogy ez a meccs körülbelül olyan, mint a betörők kontra védelmi berendezések örökrangadó. A rossziúk itt is mindig egy lépéssel előrébb járnak...

Sztálin elvtárs szobrát a megszálló németek elfelejtették ledönteni. Na majd az ellentámadáskor gondunk lesz rá.

rakodás anno nem lehetett egyszerű melő, ha egy számítógépes játékban is ennyi gombot kell nyomkodni eme logisztikai feladat megoldásáért. Minden fanyalgás ellenére már az oktatórészben is átvillan az egyszerű teszter agyán a sanda gyanú, miszerint a *Soldiers*-ben megvan a potenciál az átütő sikerre. Ezt az érzést főleg az elképesztően interaktív környezet (ejtsd: falak repülnek szertesztét, fák dőlnek ki, bokrok égnek...) és a számtalan módon sérülni képes géppark „táplálja”.

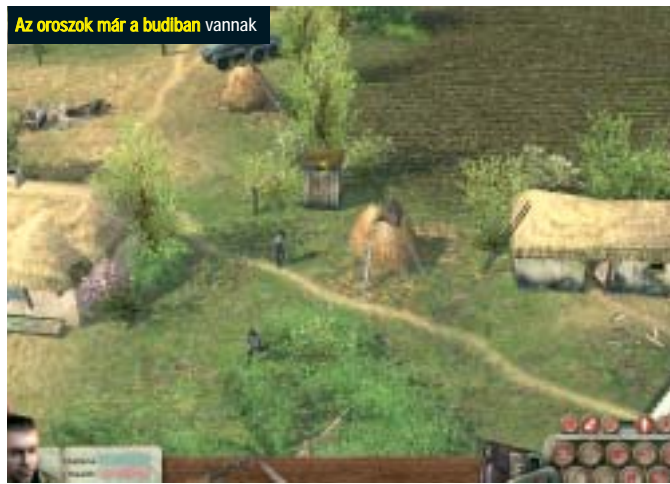
Felületi vizsgálat

Ám mielőtt feltáró vizsgálatokba kezdenénk, járjuk körbe a páciens, s keressünk rajta azonosításra alkalmas jegyeket. A küldetések alatt általában néhány katona és pár harcjármű segítségével kell megoldanunk a kitzűzött feladatokat. Bakáink nem rendelkeznek különleges tulajdonságokkal, sőt még olyan egyszerű karakterisztikákkal sem, mint a célzás, erő stb. El-

lenben a kalandjátékokban bevett öltöttes, tárgypakolás szisztémával itt is találkozunk. A fegyvereket kézbe is adhatjuk (ez egyébként néha nagyon mulatságos, mivel katonánk kézfeje nem változik a belepakolt tárgyak függvényében), de viszonylag egyszerűen megtehetjük mindezt magáról a főképernyőről is. Az ellenség kellő mértékben bántalmazott tagjaitól természetesen elszedhetünk minden ingóságát. A játérendszer alaposágára utal, hogy a kézben tartott puskákat, géppisztolyokat külön kell felszednünk, mert azokat tulajdonosuk halála pillanatában több mint valószínű, hogy maga mellé ejtette. Ezzel néha van is probléma, ugyanis nehéz a környezetbe olvadó apró tárgyakat kiszűrni. Hála a magasságos játékfejlesztőknek, a [TAB] lenyomásával élénkpiros színt öltenek a szanaszét heverő gyilokszerszámok, így már sem lokalizálásuk, sem azonosításuk nem jelent gondot.



Ha tábortűz ég valahol...



Az oroszok már a budiban vannak

MONDOM, TAKTIKAI RTS!

Klikkbajnokok alkonya

A *Soldiers* valóban az, aminek kiadja magát: taktikai stratégiai játék. Itt keveset ér az éveken át trenírozott kattintóizom – annál többet a higgadt, trükkös csapatvezetés. Az itt látható képsorozat ezt hivatott igazolni.



Az alapszitu: maroknyi gyalogosunkkal egy jól védett folyóparton kellene átkelnünk. A legnagyobb problémát a fedezékek hiánya és a képen valószínűleg alig látható, gondosan elrejtett úteg jelenti, amely a vízimalomtól jobbra figyel a kerítés mellett.



A problémamegoldás: két füstgránátot vágunk a nyílt mező közepére, így hős katonánk viszonylagos biztonságban jut (gránát)hajtásnyira az ágyúhoz. Itt nem szabad sokáig vacillálni, mert a mesterséges kód hamar szertefoszlik.



A végeredmény: az ellenkező oldalról rögzített felvételen látszólag nem sok minden változott, de nagy különbség, hogy a löveg kezelőszemélyzetét időközben darabokra szaggatta egy repeszgránát, míg a bátor önkéntes épségben visszaért a fedezékbe.





Hans, a szépapád úristenit, nem megmondtam, hogy ne cigizz őrsgében!

Maga a harc valós időben zajlik, és álló óra mellett nem adható ki parancs. A különösen meleg szituációkra azonban ott a lassított mód, amikor is jóval átgondoltabban, összeszedetebben tudjuk koordinálni beosztottjaink ténykedését (a la Chicago 1930, csak itt nem pereg a fekete-fehér film). Egységeink egyébként a megadott agresszivitásnak megfelelően maguktól is cselekvőképesek, de azért jobb határfokkal harcolhatunk, ha saját kézbe vesszük az irányítást. Ez – mármint az, hogy a gép kevésbé hatékony – egyébként önmagában nem is nevezhető problémának, mert egyrészt így rá vagyunk kényszerülve a „kézimunkára” (tudjátok: rossz az, aki rosszra gondol), másrészt ezzel egy újabb döntési szinttel árnyalódik a harcrendszer, ugyanis értelemserűen egyszerre csak egyetlen katonával vagy járművel akciózhatunk, azaz el

ről, oldalról, netán felülről támadjuk. Utóbbira például akkor van esély, ha egy bizonyos Molotov úrról elnevezett alkoholos koktéllal kínáljuk meg a harcjármű személyzetét. Ha a felszolgálás sikeres, akkor a derék harckocsizók szépen kiugrának a járműből, s nagy eséllyel el is haláloznak a feltűzött hangulat következtében. A részletes-ségre jellemző, hogy a gyalogoskatonák fejéről egy-egy fejlövés következtében leeshet a sisak. De említhető a búzamező esete is, amelyet egy gránáttal kör alakban szépen learathatunk, ha nem szeretnénk, hogy váratlan támadás érjen minket. Persze ha van nálunk gyufa, az is jó megoldásnak tűnik... Mint említettük, a játékban minden lerombolható, és ez kivételesen tényleg

dezeké mögé bújhatunk, onnan néhány másodpercre kibukkanva elengedhetünk néhány sorozatot, majd vissza a jó meleg (mondjuk) T-34-es kilőtt roncsa mögé, ahol betárazhatunk a következő attackra. Akkor sem járunk rosszul, ha balul sülnék el a dolgok: 5,9-es eséseket, szerteszét freccsenő vért, és önálló pályán mozgó végtagokat láthatunk. (Hm... Lehet, nem kéne ilyeneket írni, mert még felhasználja a szöveget egy „hozzáértő” kolléga, és kerikit egy cikket a játékprogramok személyiségromboló hatásáról ☺)

PRÓBÁLD KI!
DEMO A CD-N ÉS ANIM A CD/DVD-N

Gépi lélegeztetés

A kampányokban természetesen a számítógép irányította ellenség jeleníti a kihívást, így korántsem mindegy, milyen okosan (bután) vezeti erőt a 01 nyelven beszélő számológép. Nos alapjában elismeréssel kell szólni erről a területről is, ugyanis egy-két lezsibbadást és értelmetlen cselekedetet leszámítva az MI tisztességgel helytáll. Páncélosaival megpróbálja harapófogóba fogni a mi harckocsinkat, a gyalogosok ellenséges tűz esetén fedezéket keresnek, s ha egy épület mögött rejtőzünk el, megkísérli a kétoldali lerohanást. Mindez – a remekül sikerült hangokkal és a szintén nem túl rossz zenei aláfestéssel megtámogatva – olyan hangulatot teremt, hogy sokáig abba sem akarjuk hagyni a német/orosz/angol/amerikai (nem kívánt törlendő) erők győzelemre vezetését. Még akkor se, ha számos egyszerűsítéssel él a játék. A páncéloscsaták például 50-70 méterről zajlanak, ami finoman szólva sem volt jellemző. Meglehetősen erős absztrakció az is, hogy bármelyik katonánk képes bármelyik járművet elvezetni. Az pedig már kifejezetten megmosolygató, hogy a szerszámosládával felszerelt baka másodpercek alatt megjavítja a harckocsi lerobban-

tott lánctalpát, szétégett motorját, elromlott lövegét. No de ezek a dolgok egyrészt nem annyira zavaróak, másrészt többségük nem más, mint a játék felépítéséből adódó kényszerű kompromisszum. Végezetül egyetlen tanács: installálás előtt ne ígérkezzünk el sehova, ne beszéljünk meg semmilyen találkát pár napon belül. Ellenkező esetben marad a magyarázkodás és a bocsánatkérés...

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

P4 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Ahoz képest, hogy milyen szép, és mennyire „rugalmasan” változtatható a térkép, semmi okunk a sebességre panaszkodni, de azért a Windows többfeladatos képességét lehetőleg ne a programmal játszva teszteljük.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Rendkívül részletes-séggel kidolgozott harcrendszer
- ↑ Bámulatos robbanások, sérülések
- ↑ Pergő, kezelhető akció
- ↓ Apróbb irányításbeli problémák
- ↓ Néhány zavaró hiba: például baráti tűz

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

-csonti- VÉGSZAVA

Nagyon ritkán találkozunk olyan játékkal, amely az összes lényeges részterületen jól, esetleg kiemelkedően jól teljesít.

89%

ÉS A TÖBBI

Panzers	91%
Combat Mission: Afrika Korps	81%
Commandos 3: DB	74%

Falak repülnek szerteszét, fák dőlnek ki, bokrok égnek...

kell határozni, a csata melyik pontján van ránk a legnagyobb szükség. A feladatok nagyrészt diverzans akciókból, túszzabadtásból és egyéb kellemes időöltésből állnak, körülbelül, mint a *Commandos* esetében, azaz a különbséggel, hogy az itteni játékmenet sokkal pergőbb, inkább az akcióra épít. Ennek ellenére korántsem lehet felületesegek nevezni a *Soldiers* rendszerét, sőt...

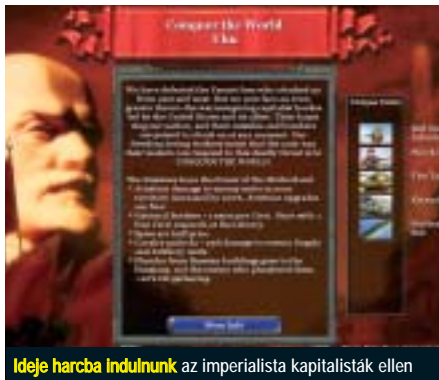
Belső feltárás

Sőt olyasmit kapunk, amiben eddig legfeljebb a *Combat Mission* rajongóinak volt részük. Hol van az már, amikor a *Blitzkrieg*ben pisztollyal tehetünk tönkre egy Tigrist?! A szláv gyökerű Best Way csapata kicsit jobban ügyelt a finomságokra. A páncélosok 5-6 különböző része sérülhet, miközben nagyon nem mindegy, hogy elől-

nem bebetős kampányszöveg. Lám-paoszlopokat dönthetünk ki, falakon ronthatunk át, szénakazlat robbanhatunk még kisebb darabokra. Például meglehetősen kellemetlen élmény volt bennégni az erdőben, amikor egy ügyetlen mozdulattal a közeli fára dobtuk a már említett lobbanó eleget. Az viszont kifejezetten mókás volt, amikor egy német páncélkocsi két bal oldali kerekét is sikerült leamortizálni, de maga a jármű sértetlen maradt. A feloldalra dőlt harceszközök nem hagyták el bátor kezelőit, és a meglehetősen korlátozott lőtartományban tovább osztották az áldást. De nem kizárólag a járművek képesek elképesztő pozitúrára, bámulatos repülésekre egy-egy jobban sikerült robbanás következtében. A gyalogosbáknak sem kell szégyenkezniük. Fe-



Megérkezett a konyakgyáros (lásd Napóleon) ©



Ideje harcba indulnunk az imperialista kapitalisták ellen



A kettéosztott Európa – már épül a berlini fal

A BIRODALMAK VISSZAVÁGNAK

RISE OF NATIONS THRONES AND PATRIOTS

A közel egy éve megjelent alprogram hihetetlenül jól sikerült – szinte megújította a már-már elszürkülő RTS-ek világát. Az i-re mégsem tudta felteni a pontot – a kampányok hiánya, valamint a küldetések monotonitása miatt. A kiegészítő megjelenése ezért szinte kötelező volt ahhoz, hogy a játék elfoglalhassa helyét azon a bizonyos trónon.

A Rizikó nevű, méltán közkedvelt társasjáték és a *Civ* sorozatra hajazó, az emberiség történetét végigvívó *RoN* tényleg mestermunka volt: látványos grafikájával, kidolgozott játékmotívumával és összetett harcaival minden stratégia álma lehetett – volna, ha a küldetésekben is ugyanezt a színvonalat hozták a fejlesztők. Mivel azonban a szimpla világefoglalósi és az „épi bázist, majd rombold le az ellenségét” típusú küldetések egy idő után unalmassá tudnak válni, mégsem sikerült a csúcsgig elérnie, bár komolyan megközelítette azt. Brian Reynoldsék értettek a szóból: a *RoN: T&P*-ban gyakorlatilag minden megvalósult, ami

vumával még nem igazán találkoztunk. Ráadásul ez a kampány alapvetően más stratégiát kíván: a nyílt harc, lerohanós taktika hamar atomháborút eredményez, ami ugye nem túl nyerő... Emiatt sokkal inkább hagyatkozunk a diplomáciára, a kémkedésre, illetve kisebb kommandósbevetésekre.

A népek csak néznek

A jó hír az, hogy mindezt tényleg kihasználhatjuk: az alprogramhoz képest sokat erősödött a diplomácia, és lesznek olyan küldetések, ahol egy kis csapattal, időre kell komoly feladatokat elvégeznünk. Maga a játékmotívum úgy nem változott, annál inkább

ak, hollandok, indiaiak, perzsák, dakoták és irokézek. Ráadásul nem elég, hogy a fejlesztőknek sikerült szinte tökéletesen kiegyensúlyozni az egyes népek erősségét, még az egyes nációk is más-más taktikát követelnek meg. Három új világcsoda, a *Civ*-hez hasonló államformák, előnyökkel és hátrányokkal, hadvezérek a csatatéren és még számtalan egyéb apróság hívja fel a figyelmünket. Negatívumot alig-alig sikerült találnom, pedig nagyítóval kerestem, talán az MI lehetne picit jobb. A grafika sem mai darab, ennek ellenére még mindig igen szép. A kampányokban a küldetéseket összekötő részek lehetnének kicsit látványosabbak – itt csak egy-egy rövid szöveges üzenetet kapunk, amely tájékoztat az aktuális eseményekről.

Koronás fő

Végzőként azt kell mondanom: hasonló a helyzet, mint a *Civ3*: *Conquest* vagy a *Blitzkrieg: Burning Horizons* esetében (...*StarCraft: Brood War*, *Warcraft 3: The Frozen Throne -ender*): a nem gyenge alprogramot a mesterien összeállított kiegészítő tovább erősíti – nemcsak új egységek, új játékmódok kerültek bele, hanem fantáziadús és kreatív kampányok is. Így várhatóan nemcsak az időközben elpártolt hivatelt hódíthatja vissza, hanem új rajongókat is magához csábíthat majd a játék. A készítő elérték céljukat: jelenleg RTS műfajban a *RoN* mindenképpen az első három között foglalt magának helyet. Az

elmúlt években érték már komoly csalódások is a kiegészítők terén, amikor a cégek minimális munkával akarták meglovagolni az adott program korábbi sikerét (például *Half-Life: Blue Shift*), de a *Warcraft III: The Frozen Throne*, úgy tünik, megfordította ezt a rossz irányvonalat. Bizunk abban, hogy a jövőben is hasonlóan színvonalas küldetéslemezeket vehetünk a kezünkbe, mint a *RoN: T&P!*

Uhu

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Microsoft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Föld	Big Huge Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Rise of Nations	

GYORSLINK 562

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kampányok!	↓ Az MI lehetne még jobb
↑ Változatos küldetések	↓ Szegényes átvezetők
↑ Számtalan új egység, valamint hős	
GRAFIKA 8	HANGULAT 8
HANGOK 8	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 9	SZAVATOSSÁG 9

MINIMUM HARDVER

PIII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

Uhu VÉGSZAVA

Jelenlegi és leendő Rise-hiveim: előre, a diadalra! A kétkezőket elsöpörjük, és meg sem állunk, amíg miénk nem lesz az egész világ ☺!

93%

ÉS A TÖBBI

Warcraft III: Frozen Throne	93%
Civilization 3: Conquest	90%
C&C Generals: Zero Hour	88%

A RoN: T&P-ban gyakorlatilag minden megvalósult, ami eddig hiányzott.

eddig hiányzott. A legfontosabb újítás a részletesen kidolgozott kampányok megjelenése. Az ókorban Nagy Sándor birodalmát építhetjük ki, később az Újvilág meghódításában vehetjük ki részünket, majd Napóleon oldalán küzdhetünk szinte egész Európa ellen, végül pedig – és talán ez a legérdekesebb – a hidegháborúban vívhatjuk meg harcunkat. Már az első három is profi munka, de a témát már sokszor feldolgozták – legutóbb a szintén nagy sikerű *Civ3 Conquest*-ben (úgy tünik, az „alma”, Brian Reynolds csak nem tud eltávolodni „fájától”, Sid Meiertől ☺) –, ezzel szemben a hidegháború motív-

a küldetések: egyrészt a pályák már sokkal látványosabban tükrözik az adott területet – Észak-Amerikában például hatalmas, sűrű erdőkben bolyonghatunk, amelyek persze ideális terepet nyújtanak az őslakosoknak. Az MI is izmosodott – bár néha tapasztalhatjuk még apróbb hibáit –, összességében igen kemény ellenfél, úgyhogy a lazítást gyorsan elfelejthetjük. Új egységek is megjelentek, mint az amerikai tengerészgyalogosok vagy az indiaiak sokak által kívánt harci elefántjai. Még fontosabb az új népek színre lépése: az eddigi 18 mellé 6 újabb érkezett – az amerikai-



A győztes csobbanhat a vízesésnél



Repül a, repül a...

KIMÉRIAIAK KÍMÉLJENEK

BESIEGER

Conan olyan, mint az aranyos kisgyerek, a szeretni való blöki vagy a bombanő – mindent el lehet adni vele. Továbbá vannak olyanok, akik tisztes hasznot kívánnak húzni a barbár hősből, de jogdíjat azt nem nagyon csengetnének. Helyette inkább kiadják a Besieger.

A Dreamcatcher nem nagyon szégyelli amúgy nyilvánvaló parazitizmusát. Új RTS-ének egyik főszereplője Konin, a kimériai király, s szerepel egy legendás kard is a történetben, amelyik bizonyos Kromhoz köthető. Ha valakinek minderről Conan és Crom ugrik be, annak bizonyára túl élénk a fantáziája, nyilvánvaló, hogy itt semmilyen kapcsolatról, hasonlóságról nincs szó – legálábbis így vélekedhetnek a kiadónál. Az ilyesmitől persze még lehetne jó egy játékprogram, de sok példa mu-

vette a hatalmat a megatalkodott hügica, aki persze mindent és mindenkit romlásba kíván dönteni. Így jön a képbe a kimériai király – őt irányítva új nézőpontból folytathatjuk a mesét. Mesét mondtam, hiszen a játékban bőségesen szerepelnek fantasys stílusjegyek. Küzdehetünk vérmedvek ellen (ők durvaságban közelítenek a vértengerimalachoz), találkozunk kentaurokkal, buta ogrékkal, no és persze varázslattal. Bizarr ötlet, mindenestre még levegőben közlekedő hajókat is bevethetünk. A készítő

se [ahány ház, annyi(szor x darab) paraszt] vagy harcosaink „előállításnak” módja. Utóbbiak nem a barakkokban „születnek”, hanem meglévő munkásainkat kell átképezniük hivatásos gyilkológépekké. Nem világújdonság, de azért említést érdemel: egységeink fejlődhetnek, s a csapatokat vezető vezéreknélküliségük különböző bónuszokkal jutalmazza a közelükben tartózkodókat.

Erre? Merre???

A játék változatosságáról próbál gondoskodni a védművek és ostromgépek sora, de egy dolog a szándék, és teljesen más a gyakorlat. Esetünkben a két dolog fényévekre került egymástól. Katonáink útkeresési algoritmusai egy másnapos, begyógyászott, vak elefánt szintjét sem éri el. Így remek dolog, ha bedöntjük az ellen várának kapuját, de ostromunk lendülete némileg csökken azzal, hogy a megnyílt résen átparancsolt bakáink egy része Tanzánia felé kerülve gondolja végrehajtani az ukázt, míg egy másik csoport a tömör falon keresztül próbál eljutni a célterületre. Azt a néhány szerencsétlent meg, aki véletlenül betalál a kapun, vidáman lenyilazzák a túl-erőben lévő védők. Ehhez a színvonalhoz méltó az MI teljesítménye is, melynek leleménye kimerül az „ugyanott támadok, ugyanolyan egységekkel, ugyanabban a ritmusban” szisztémában. A fentiek tükrében a program grafikája és hanghatásai akár lenyűgözőnek is mondhatók, feltéve, hogy az átlagos teljesítményt szabad ilyen fennkölt jelzővel illetni. Ellenben a készítőket inkább nem illetnénk semmilyen

-csonti-



A barátságos ogrét Oszkákam hívják. Sebaj, ettől még nagyot tud ütni.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Dreamcatcher
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Fantasy	Primal Software
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
I of the Dragon	
GYORSLINK	583

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Több oldalról vihető kampány	↓ Pédátlanul botrányos útkeresés
↑ Néhány – említésre is alig érdemes – apróság	↓ Hozzá illő MI
	↓ Nehézkész kamera-mozgatás
GRAFIKA 6	HANGULAT 6
HANGOK 6	KIHÍVÁS 6
IRÁNYÍTÁS 3	SZAVATOSSÁG 4

MINIMUM HARDVER

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

-csonti- VÉGSZAVA



Egy-két hangyányi jelentőségű ötlet, rengeteg átlagos megoldás és két kapitálisan gyenge elem teszi összességében alig-alig fogyaszthatóvá a Besieger.

60%

ÉS A TÖBBI

Spellforce: The Order of Dawn	89%
Castle Strike	80%
Against Rome	71%

Ostromunk lendülete némileg csökken azzal, hogy a megnyílt résen átparancsolt bakáink egy része Tanzánia felé kerül.

tatja: ahol az igénytelenség, spórolás és nemtörődomség valamilyen részletnél tetten érhető, ott máshol sem érdemes parádéra számítani.

Kitörési pontok

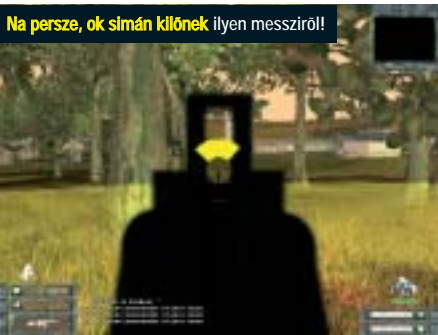
Pedig az esetlen sztori ellenére található pozitív elemeket a Besieger kampányában. Eleinte Barmalay-vel, a viking hőssel próbáljuk lenyomni a gonosz kimériaiakat, de a későbbiekben kiderül, hogy utóbbiak nem is annyira elvetemültek, csak a már említett Conan-utánzat távollétében át-

megpróbáltak némi humort csempészni a cselekménybe. Maradjunk annyiban: változó sikerrel. Bár látszik a szándék, miszerint a Besieger kicsit más, kicsit több szeretne lenni, mint egy átlagos valós idejű stratégia, de a megszokás nagy úr, s ez a játék sem képes igazán elrugaszkodni a bevett koncepciótól. Három erőforrás, tucatnyi épület, fejlesztések – ismerős? Olyan apróságokat lehetne csak megemlíteni, mint a dolgozók maximális létszámra történő automatikus feltölté-

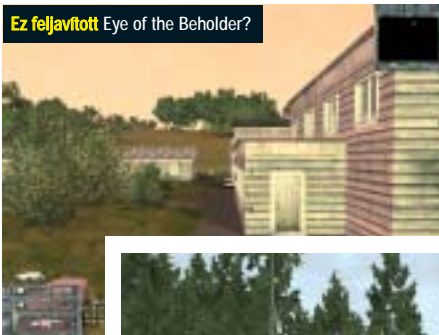
Már tudom miért utálom Szibériát...



Na persze, ok simán kilőnek ilyen messziről!



Ez feljavított Eye of the Beholder?



ZÖLD EZ MÉG MINDIG!

SÖLDNER SECRET WARS

Nem titkoltan a Counter-Strike-Battlefield tengely megtörésére tervezték. Volt itt persze szokásos ígéretéshalom, aztán jött a béta-teszt, és mindenki csak a fejét fogta: ezen van még mit javítani! A Wings Simulation úgy gondolta, pont eddig kell még rajta csiszolni, s a mester CD-re égette a Söldner: Secret Warst.

A Jagged Alliance 2 óta várok egy igazi jó kis „profi zsoldoscsapatom van, és jó pénzért rázós küldetéseket teljesítek” játékra, s lelki szemeim előtt felrémlett a S:SW mint lehetséges megváltó. Aztán lelki szemeim gyorsan lecsuktam, mert amit megláttam, túl rémitő volt. Betöltve a játékot, majd magunkhoz térve a főmenüben ránk dörrenő „Söldner!!!” (ha esetleg a kedves játékos nem vágná, hogy éppen mit töltött be @... – Bad Sector) felkiáltás után máris rájöhetünk, hogy szegényes grafi-

single player kampányt választva rögtön ott találjuk magunkat egy kommunikációs terminálnak hívott utánfutó mellett (bár engem egy gulyáságyúra emlékeztet), aztán kezdetünk ráérzésses alapon próbálkozni, hogy mit is kellene csinálni. A multiorientáltság miatt nem is ácsingóztam a jó kis sztoriközpontú egyéni kampányra, így amit ezen címszó alatt kapunk, inkább csak küldetések igen laza halma. Az infocenterben kiválasztjuk a megfelelőnek ítélt missziót (mondjuk ahol egy vonzónak tűnő med-kit

a játék multiban nyújtott erőnyeiről, a single alatti ismerkedés során is az arcunkba robban a Söldner számos égbekiáltó hibája. Sajnos azt kell mondanom, hogy a béta-tesztet követően nem sokat reszeltek a játékon... A járművek fizikája rettenetes: egyszerűen jégtáncra hasonlít a vezetésük, s bár a légi alkalmatlanságoké jobb, joy nélkül ne is próbálkozzunk! Maga a grafikai motor egy borzalom, külsőre a megjelenítés egyáltalán nem tetszetős, ami elviselhető lenne, ha nem zabálná fel így is a gépünket! Amit például víz címszó alatt kapunk, az inkább emlékeztet egy indigókék lepedőre, mint az élet egyik legfontosabb elemére...

Nyomokban jó megoldásokat tartalmaz

Kis öröm az ürömben, hogy például a terep nagymértékben lerombolható (egy pár percig elszórakoztathat, hogy kráterre lösz egy egész házcsoportot), a fák kidönthetők stb. Az már más kérdés, hogy az Abrams harckocsival kidöntött sudár nyárfa vasbeton tankcsapdaként fogja utunkat állni – nonszensz! Rengeteg fegyvert és jó sok járművet ragadhatunk meg, ami azért is pozitív, mert mindennek meg tudjuk találni az ellenszerét, nem szórakozhatunk semmivel büntetlenül, hiába tudjuk megvenni a legjobb ketyereket.

Evezzünk netre!

Azt hiszem, nem csoda, hogy keserű szájjal kapcsolódtam fel a netre, hogy feldobjam az életem egy kis akciódús, humán-humán eleni küzdelemben, de sajna itt sem fogadott sok jó. A játékkonceptió a CS-ből (pérezért vehetsz minden tárgyat) és a Battlefieldből (foglalj zászlót) lett összeolozva, ami ugye

jó lenne, de a grafikai motor szagatása mellé járul, körülbelül hat játékos felett menetrend szerinti pingemelkedés teljesen lerombolja az élményt. Nem is voltam képes sokat játszani vele: minek küzdelek és visellem el a hibákat, amikor sokkal kiforrottabb és stabilabb játékokat tolhatok helyette?

Sam

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Multiorientált FPS	JoWood
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Nagyon közeli jövő	Wings Simulation
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Panzer-Elite	
GYORSLINK	234

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> ▲ Nagymértékű konfigurálhatóság, amortizálható játéktér ▼ Nagy gépigény, mégis ronda ▼ borzalmas fizika ▼ gyenge bot AI 	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">GRAFIKA</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">HANGULAT</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">HANGOK</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">KIHÍVÁS</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">5</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">IRÁNYÍTÁS</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">SZAVATOSÁG</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</td> </tr> </table>	GRAFIKA	4	HANGULAT	6	HANGOK	6	KIHÍVÁS	5	IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSÁG	6
GRAFIKA	4	HANGULAT	6										
HANGOK	6	KIHÍVÁS	5										
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSÁG	6										

MINIMUM HARDVER

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

Sam VÉGSZAVA

Elpuskázott lehetőség a Söldner: rengeteg bugfix kell még, hogy jól játszható legyen, de még akkor is csak egy újabb átlagos Battlefield-klón lesz számomra... Ejj, be kár!

54%

ÉS A TÖBBI

Counter-Strike	97%
Operation Flashpoint	92%
Battlefield Vietnam	87%

A grafikai motor szagatása mellé járuló menetrend szerinti pingemelkedés aztán már teljesen lerombolja az élményt

kai állítgatás helyett itt bizony csak a kis söldnerünk (németül zsoldos, ugye) babusgatásában élhetjük ki magunkat. Abban viszont legalább maximálisan: a szürke városi álcázófelszereléstől a skót kockás golfpulcsig minden rendelkezésünkre áll, hogy ráadjuk marcóna béremerünkre, és akkor még a világ összes nagy- és kistrasszáról mintázott arcról nem is beszéltem.

Csapódunk a lecsóba

A fejlesztők nem fárasztották magukat holmi tutorial készíttetésével, új

a teljesítésért járó jutalom ☺), és már is egy idegen helyen találjuk magunkat, a kis irányítónkon megjelölt célpont-koordinátákkal. Semmi eligazítás, felesleges céció... Ugyanígy ráéréssel kell kitudnunk, hogy hogyan s mivel szereljük fel emberünket (egyébként egy darab info nincs a fegyverekről, felszerelésekről vagy járművekről, a nevükön kívül ☺).

Amit multi nélkül is láthat

Mielőtt halvány fogalmunk is lenne

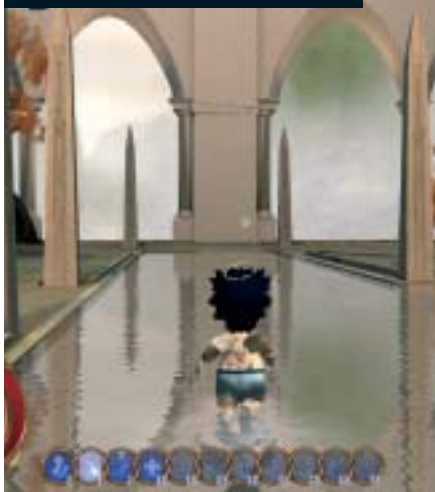
Ördög is, angyal is

ANGELS VS. DEVILS

Ezerszer látott rajzfilmhúzás: egyik vállunkon kisangyal, a másikon pedig egy kisördög próbál meggyőzni arról, hogy mit kéne tenni. **Most lerendezhetik a vitát.**

Figyelem, rekordkísérlet következik! Az *Angels vs Devils* egy NTMDAMRPGTPS (huh... egy „nem túl massively, de azért multiplayer RPG-TPS”), melyben édi kisangyalok és cuki kisördögök kapják szét egymást különféle szurreális arénákban. Az egyjátékos mód sztorija teljesen mondvacsinált (egy vagy több bot ellen harcolunk), de ez nem is baj. Ami érdekesség teszi a játékot, hogy az általunk választott angyal (vagy ördög) csaták közben szintet lép, XP-t és zsetont gyűjtöget. Magasabb szinten egyre több és hatásosabb támadó-védő varázslatot kapunk, illetve a pályák között különféle tulajdonságainkat (erő, gyorsaság, ügyesség...) fejleszthetjük a megszerzett XP-ért cserébe. A pénz arra jó, hogy különféle lehetetlen cuccokat is vásároljunk magunknak, melyek szintén statisztikáinkat javítják. Mindez nem

Tetkókkal megpakolva máris nem olyan angyali



is hangzik rosszul, a grafika elfogadható, a kórités úgyszintén, csupán egyetlen apró bökkenő van, hogy rettenetes az irányítás. Ez pedig egy NTMDAMRPGTPS esetében az egész játékményt hazavágja.

ÉRTÉKELÉS

67%

KIADÓ
Enigma Software
FEJLESZTŐ
Enigma Software

Egy nagy, boldog család

NITRO FAMILY

Mit lehet várni egy játéktól, mely a *Serious Sam* motorjával készült? Hiába, a debilség a génekkal együtt öröklődik... de legalább a családban marad.

Persze ez nem jelenti azt, hogy nem szerettük a *Serious Sam*-et, sőt. Sőt! Ugyanazt a mutatványt azonban nehéz sokszor megismételni. Pedig itt is van elképesztő rémségek vég nélküli darálása, szám-



Ahogy látom, a köldöködön jön már ki az egész

tan fegyver és... és... szóval ez, ráadásul a Nitro Family hősei sem kevésbé jó arcok, mint Sam: sokat elárul a sztori, mely szerint gyermekük elrablása után Nitróanyu felpattan Nitróapu (Victor Chopski... gyönyörű név!) hátára, majd a játék végéig le sem száll onnan, csak miután mindent és mindenkit porrá löttek. A grafika már kicsit idejétmúlt, de azért látszik, hogy a készítő a lehetőségekhez képest sok energiát és ötletet ölték a játékba (hosszú ideje ez az legjobb ValuSoft-cucc) a fegyverek fejleszthetők, de szupergyilkos szerszámokat is lehet vásárolni melléjük, nejlünk néha felpattan nyakunkból hogy szétbombázzon mindent, de a legszebb az, ha nagyon nekilendülünk és „extázisba” esünk: ez afféle quados zúzás lassított felvételen, klasszikus zenére, mint valami beteg modern balett a vágóhídon. Tömören: akit nem zavar, hogy néhány órára formalinba kell tennie az agyát, az essen neki bátran.



Meghívnálak egy itálra, de itt ül a hátamon az asszony

ÉRTÉKELÉS

76%

KIADÓ
ValuSoft
FEJLESZTŐ
Delphieye Entertainment

Rómát látni és meghalni

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

Biztos emlékeztek a *Celtic Kings*-re, mely oly kiválóan vegyítette az RTS és az RPG stílusjegyeit. Hiába az új név, a folytatással (kiegészítővel?) van dolgunk.

A *Celtic Kings* jó is volt, szerettük is, ezért kíváncsian vártuk a következő részt. A baj csupán az, hogy végül inkább kiegészítő lett, mint egy vadiúj játék, hi-



Nicsak, ott a tömegben az nem Legolas?

szen kevés extrát tud felmutatni a látottakhoz képest. Számítalan egység ugyanolyan, mint volt, sőt, még az engine is a régi. A cím azonban árulkodó: mivel Rómának egyetlen igazi „nemeze” volt, sejtethető, hogy ezúttal Karthágó, pontosabban Hannibál (tudjátok, az elefántos csávó) áll a középpontban. Játshatunk mindkét oldalon, a már jól ismert, sztori-orientált ka-



Talán még jobbak lett volna egységeikbe rendezni őket...

land-módban de van persze ÜVNA (úsd, vágd, nem apád) is. Aki netán nem emlékszik a lényegre: nincs bázisépítés, csak előre elhelyezett, elpusztíthatatlan épületek, de megtalálható az összes jól ismert RTS-létesítmény, a baraktól a templomig. Az egyetlen „nyersanyag” az élelem, melyet a falvak szállítanak, és elengedhetetlen ahhoz, hogy embereink ne legyennek éhesek és morcosak. Fontos szerepet kapnak a különféle hősök, akikhez csapatainkat hozzárendelhetjük – ez fontos, mert nélkülük csak szomorúan lézengenek a harcmezőn és tökéletesen használhatatlanok. Aki szerette a CK-t, ezt is fogja.

ÉRTÉKELÉS

82%

KIADÓ
Enlight Software
FEJLESZTŐ
Haemimont

Monszták és gangszták

ANNO 1503 TREASURES, MONSTERS AND PIRATES

Már anno 2002-ben is volt némi kifogásunk az Anno 1503-mal kapcsolatban. Mert hát ugyebár értékeltük a hatalmas, stratégiához képest szép környezetet, az összetett rendszert, a páratlan játékszabadságot, csak...

Csak például a kezelőfelület lehetett volna kicsit barátságosabb, a harc kicsit jobban kidolgozott és a multiplayer kicsit működőképesebb (a nullánál, minthogy a többjátékos üzemmódot sikerült teljesen kifelejteni).

Na már most erre sikerült másfél év után a következő vérfagyasztó újításokat rápakolni: 12 különálló misszió; 3 felturbózott, folyamatosan játszható kaland; néhány kibővített kezelési lehetőség; valamelyest kipolírozott grafika. Húha, srácok, ezért megérte 18 hónapot várakozni! Legalább a számtalanszor beigért, ingyenesen letölthetőnek beharango-

A kiegészítő grafikailag sem változott semmit



zott multiplayer kiegészítést sikerült volna felgrázni a korongra... De nem! De nagyon nem! Miért is aggódnánk, persze, amikor olyan „csodákról” még be sem számoltunk, mint a zsiráfok és gorillák

megjelenése a játékban. Akinek ez sem elég, az a kiegészítőnek köszönhetően immár tengelyt akaszthat rablókkal, pókokkal, vagy éppen krokodilusokkal is. Hm... és eddig nem tudunk rájönni, mi hiányzott sivár és nyomorult életünkől! ©!

Ha egyetlen egy pozitívumot fel tudnánk hozni az Anno 1503-hoz, akkor az az, hogy megállapítsuk: igénytelen kiegészítés ide, hamis ígéretek oda, az alapjáték még mindig a legjobb középkori SimCity...

ÉRTÉKELÉS

> 58%

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Sunflower

CITROM-DÍJ

Gengsztereotípiá

MOB ENFORCER

Számtalan rossz játék akad manapság: elcsépelt, régi ötletek, amatőr kivitelezés vagy technikai problémák tömkelege – de ez a maffiás rettenet úgy kiált citromért, mint a só meg a tequila.

Kedves Gyerekek! Bizonyára köztetek is sokan vannak, akiket titokzatos módon vonz a játékfejlesztés varázslatos, csillogó világa. Érthető, hiszen csak egy játékot kell összeválni, majd ki lehet hajtani lizmuzinnal az E3-ra, smúzolni a nagymenőkkel, szebbnél-szebb topmodellek visongó gyűrűjében. Ha pedig mindez nem lenne elég, olyan jóra való, vidám fickók fogják magazinukban porig aláznai többéves munkátokat, mint amilyenek mi vagyunk – de ezzel már el is érkeztünk a lényeghez: tényleg kell ez nektek? Így van megírva a csillagokban? Mindez persze csak afféle baráti jótanács, hiszen gondoljátok arra, hogy a Touchdown Entertainment tagjainak, ehavi Citrom-dijasunk, a Mob Enforcer fejlesztőinek – Veletek ellentétben – senki sem szólt előre. A játék egyetlen említésre méltó része a grafika, de ez is kizárólag a No One Lives Foreverben látott Jupiter engine érdeme. Egyáltalán, hogy került ezekhez a NOLF motorja? Olyan ez, mintha Michelangelo ecsetjével festenék ki a kerti árnyékszék... Innentől kezdve azonban minden rettenetes: az MI nem-hogy egy intelligens, de még egy hagyományos mosópor szintjét sem éri el. Az utcán a rendőrök azonnal szítává lönek, ha meglátnak a kezünkben egy fegyvert, de ha a hátuk mögül valaki tüzelni kezd ránk, az

oké. A pályaszerkesztéssel kapcsolatban pedig csak megemlítenénk, hogy *nem vicces*, ha ugyanazon a gagyi helyszínen kell ötször körbefutni. Például egy szálloda negyedik emeletén meg kell ölni valakit, ez a feladat. Minden emeleten végig kell rombolni ugyanazokon a semmiből előbukkanó rosszfiúkon, majd a negyedikre vezető lépcsőnél kapjuk az új feladatot: nincs kulcs, menjünk érte vissza a földszintre. Aha, ügyes. Elindulunk, de nicsak, megint itt van mindenki. Miután újból kiirtottunk egy komplett bűnbándát, lent felvesszük a kulccsomót (ami addig nem volt ott) és irány a negyedik. Nézzenek oda, ezek nem akarnak elfogyni. Most már *csakazéris* – gondoljuk magunkban, miközben számolgatjuk, hogy az utóbbi fél órában mennyivel lettünk esélyesebbek valami izgi kardiovaszkuláris megbetegedésre – és beesünk a negyedikre két HP-val, ahol három Thomson géppuskás, két shotgunos és öt revolveres pofa vár minket vigyorogva. A zenéről csak annyit, hogy... nincs. Minek is, elvonná a figyelmet a játék többi érdeméről. Az összehatás jó közelítéssel olyan, mint az Üllői úton hetvennel belemenni egy kátyúba: egy másodpercig izgalmas, de utána már csak szitkozódunk.

A rend éber őre: vajon lefizették vagy tényleg ilyen hülye?



Kétszer másztam meg a negyediket miattad, hiába könyörögsz



ÉRTÉKELÉS

> 43%

KIADÓ
ValuSoft
FEJLESZTŐ
Touchdown Ent.

BUDGET

A GameStar budget-értékelési rendszere

A GameStar budget rovatában minden játékot újraértékelünk. Figyelembe véve az olcsóbb árat, az időtállóságot 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. 3 legjobb olcsó vétel kategóriában az elmúlt 3 hó legjobbjait ajánljuk majd ezentűl. Ezeket az olcsóbb kategóriájú játékokat a legnagyobb szupermarketekben és számítástechnikával is foglalkozó boltokban találjátok országsszerte. Az ebben a rovatban közölt árak tájékoztató jellegűek, boltonként változhatnak.

Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Black & White Classic 3990 Ft.



C&C Renegade Classic 3990 Ft.



C&C Tiberian Sun Classic 3990 Ft.
 Mobile Forces 1999 Ft.
 Patrician 3 1999 Ft.
 Stealth Combat 2990 Ft.
 Offroad 1999 Ft.
 Verne 2990 Ft.

THE THING

A játék egy ügyes húzással nem az eredeti eseményeket dolgozta fel, hanem pontosan ott kezdődik, ahol Carpenter filmje végződött. Miután nem kapnak több rádiójelzést a déli-sarki kutatóbázisról, az amerikai katonai parancsnokság egy speciális elit kommandót küld a helyszínre, amelynek egyik fiatal tisztje Te vagy. Véres kalandjaink során újabb és újabb katonák csatlakoznak hozzánk, akik mindig a háromféle „szakértelem” egyikében jártasak: az orvos meggyógyítja sérüléseinket, a technikus a különféle elektromos zárszerkezetek nagy szakértője, a „harcos” pedig egész egyszerűen a legprofibb a különféle fegyverek kezelésében, tehát az idegen lények kiirtásában.



Önmagában még ettől a *The Thing* nem különbözne egy egyszerű kommandós játéktól, ám a „félelem/bizalom” mutató bevezetésével a készítőknek sikerült egészen egyedi pszichológiai vonalat kölcsönözni ennek az alkotásnak. Embereink ugyanis akkor bíznak meg a legjobban bennünk, ha vigyázunk rájuk, nem trafálunk véletlenül beléjük a tűzharcok során, illetve mi magunk is szakértelemmel küzdünk, emellett pedig beléjük vetett bizalmunkat azzal jelezzük, hogy fegyvert adunk a kezükbe.

A grafika még mai szemmel nézve is szépnek mondható, úgyhogy a műfaj szerelmeseinek egyértelműen kötelező, kihagyhatatlan darab a *The Thing*.



ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 400 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

- ↑ Nagyszerű filmszerű hangulat
- ↑ „Félelem-bizalom” faktor
- ↑ Stílszerű, még ma is ütős grafika
- ↓ Egy idő után kissé monotonná váló játékmélet
- ↓ Embereink mindegyike „lénnyé” alakulnak

86%

ÁRA >> 1 990 FT.

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Az *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* egy sorozat utolsó tagja (*Caesar*, *Zeus*) és bár nagyjából ez is megőrizte a régi részek erényeit, sajnos visszahoztak benne néhány korábban (helyesen...) elvetett játékelemet is. Ilyen például az RTS stílusú harc, amely a sorozat leggyengébb része volt, illetve ismét felmerültek olyan hibák, mint például a céltalanul sétálgató munkás. Emellett kevésbé eredetiek és érdekesek a pályatovábblépéshez szükséges különféle végrehajtandó feladatok is, legalábbis a korábbi *Zeus*hoz képest. Míg ott mitológiai lényeket kellett a városunkba vonzani és az oldalunkra állítani, vagy hatalmas oltárokat építeni az isteneknek, az *Emperor* visszatérés a *Caesar III*-és *Pharaoh*-féle, igen unalmas „gyűjts össze x mennyiségű mezőgazdasági vagy ipari terméket, és akkor átmehetsz a következő pályára” típusú feladatokhoz.



Szó sincs azért arról, hogy teljesen le kellene írunk az *Emperort*: az érdekes kínai világ, a multiplayer bevezetése (mondjuk igaz, hogy az internetes szerverek enyhén szólva nincsenek túlterhelve ezzel a játékkal...), és főleg a régi – többé-kevésbé – továbbra is olajozott játékelemek miatt még mindig megfelelő helyet foglal el a városmenedzserek között. Aki azonban még „csecsemő” a témában, annak először inkább a *Zeust*, vagy még inkább az EA *Sim City 4*-ét tudnám ajánlani.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM HARDVER

PII 400 MHz | 64 MB RAM | 4 MB VGA

- ↑ A klasszikus játékmélet ókori kínai köntösbe öltöztetve
- ↑ Multiplayer
- ↓ Nagyon kevés lényeges újítás
- ↓ Sőt, visszalépés a *Zeus*hoz képest

78%

ÁRA >> 1 990 FT.

ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

JURRASIC PARK OPERATION GENESIS



Nem is tudom, miért nem *Jurassic Park Tycoon* lett ennek a programnak a neve, ugyanis abból egyértelműen kiderült volna, miről is van szó (arról nem is beszélve, hogy úgy jóval rövidebb lenne a címe). Summa summarum: ez a játék egy dinópark-menedzselő progí. Speciális állatkertet kell építenünk egy trópusi szigeten, amelyben dinókat tekinthet meg a nagyérdemű. Eddig jól hangzik ☺. Ahogy ez lenni szokott, minden egyes rendszert

(WC, biztonsági kamera stb.) nekünk kell elhelyeznünk, s ha elégedettek a T. Látogatók, akkor dől a lé! Nos, mi, akik nézői és felügyelői vagyunk a parknak, a látvánnyal és a hangokkal nagyon elégedettek lehetünk: minden szép és jó. Ugyanígy kedvező az a módzat is, ahogy az újabb „modelleket” beszerezzük, ugyanis nem megvásárolni lehet az új állatokat, hanem a világban szétszórta kutatóink segítségével megtalálni. No persze a génállományt sok forrásból

kell összerakni, de így még izgalmasabb lesz a dolog. Érdekes és hasznos, hogy parkunkat megsemmisíthetjük a látogatók nézőpontjából is, így esetleg olyan dolgokra is rájöhethetünk, amelyekre felülnézetből nem. S ha mindez nem volna elég, akkor még missziókat is kapunk (ahogy ezt illik), így a monoton, „na építék még egy tornyot ide, és egy újabb utat oda” játékmenet szerencsére sokkal interaktívabb lesz.

ÉRTÉKEKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 400 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Jó beszerzési módszerek
- ↑ Gondosan modellezett dinók
- ↑ Jó hangok
- ↓ Apróbb irányításbeli gondok
- ↓ Nem játszanám újra

83%

ÁRA >> 2 990 FT.



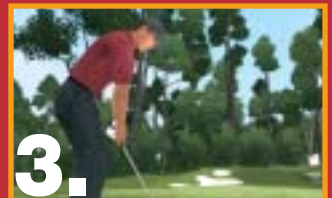
Cossacks: Back to War

2004. 05-től kapható 2 990 Ft.



The Temple of Elemental Evil

2004. 06-től kapható 3 990 Ft.



Tiger Woods 2003

2004. 04-től kapható 3 990 Ft.

KOREA AZ ELFELEDETT KONFLIKTUS

Volt egyszer egy háború az 50-es években, amikor a két új hatalmi blokk egy aránylag kis országban vezette le egymás iránti feszültségét: Koreában. Kár, hogy ebbe a ma már kicsit patetikusnak hangzó hatalmi vetélkedésbe oly sokan behaltak. Bármilyen meglepő, ez a játék ebbe a kissé „elfeledett konfliktusba” vezet el minket, ahol amolyan taktikai RTS módon (á la *Commandos 2*) öt darab különleges kommandóssal kell az észak-koreai csapatok életét megkeseríteni.

A grafika elég kellemes; mind közvetlenül a fej fölül, mind pedig olyan 25-30 méter magasból meg lehet tekinteni a tájat, amellyel csak egy a gond: sajnos a kameramozgatósi problémák miatt néha vannak dolgok, amelyek takarásba kerülnek, így kaphatunk a szemünk közé golyózáport úgy, hogy nem is láttuk, honnan jött. Szerencsére a küldetések változatosága – a grafika és a feladatok szempontjából egyaránt – kárpótol mindent, hiszen akár utcai harcokban

vagy lopakodós szabotázsban is részt vehetünk. Sajna nem minden ilyen tökéletes, ugyanis az irányítással komoly gondjaink adódhatnak. Embereink elakadnak, illetve néha önállósítják magukat, ami nem túl szép dolog. Az ellenfél pedig közelíti a nedves kenyérmorzsza szellemi szintjét: magyarul buta, mint a tök (kivéve azt, amikor átkapcsol „meghalok mindent” fokozatba, mert akkor az egércincogást is meghallja kilométerekről).

ÉRTÉKEKELÉS

MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

- ↑ Változatos pályák
- ↑ Rendeteg használható eszköz
- ↓ Kenyérmorzsza szintű MI
- ↓ Irányítási gondok

69%

ÁRA >> 2 990 FT.



A közeljövőben várható megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

Blood Omen 2 1999 Ft.
Tomb Raider Chronicles 1999 Ft.
Airline Tycoon
Evolution 1990 Ft.
Lolka Bolka 1990 Ft.



JÁTÉKMÚZEUM

ROSSZ VÉR, ROSSZ VÉR

Amióta van házi számítógép, azóta létezik a rettegést az otthonokba csempésző horrorjáték is. Az első cégek egyike, amely az idegek borzolását tűzte ki céljává, a Woodroffe angol familia családi vállalkozásaként indult Horrorsoft volt.

Acég Adventure International néven kezdett még a nyolcvanas évek elején, és elsősorban szöveges kalandjátékokat forgalmazott, emellett azonban olyan sikerjátékokat is kiadott, mint például a *Diablo* ősenek tekinthető, *Gauntlet* nevű ősi akció-RPG. Az A.I. a nyolcvanas évek végén módosította a nevét Horrorsoft-ra, azaz a nem titkolt szándékkal, hogy az addigi, elég gagyi horrorjátékokba új szint, friss vért és beleket csempésszen.

Az én kis (be)fos*dám

A Horrorsoft első kalandjátéka stílusosan a *Personal Nightmare* címet kapta. Az 1989-es alkotásban egy fiatalembert alakítottunk, aki rég nem látott apjától, egy isten háta mögötti kis falu lelkésztől balsejtelmekkel teli levelet kap. Az íromány nyomába induló fiú visszatér szülőfalujába, ám a papának már nyoma veszett, a templom kapuja tárva-nyitva, a településen feje tetejére állt minden. A hrabali életmódot folytató kispolgárok és parasztok, akiknek egyetlen életcéljük addig a napi munka utáni sör elfogyasztása volt, most egyre különösebben viselkednek, és hamarosan démoni erők szabadulnak a falura. Vámpírok, boszorkányok, ve-

sztett kutyák, szellemek, házakba befalazott, majd gondosan levakolt hullák, és végül maga a tüzes Sátán – izelítő a Horrorsoft korai repertoárjából. A programot az akkori kalandjáték divatnak megfelelően begépelte parancsokkal (pl.: kill the vampire) és egy menürendszerrel egyaránt lehetett irányítani.

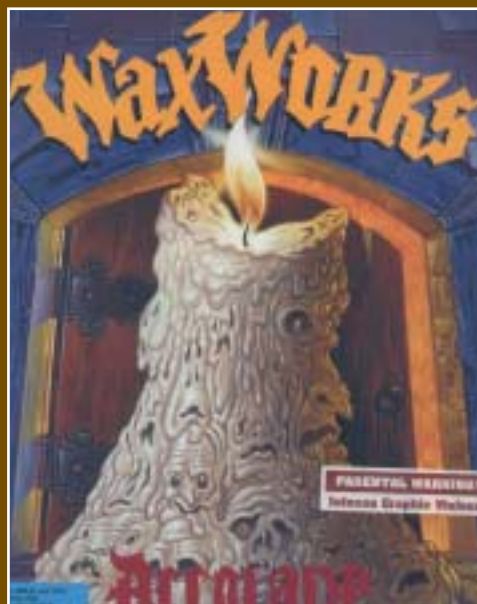
Emlékszem, amikor anno az Elvirával bajlódtam, futótűzként terjedt a hír a hazai klubokban, hogy a játék végén Elvira – jutalmul – sztriptízancot lejt nekünk.

ni. Nagy újítás volt azonban, hogy a falu lakói virtuális életet éltek, és ennek megfelelően az időzítés fontos részét képezte a nyomozásnak: ha nem voltunk egy adott pillanatban a megfelelő helyszínen, kulcsfontosságú eseményekről maradhattunk le. A játékot annak idején Amigán nyomtam végig, persze vaksötét szobában, és jól emlékszem, mennyire megviselte kamasz lelkemet az a jelenet, amikor a vakolat mögött kellett kibontani egy befa-

lazott lány hulláját, majd egyenként letördelni az ujjait, mert csak így szerezhettem meg a kezében szorított amulettet.

Elvira, a domina istennő

aki ismert molesztár volt ekkoriban Amerikában. Az *Addams Family*ben játszó Cherhez kísértetiesen hasonló, dús keblű, tupirozott hajú, szadomazo beütésű vampról 1988-ban készült az első mozifilm *Elvira – Mistress of the Dark* címmel. A parodisztikus horrorfilm hősnője egy 114 éves, ám feltűnően jó bőrben lévő boszi, aki Los Angeles meghódítására indul, és különféle vicces-abszurd-rémisztő kalandokba keveredik. Bár a film óriási bukás volt, Woodroffek láttak fantáziát a sztoriban, és megszerezték a „megjátékosítási” jogot. Hála az érdekes karakternek, valamint a zseniális eredeti, elképesztő hangulatú játéknak, a horrorcég óriási sikert fabrikált magának Elvirából. A programban ismét egy „jó nevű senkit” alakítottunk, aki a foglyul ejtett domina hívó szavára Elvira kastélyába érkezik. A furmányos nőszemély addig kísértette a sorsot, míg saját démonjai fogságába esett, és várát elözönlötték a zombikká váló örök, a csontvázak, továbbá különféle



goblinfajzatok. A szubjektív nézetű kalandjáték erős RPG-s beütéssel rendelkezett, ugyanis sorjában le kellett gyaknunk az egyre keményedő ellenfeleket, a vár környékén gyűjtött különféle gyógynövényekből pedig Elvira segítségével mindenféle varázsszereket készíthettünk. A párbajok a korabeli grafikai lehetőségekhez képest bámulatosak voltak, például újításnak számított, hogy ellenfeleink testén láthattuk a kardszúrások vagy vágások véres nyomait. A játék helyszíne a vár mellett a hatalmas sövénylabirintusú udvar és a katakombarendszer volt, sőt helyenként még az épületet körülvevő vízesárokban is búvárkodhattunk, például itt találhattuk meg az egyik ör kulcsát, akit előzőleg a várfalról löttünk a vízbe számszerijunkkal. A prógi nemcsak hosszabb és szebb, de jóval véresebb is volt a *Personal Nightmare*-nél: Woodroffék élvezkedtek az elmetszett gigájú, lefejezett, kibelezett és a legválogatottabb módon kivégzett vagy megcsonkított emberek látványában, nem véletlen hát, hogy az *Elvira* erősen korhatáros volt.

Emlékszem, amikor anno az *Elvirával* bajlódtam, még a megboldogult Computer Mánia munkatársaként, futótűzként terjedt a hír a hazai klubokban, hogy a játék végén Elvira – jutalmul – sztriptízancót lejt nekünk. Nos, részben ennek köszönhető, hogy rekordidő alatt nyomtam végig a gigászi hosszúságú programot, így azok közé tartozom, akik elsőként győzödhetek meg arról, hogy egy szó sem igaz a hírből. A program befejezése hatalmas csalódás volt, mert a nőszemély egyetlen kacsinással és sejtelmes mosollyal köszönte meg az érte hullajtott veríték- és vércseppeket. Hamarosan elkészült az *Elvira* folytatása, a *The Jaws of Cerberus* is. Ebben a játékban az alvilág a hollywoodi babérokra törő, de csak B szériás

horrorfilmeket készítő Elvira stúdióját özönlötte el: feladatunk az életre kelt diszletek közt bolyongva megtisztítani a filmstúdiót. Bár a varázsszerek kevergetése itt is nagyon fontos részét képezte a játékmenetnek, a program jóval akciósabbra és sokkal gyengébbre sikerült, mint az első *Elvira*.

Uram, elveszítette a belét!

A Horrorsoft utolsó, egyben legkeményebb játéka a „szigorúan 18 éven felülieknek!” címkével ellátott dobozban forgalmazott 1992-es *Waxworks* volt. A program az 1880-as évek Londonjában indult, ahol egy nem túl bizalomgerjesztő kinézetű kapuőr invitálása után („Would you be so kind to enter?”) beléptünk egy különleges panoptikumba. A Viaszmúzeumot külön nagybátyánk hozta létre, összegyűjtve minden idők legnagyobb gazfickóinak szobraiát. Egy boszorkány ügyködése miatt életre kelt a panoptikum, nagybátyánk pedig egy kristálygömb fogságába került. A kezdetleges digitális mozgással megjelenített férfi ezen a gömbön keresztül küldözget üzeneteket nekünk. Az RPG-kalandjátékban különféle korokban bolyongva kellett legyőzni a gonosztevéket, akiknek a listája Hasfelmetsző Jacktől Harun Al Rashidig terjedt. A Waxworks valószínűleg indulhatna a „minden idők legvéresebb kalandjátéka” megtisztelő címért, ugyanis se szeri, se száma a fantázia- és vérdús kínzásoknak, illetve halálnemeknek: a játékosok még napokig széttrancsrozott koponyákkal, kitépelt szívekkel, levágott kezekkel, kinyomott szemekkel, démoni csápok által szétszakított felsőtestekkel, zombik által megrágott végtagokkal álmodtak.

Viszlát Horrorsoft, üdv Adventuresoft! Vagy mégsem?

Woodroffék '92-ben átnevezték cégüket AdventureSoftra, és olyan nagyszerű kalandjátékok írásába kezdtek, mint például a *Simon the Sorcerer*. Ha valaki elnézi a Harry Potter ósének tekinthető kalapos, varázspálcás fiatalembert, a *King's Quest* játékok hangulatát idéző, lepkekkéll és csicsérgő madarakkal teli tájakat, nehéz elhinni, hogy ezt a programot is a vérengző exhorrorsoftosok készítették. Úgy tűnik azonban, Woodroffék háza táján mindig körbe-körbe járnak a dolgok, ugyanis a Headfirst néven újjáalakult csapat legújabb fejlesztése, a *Call of Cthulhu* tökéletes visszatérést ígér a személyre szabott rémálmok világába.

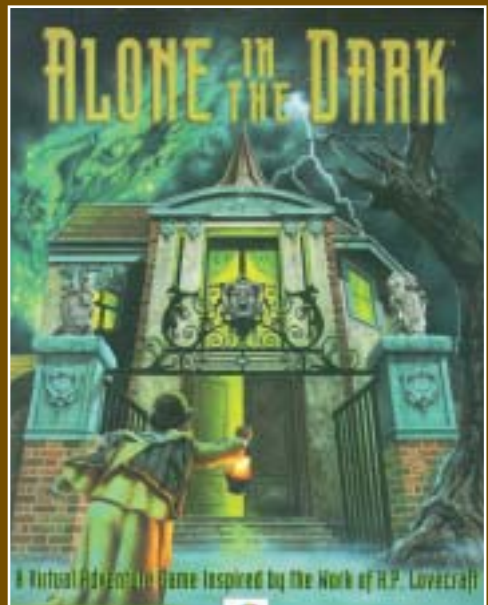
Berr

MARADTAK A „KAPTAFÁNÁL”

Régi horrorsoftosok készítik a Call of Cthulhu



A Bethesda évek óta fejlesztett horrorjátéka mögött – talán kevesen tudják – részben exhorrorsoftos csapat áll. H. P. Lovecraft világának meglevenítése kitűnő lehetőség Mike és Simon Woodroffe számára, hiszen hatalmas a tapasztalatuk a szubjektív nézetű, nyomozós horrorjátékok készítésében. Az RPG-kalandjáték előreláthatóan a *Personal Nightmare* és a *Waxworks* nyomdokain fog lépkedni, vagyis egyaránt lesz részünk izgalmas nyomozásban, borzongásban és gyomrot próbáló véres jelenetekben.



Cheatz

BESIEGER

TIPP Ha már nagyon nem bíránk a vereség miatti lelki stresszt, ne késlekedjünk a cheatek baráti segítségét kérni. Aktiválásukhoz nem is kell más tennünk, mint játék közben a [] gomb lenyomásával előhívni a konzolt, majd beírni a kiválasztott kódot. Amennyiben helyesen irtuk be, a csalás kék színűre fog változni.

Cheat	Hatás
Invulnerability 1	Isten mód (0-val lehet kikapcsolni)
Daytime X	Napszak beállítás (X, 1–24 közötti szám lehet)
Debug cheatek	Hatás
Debug 1	Debug mód (0-val kikapcsolható)
Invulnerability 1	Debug – Isten mód
DayTimespeed X	Napszakok változásának gyorsasága (X, 1–10000 között lehet)
SSE 1	Intel SSE multimédiás parancskészlet

THIEF 3

TIPP Kedvenc tolvajunk támogatására még az eddigieknél is ravaszabb és alattomosabb eszközöket vehetünk be, ha alkalmazzuk a cheateket. Menjünk a játék \System könyvtárba, és nyissuk meg a DEFAULT.INI állományt egy szövegszerkesztővel. (Előtte készítsünk róla egy másolatot.) Keressük meg a DIFFICULTY szövegrészt. Itt a következő adatokat tudjuk, illetve érdemes módosítani:

Módosítandó adatsor	Mire használható?
AI visual acuity multiplier	Mennyire lát jól az MI?
AI auditory acuity multiplier	Mennyire hall jól az MI?
AI tactile acuity multiplier	Hogyan érez az MI?
AI hitpoints multiplier	A gépi karakterek alap-életerőpontjának a szorzója
AI-to-player damage multiplier	Hősünk sérüléspontjainak szorzója

A fenti értékeket kedvünkre változtathatjuk. A legbiztosabb, ha mindenhová nullát írunk ☺. A háromféle (easy, normal, hard) nehézségi fokozatot nem szükséges átírni, elég csak azt, amelyiken játszunk (de ha kedvünk tartja, azért átírhatjuk).

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

TIPP Ha már tehetetlennek érezzük magunkat a mindent (de főleg L.A.-t ☹!) el-öntő bünáradattal szemben, lazítsunk egy kicsit! A játék startjánál, ahol be kell írni a rendszám táblát, pötyögjük be az alábbi kódok valamelyikét:

Cheat	Hatás
J1MM	Zombi
TATS	Tetkós kiscsaj
HAWG	Motoros arc
JASS	Egy majom, akinek bekötötték a szemét, de azért cigizik
B1G1	Az a nagy kövér fekete nő, aki a főnökünk
ROSA	A partnernőnk
TFAN	Kövér fekete fickó
FATT	Az öreg zsaru, aki az egész játékban mászkál
PHAM	Fickó, mindenhol vérral borítva
SWAT	Egy SWAT-os fickó
M1K3	Egy símászkos arc

Tippek

ANNO 1503

Pénzszerezési trükk

TIPP A kereskedés nem könnyű dolog: előfordulhat, hogy többször is pénzszerűkébe kerülünk. Ezt elkerülendő kis cselhez folyamodhatunk, amellyel mindig degeszre tölthetjük bukszánkat. Válasszuk ki egyik hajónkat, és vitorlázzunk be vele egy kikötőbe, ahol azt eladhatjuk. Kattintsunk mindaddig a mínuszjelre, amíg el nem adtuk a hajót, majd utána még tovább, egészen addig, míg az árnál meg nem jelenik egy 1-es. Nem kell aggódnunk: a hajót normáláron adtuk el. Ezt követően kattintsunk a hajó mellé, majd válasszuk ki ismét – így visszavásárolhatjuk a tengerjárót 1, azaz egy aranyért. Ráaásul ezt a trükköt akár hányszor eljátszhatjuk, mindig működik.



BATTLEFIELD VIETNAM

Örtornyok kiiktatása

1. TIPP Egyes pályákon található megfigyelőtornyokat – különösen az amerikai légibázisok környékén gyakoriak. Ezek a pontokon érkeznek az adott csapat katonái a játékba. A tornyokat ugyan nem vonhatjuk ellenőrzésünk alá, viszont megsemmisíthetjük azokat, így módon megnehezítjük az ellenfél csapatának az utánpótlását. Ha például az Operation Flaming Dart pályán a vietnamiakkal vagyunk, és elég gyorsak vagyunk ahhoz, hogy időben megsemmisítsük az összes őrtornyot, akkor az amerikaiak elvesztik direkt kapcsolatukat a repülőterrel, és ezáltal masszív légi fölényüket is.

Szállítóhelikopterből bombázó

2. TIPP Egy általánosságban gyengén felfegyverzett szállítóhelikopterből is halálos fegyvert fabrikálhatunk egy kis trükk segítségével. Ehhez nem kell más tennünk, mint nagy halom C4-es robbanóanyagot pakolnunk egy járműbe, majd azt a helikopterrel megemelve a kívánt célfelület fölé repülnünk. Ott szépen elengedjük a robbanóanyagokkal teli járművet, ami aztán az ellenségre zuhanva óriási pusztítást végez.

C&C GENERALS

A védelem gyengítése

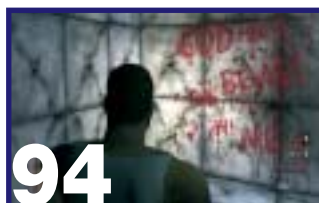
TIPP A GBA Stinger-állásait legkönnyebben a gyalogsággal tudjuk kiiktatni; a legalkalmasabb egység erre az amerikai mestervészt. A Patriot rakétákat, illetve a kínai Gatling ágyúkat pedig az erőművek mielőbbi megsemmisítésével tudjuk veszélytelenné tenni – ha ugyanis nincs áram, akkor ezek a drága védelmi berendezések sem működnek.



93

Joint Operations

Lázadók kontra kommandósok



94

The Suffering

Véget vetünk a szenvedésnek



95

Ground Control II

Azé a föld, aki irányítja

FREELANCER

Trükk a romló áruk frissen tartására

TIPP Ha az űrben kereskedőként mászkálunk, gyorsan romló áruval, akkor van egy megoldás az értékes készletek folyamatos frissen tartására. Álljunk meg minél gyakrabban az utunkba eső űrállomásokon, adjuk el a nálunk lévő árut, majd vásároljuk is rögtön vissza. E művelet során semmi pénzt nem veszítünk, ugyanakkor az eladandók energiatartalma felfrissül. A trükknek köszönhetően már semmi sem tarthat minket vissza attól, hogy romló áruval is nagy távolságokat tudjunk megtenni, bármiféle veszteség nélkül.

GOTHIC 2

Mana-növelés gombával

1. TIPP Ha nem vagyunk megelégedve mana-értékünkkel, együnk rendszeresen sötétgombát. Nagyjából 50 példány elfogyasztása után plusz 5 mana-pontot kapunk (...és az orrodát is tisztíccsa ☺!)

Pénzszerezési források

2. TIPP Pénzszűke esetén több megoldás is szóba jöhet. Az egyik, hogy a kikötői negyed házainak tetején keresgélünk, mert sok helyen pénzre bukkanhatunk. A másik, komplexebb lehetőség esetében álljunk be az íjkészítőhöz tanoncnak, és adjuk el neki az Arnyékfutó szörnjét. Ezért 350 arany úti a marunkat, ugyanakkor 100 aranyért vissza tudjuk vásárolni, majd 350-ért ismét eladni. A „kereskedelmet” annyiszor ismételhetjük meg, ahányszor csak kedvünk tartja.

Kétkezes kardhasználat elsajátítása

3. TIPP A kétkezes kard használatát több kiképzőtől is eltanulhatjuk. Wulfgart és Giriont Khoronisban keressük, Gornit a paladín hajón (a 6. fejezettel kezdve), Babót a kolostorban (csak novíciusokat oktat), Lee és Cord pedig a zsoldosok táborában található (utóbbi kizárólag zsoldosokat oktat).

SACRED

Rejtett helyszín

TIPP Több száz szörnyet irtottunk már ki, és elég tapasztaltnak érezzük magunkat ahhoz, hogy átmenjünk a szigetre? Akkor keljünk útra a hosszú folyóhoz, Khorad Nur sivatagában. Kövessük a vizet, míg beletorkollik a tengerbe, majd haladjunk kelet felé. Kis idő múlva egy sziklához érünk, amely láthatólag elállja a továbbjutást. Valójában azonban alulról ki tudjuk kerülni, és így kijutunk egy hajóstéghez. Egy kattintás a hajóra, és máris Mal-Orkán találjuk hősünket. Ha teljesítjük a helyi ork menedzser megbízását, akkor jutalmul egy egészen különleges bónusz tárgyat kapunk tőle.

Uhu



HITMAN CONTRACTS

TIPP Bátor és nemes lelkű hősünknek állandóan az útjába állnak. Íme néhány kód, hogy könnyebben eltegye (láb alól) az akadályokat. Az első fajta cheatek aktiválásához nyissuk meg a játék könyvtárában található hitmancontracts.ini állományt egy szövegszerkesztővel, azután írjuk be, hogy EnableConsole 1 és EnableCheats 1, majd mentjük el. Miután ezt követően elindítottuk a játékot, már bármikor beírhatjuk a kiválasztott kódot. A kis- és nagybetűkre azonban figyeljünk.

Cheat	Hatás
IOISLO	Időbelállítás be/ki kapcsolása
IOIER	Bomba mód be/ki kapcsolása
IOIHITLEIF	Teljesen meggyógyulunk
IOIHITALI	Bokszt mód be/ki kapcsolása
IOILEPOW	Speciális támadási mód be/ki kapcsolása
IOIPOWER	Hatalmas erőre teszünk szert
IOIRULEZ	Isten mód
IOIGRV	Gravitáció be/ki kapcsolása
IOINGUN	Megkapjuk a Nail Gunt
IOISLO	Visszapörgetjük az időt

További cheateket tudunk harcra vetni, ha játék közben lenyomjuk a [SHIFT] + [ESC] billentyűket. Ezzel megnyitjuk a konzolt, ahol a következő kódokat alkalmazhatjuk:

Cheat	Hatás
give some	A rejtett és titkos fegyvereken kívül az összes fegyvert és löszert megkapjuk
give all	Az összes fegyvert és löszert megkapjuk
end level	Befejezzük a pályát
god mode	Isten mód
infammo	Végtelen löszert
invisible	Láthatatlanok leszünk az ellenség számára

KELLY SLATER'S PRO SURFER

TIPP Ha szeretünk szörfözni, de lusták vagyunk a bónuszok megszerzéséhez, ne keseredjünk el: a Nap még akkor is sütni fog ránk J. Sőt, némi család segítségével még az extrákat is megszerezhetjük! Lépjünk be a játék főmenüjében az Extras almenübe, ahol írjuk be a Cheatsnél az alábbi kódok valamelyikét:

Cheat	Hatás
6195554141	Az összes szörfdeszka a rendelkezésünkre áll
3285554497	Minden pályán nyomulhatunk
7025556799	Minden ruhát felvehetünk
9495556799	Bármelyik szörfözőt kiválaszthatjuk
6265556043	Minden trükköt ismerünk
8775553825	FPS-nézet
2175550217	Nagyokat tudunk ugrani
8005556292	Pastrana
2135555721	Szívárvány mód
8885554506	Tony Hawk elérhetővé válik

JEDI KNIGHT 3

TIPP Amennyiben jeditrükkjeink már nem elegendőek a gonosz ellen, vessük be a cheat-hadsereget! Nyissuk meg játék közben a konzolt a [] billentyű lenyomásával, majd írjuk be, hogy devmapall. Ezután már bármelyik kódot beírhatjuk.

Cheat	Hatás
god	Sebezhetetlenek leszünk
noclip	Átmegetünk a falakon
notarget	Az ellenfelek nem támadnak ránk
all weapons	Minden fegyvert és löszert megkapunk
give armor	Jobb páncélunk lesz
give health	Meggyógyulunk
give ammo	Megnövekszik löszerkészletünk szintje

SOLDIERS HEROES OF WORLD WAR II

Csőre töltve

1. TIPP Triviálisnak hangzik, mégis fontos megemlíteni, hogy mindig maximálisan feltöltött fegyverekkel közlekedjünk. Ne legyünk lusták betárazni akkor sem, ha csak néhány töltény hiányzik a géppisztolyunkból. Lehet, hogy a következő tüzharc kimenetelét pontosan az a pár skuló dönti el.

Bentlakásos intézet

2. TIPP Nagyon komoly előnyre tehetünk szert, ha bevesszük magunkat egy robusztusabb épületbe. Azonban vigyázzunk, ez a taktika elsősorban gyalogsági rohamok megakasztására alkalmas. Ha nehézfegyverzet, ne adj' isten, páncélos van a közelben, akkor meg se próbálkozzunk ilyesmivel.

Szét-szóródni!

3. TIPP Lehetőleg sose tartsuk embereinket egymáshoz nagyon közel, különben egy gránát vagy robbanólövedék nagyon csúnyán leszámolhat kis különítményünkkel. Körülbelül így: 4, 3, 2, 1, 0 harcképes katona – mindez a másodperc tört része alatt.

Csak egy (gránát)-hajításhyra

4. TIPP Kézigránátokat persze mi is bevethetünk, s ha okosan tesszük, az nagyban megkönnyíti harctéri életünket. Gyalogság és „puhább” harcjárművek ellen szinte bármelyik repeszgránát bevethető, csak arra figyeljünk, hogy a fránya ellenség nem áll szétzaladni, amint meghallja a jól ismert tárgy koppanását a közvetlen közelében. Ezt megelőzendő várjunk pár másodpercet élesítés után (nyomva kell tartani az egérgombot), s csak eztán hajtsuk el a szeretetsomagot. Ekkor néhány pillanattal a földet érés előtt robban a gránát, nem adva esélyt a menekülésre. Harckocsik ellen azonban nagyon kis eséllyel vehetjük fel a harcot szokványos gránátokkal. A páncélosok leküzdésére leginkább a speciálisan ellenük készített robbanócsomag, illetve a Molotov-koktél ajánlható. Utóbbi használatakor vigyázzunk, nehogy valamiben elakadjon a lángoló butélia, mert megeshet, hogy saját nyakunkba zúditjuk a tüztengert.



Na, ilyenkor már érdemes elhagyni a harcjárművet...

WEIRD WARS

Tárgyhasználat

1. TIPP A tárgyhasználat kicsit érdekesen van megoldva a játékban, ugyanis nem az van, hogy „csináld ezzel a tárggyal ezt”, hanem hogyha nálunk van a szükséges eszköz, akkor a célterületre kattintva megjelenik egy újabb lehetőség a többi mellett, amit kiválaszthatunk. Nézzünk egy konkrét példát: a legelején, amikor a jégtáblán úcsörgünk, az igluból begyűjtött hógolyót nem tudjuk közvetlenül a tengeraltjáróra dobni, de ha rákattintunk az U-Bootra, akkor a megjelenő szövegből kiválaszthatjuk a „megdobom egy hógolyóval” menüpontot.

Csaták

2. TIPP Mivel az ellenfelek mindig újraélednek, némi taktikázás szükségeltetik ahhoz, hogy a nagy harcból a városba visszagyekszünk, leamortizálva ne essünk áldozatul a frissen megjelent rossz arcoknak. Két dolgot tehetünk: vagy tartalékolunk még magunknál egy kis pluszkótszert és -lőszert, vagy igyek-

szünk ki-, illetve elkerülni az új támadókat. Általában ez utóbbi is sikerrel szokott végződni, de ha nem, akkor is megússzuk pár kisebb sérüléssel, ha továbbmegyünk. Egyedül arra kell figyelni, hogy ne legyünk túl fáradtak, mert akkor az üldözők utolérnek, és lehetetlen elkerülni az összecsapást.

Utászok elleni taktika

3. TIPP Az ellenséges utászokkal hamar meg fog gyűlni a bajunk: távolról ránk dobálják a különböző bombákat, amelyeknek, hiába próbáljuk kikerülni azokat, szinte mindig áldozatul esünk. Ezért a legcélszerűbb, ha magát a bomba gazdáját iktatjuk ki, még mielőtt eldobná ajándékát – erre leghatásosabb eszközök a mesterlövészpuskák, amelyek jó esetben egyetlen találattal is átsegítik a másvilágra a bosszantó delikveneket.

Fejlődési pontok felhasználása

4. TIPP Mivel szintlépéskor mindössze egyetlen pontot osztunk szét tulajdonságaink és képességeink között, ha épp nem harc közben vagyunk, feltétlenül érdemes várni a döntéssel, amíg be nem érünk egy kereskedőhöz. Ugyanis sok fegyverhez, illetve egyéb tárgyhoz kellenek magas szintű tulajdonságok, és ha épp előtte használtuk el a pontot valami másra, akkor előfordulhat, hogy emiatt még hosszú ideig nem tudunk igénybe venni egy amúgy igen hasznos tárgyat.



Alaposan gondoljuk ki lépéseinket a körökre osztott harc során

ALIAS

Az igazán profi lopakodás...

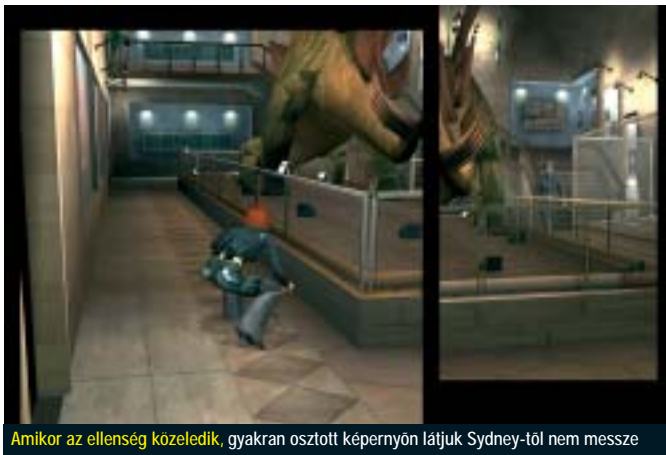
1. TIPP Ha egy igazi lopakodós jó tanácsot tudnánk adni, akkor... szerintünk ne lopakodjatok ☺. Komolyan, egyszerűen nem éri meg a fáradságot, úgyis mindig túl sokan vannak, nincs rejtettségi fokozat, a verekedés pedig jóval hatékonyabb.

Eksőn

2. TIPP Bár meglehetősen véletlenszerű a verekedés, aránylag könnyű, feltéve, ha rájövünk a játék kissé (?) elszúrt mozgáskoordínációjának rejtelseire. Egyszerűen nyomkodjuk a „speciális támadás” gombot, meg az egérgombot a különböző irányzékokkal egyetemben, és láss csodát: olyan kombókat fogunk kihozni Sydney-ből, amilyeneket nem is gondolnánk...

Fegyverek

3. TIPP Az Aliasban a különféle fegyverek villámgyorsan elkopnak, valamint a puskák tárában is mindig mágikusan kevés lőszer marad, úgyhogy sohase felejtünk el felragadni egy másikat, ha kifogyunk. Egyébként leginkább a géppuskára koncentráljunk, mert ez a leghatékonyabb: ha mindig van nálunk egy ilyen, akkor az összes pályán könnyedén végigdöngethetünk.



Amikor az ellenség közeledik, gyakran osztott képernyőn látjuk Sydney-től nem messze

JOINT OPERATIONS

LÁZADÓK KONTRA KOMMANDÓSOK

A Joint Operations nem Quake, nem Counter-Strike, és nem is UT2004. Itt az okosan megválasztott taktikára legalább annyi szükséged lesz, mint a villámgyors reflexekre, és érvényesülni is nehezebb, mint az előbb említett klasszikusokban. Íme néhány tanács annak érdekében, hogy a parti végén ne az előkelő 146. pozíciót foglalja el hősöd...

Az alapbázis támadása mesterlövészrel

1. TIPP A mesterlövészrel értelemszerűen mindig valahol az ellenfél bázisa körül érdemes lapulni és így gyűjtögetni a skalpokat, nagyon nem mindegy azonban, hogy melyik bázist szemeljük ki erre a célra. A legnagyobb mozgás várhatóan az éppen támadás alatt lévő bázispontok környékén várható, de ezzel együtt természetesen a lebukás kockázata is látványosan megnő. A korábban elfoglalt, gyakran elhagyott hátsó bázisok körül általában különösebb kockázat nélkül is be lehet gyűjteni egy-két „kill-t”, kérdés persze, hogy mindez megéri-e a hosszabb várakozási időt, amíg valaki arra téved, vagy ott éled újjá. A fentiek tükrében az optimális megoldás – hatékonyság és kockázat szempontjából mindenképpen – az lehet, ha ellenfelünk alapbázisát szemeljük ki célpontnak. Minthogy itt mindig azonnal újra harcba indulhatunk, és szállítóeszköz is van bőven, sokkal inkább az utaztatást választják, mintsem a sorbanállást az újjáéledésre. A bázisok ugyanakkor igen méretesek, a biztonság hamis illúzióját keltve, a különböző járművek felé szaladgáló emberké pedig tökéletes célpontot jelentenek egy szemfüles mesterlövésznek, különösen, ha a rejtőzködés szabályait is betartja.

Bázistámadás négy keréken

2. TIPP Nagyon jól használható taktika lehet a nyílt terepen fekvő bázispontok meggyengítésére, ha egy terepjáró vagy egy buggy géppuskája mögé pattansz, és míg a sofőr a bázist kerülgeti, Te szorgalmasan lövöldözöl a védőkre. A gyorsan mozgó célpontokat igen nehéz levadászni a játékban, így két buggyval és ezzel a taktikával már alaposan leamortizálhatók a védők.

Többet ésszel, mint erővel

3. TIPP Ne rohanj, várd be társaidat, együtt sokkal többre mentek. Ebben a játékban nem a Rambo-szerű szuperhősök döntik el a partikat (őket lövik le elsőként), mindenképpen összehangolt támadásokra lesz szüksége csapatodnak, ha győzni szeretnétek. Egy-egy lézengő, próbálkozó emberkét igen könnyű levadászni, és miként a mondás is tartja, egy fecske amúgy sem csinál nyarat...

Bázis-foglalás

4. TIPP A bázispontok elfoglalásához nem kell a bázison belül lenned, elegendő, ha a térképen jelölt körön belül helyezkedsz el, és máris hozzájárulsz a hatalomátvételhez.

Minden bázis más megközelítést igényel, de gyakran a főben lapulva is hasznos segítség lehetünk (arról nem is beszélve, hogy a bázisfoglalásért járó pont így is megilleti „hősünket”).

Szanitéc, sanitéc!

5. TIPP A „kis kereszt” emberkének igen fontos szerep jutott a játékban, hiszen itt-ott elhelyezett egészségügyi csomagok helyett egyedül ők képesek a gyógyításra. Egy sérülést nagyon könnyen összeszedhetsz, ilyenkor pedig vagy kivárod, amíg valaki beviszi a végzetes találatot, vagy keritesz magadnak egy orvost. Ez utóbbi megoldás ugyan macerásabb, de az összesített végeredmény szempontjából mindenképpen előnyösebb...

Vidd magaddal a haverokat

6. TIPP Nagyon fontos, hogy általában nem érdemes egyedül támadásra indulni a különböző járgányokkal, hiszen a legtöbbször a sofőr még csak védekezni sem tud vezetés közben. Legyen szó szárazföldi, vízi vagy légi járműről, két-három ember mindig legyen veled, amikor elindulsz a frontra. Ha magányosan szaladgáló sorstársakat látsz az út mentén, állj meg bátran, be fognak pattanni melléd, és ha egyszer odaértetek az ellenfél bázisához, mégiscsak kellemebb lesz, ha nem csak Rád lövöldöznek, nemde?

Del

A rejtőzködés szabályai

1 Öltözz a feladathoz!

Válassz terepszínű szerelést, a „leveles” álca például tökéletes ruha egy magára valamit is adó snipernek. A fekete „nindza”-szerkő és a színes burnusz ugyan kellőképpen elrettentő külsőt kölcsönöz viselőjének, a bokrok között azonban sokkal könnyebb kiszűrni az ilyen cuccban szaladgáló figurákat.

2 Fedezék mindenkifelett

Használd a természetes fedezékeket, és mindig jusson eszedbe, hogy ha Neked mindenre tökéletes a rálátásod, akkor valószínűleg olyan helyen kuksolsz, ahol Téged is könnyebb észrevenni. A hegytető csábító pozíció, de szinte biztos, hogy ellenfeled is itt keres majd először, ha elkezdesz lövöldözni.

3 Nincs „tuti” lóállás

Néhány (kb. 4-5) sikeres találat után célszerű változtatni a pozíciódon, minthogy a program mindig jelzi, hogy nagyjából honnan jönnek a lövések, így biztos lehetsz abban, hogy valaki már javában pásztázza a bokrokat utánad kutatva. Tovább súlyosbítja a helyzetet, hogy ennyi idő után már akár az egyik korábban leölt áldozatod is visszatérhet az élők közé, ő pedig nyilván a fejedet akarja...

4 Ésszel lőj, tovább élsz

Az egyik legnagyobb hiba, amit „sniper”-ként elkövethetsz, ha kacsavadászatot tartasz, és egyazon célpontra kilősz 6-8 skulót. Ez a legjobb módja, hogy gyorsan feladd az álcád, és rövid úton a re-spawn pontra küldjenek ellenfeleid. Ha a célpont nem tiszta, inkább hagyd – ne aggódj, majd jön valaki más...@.

Irányítás a földön

1 Annyiben te vagy a sofőr, a jobb egérgombot lenyomva kikapcsolhatod az „egér-kormányzást” és kedvedre nézelődhetsz, miközben a járművedet a gombokkal irányíthatod tovább. Amint elengeded a gombot, visszaáll a régi rend.

2 Egy többszemélyes járművön belül a Shift + „az ülésnek megfelelő gomb” lenyomásával bármikor átülhetsz egy másik pozícióba. Ily módon könnyedén a géppuska mögött teremhetsz, ha netán arra lenne szükség.

3 A Z, X és C gombokkal bármikor sebességet válthatsz ha nem szeretnél éész nélkül száguldozni a fák között vagy éppen „totyogni” az ellenséges tűzben.

Irányítás a levegőben

1 Bármilyen helikopterrel repülsz is, a W és az A gombok együttes lenyomásával könnyedén a célpont felett tarthatod a madarad. Tökéletesen alkalmas ez a megoldás arra, hogy egy vagy több lövész a géppuskákból vagy a kézfegyverekből folyamatosan tűz alatt tartsa célterületet. Mielőtt azonban ilyen manőverbe kezdenél, pillants hátra és ellenőrizd, hogy kik is ülnek az utastérben és felkészültek-e egy ilyen akcióra...

2 Amennyiben alacsonyabb magasságban, nem sokkal a fák felett repülsz, jóval kisebb lesz az esélye annak, hogy a légharítás levadássson.

Na, ezzel megyünk lázadókra vadászni



az alapbázison. Ez a megoldás ugyan gyors feléledéshez vezet, hátránya viszont, hogy gyakran igen messze kerülünk az akciótól, és helyenként még egy kényelmes járgánnyal is eltart egy darabig, amíg újra puskaport szagolhatunk. A másik lehetőség, hogy halálunkat követően kiválasztjuk az egyik ellenőrzés alatt tartott bázist, és beállunk a feléledni vágyók sorába. Minél erősebb a jelenlétünk egy bázison, illetve minél több bázisunk van, annál kevesebb időt kell várunk az újjáéledésre. Ha azonban mások is állnak előttünk a sorban, minden ember után plusz 10 másodpercet kell várakoznunk. Amennyiben egy bázist folyamatosan támadás alatt tart az ellenfél, egy idő után olyan sokat kellene várunk az újjáéledésre, hogy inkább megéri egy másik bázist választani. Fontos tudni ugyanakkor, hogy az alapbázison mindig bőven találhatunk közlekedési eszközöket, így a program egy idő után szinte behajszolja a vesztesre állókat, hogy az alapbázis kifogyhatatlan tartalékaira építkezve indítsanak nagy létszámú ellentámadást. Éppen ezért ez eredmény egy folyamatosan változó, vibráló hadszíntér, ahol összehangolt támadások nélkül egy pillanatra sem lehetünk biztosak a győzelmünkben.

Tűzoltó legyek vagy aknavetővel lövöldöző katona

Szakítva az FPS-hagyományokkal sem az eldobált fegyvereket, sem a maradék löszert nem tudjuk felvenni, sőt egészségügyi ládák se hevernek szerzetés a fák között. Akárcsak a BHD-

ban, itt is csak a pálya meghatározott pontjain találhatunk fegyverraktárakat, ahol aztán feltölthetjük készleteinket, és fegyvernemet is itt választhatunk magunknak. A „mezei” katona mellett szanitécek, mérnökök, mesterlövészek vagy géppuskások lehetünk. Minden mesterséghez eltérő fegyverek tartoz-

A netkód meglepően jó, nem éreztem különbséget 40 vagy 140 játékos esetében

nak, és bár kategórián belül elég széles a választható fegyverarzenál (van vagy 50 fajta), átfedés az egyes fegyverek között legfeljebb kézfegyverekkel képzelhető el. Ha tehát például géppuskást vagy nehézfegyverekkel felszerelt mérnököt választunk magunknak, akkor bármennyire szeretnénk is, mégsem cipelhetünk magunkkal egy távcsöves puskát is. Menet közben egyébként bármikor átnyergelhetünk egy másik „mesterségre”, és attól sem kell tartanunk, hogy lemaradnánk társainkhoz képest, hiszen értelem szerűen mindenkit a feladatai szerint jutalmaz a program (ilyenformán a szanitéc a gyógyításért is kap értékes pontokat).

Mivel menjünk: motorcsónakkal vagy helikopterrel?

Egy komoly hadsereg – márpedig itt már nyugodtan beszélhetünk erről – mozgatásához megfelelő járművekre lesz szükségünk, néhány buggy aligha alkalmas jelentős csapatmozgások-



Légtámadás éjjel fél egykor

hoz. A fejlesztők valóban nagyban gondolkodtak, és így mindhárom „te-reptípushoz” prezentáltak megfelelő eszközöket. Helikopterből létezik például kétszemélyes AH-6 rakétavetővel, öt-hat személyes Striker csapatszállításra, Blackhawk vagy éppen a hatalmas monstrum (Chinook),

lehet különösebb panaszunk – ugyan nem egy UT2004, de a pályák sem akorák, mint ott. A Joint Operations minden ízében remek háborús játék, a szokásos novalogicos puritán kezelőfelületért, a körítés, valamint a single rész hiányáért pedig a gigászi összecsapások bőven kárpótolnak majd mindenkit. Akinek jó netkapcsolata van, annak mindenképpen érdemes kipróbálnia, fantasztikus érzés egyszerre több mint száz emberrel együtt játszani (rengeteg gyors szerver közül választhatunk a Novaworldön).

A Novalogic ezúttal igen magasra tette a mércét, a Joint Operations apró hibái ellenére is igazi gyöngyszem. Kár lenne kihagynod!

Del

HARDVER

MINIMUM

PIII 1,2 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Nem mondom, hogy röccenés nélkül száguld, de mindenki megtalálhatja a neki megfelelő beállításokat. A végleges verzió gyorsabb és megbízhatóbb, mint a demó.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ 150 játékos, remek netkód
- ▲ Pörgős játékmenet
- ▲ Rengeteg pálya, jármű és fegyver
- ▲ Napszakok változása
- ▼ Nincs rendes single rész
- ▼ Puritán kezelőfelület és körítés
- ▼ Apró, de bosszantó hibák
- ▼ Túl sok „sniper” ©...

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

Del VÉGSZAVA



Elképesztően hangulatos, változatos, pörgős multi FPS egyszerre akár 150 játékosal – számomra nagyszámú játékosokkal élvezetesebb, mint bármelyik Battlefield játék!

89%

ÉS A TÖBBI

Battlefield 1942	90%
Battlefield Vietnam	88%
Söldner	54%

Hát, ezt a dzsippet is sikerült eláztatni...



AZÉ A FÖLD, AKI IRÁNYÍTJA

GROUND CONTROL II

A GCII számtalan érdekes taktikai megoldást biztosít, melyekkel mindenképpen megéri kísérletezni. Az alábbiakban néhány fontosabb mozzanatra próbáljuk felhívni a figyelmetek.

- Helyi jellegzeteségek** **1. TIPP** Mindig igyekezzünk a terep adta lehetőségeket a magunk hasznárára fordítani: próbáljunk meg magaslati helyeket elfoglalni, illetve szűk területekre koncentrálni a védelmünket, például egy hidat néhány kisebb jármű – esetleg egy utász támogatásával – már tökéletesen be tud védeni, hiszen az ellenfél nem tud ömleni felénk, csak egyesével szállingózik. Ugyanez igaz utcákra, kanyonokra is.
- Egi segítség** **2. TIPP** Ahogy haladunk előre a kampányokban, egyre többféle légi támogatást kérhetünk. Mindig nézzük végig a rendelkezésünkre álló lehetőségeket, mert ezek többsége bőven megéri az AP-t: fontos, hogy egy részük nem csupán támadó – olyan taktikai támogatásokat is igényelhetünk, mint a füstfüggöny vagy a csataszkenner.
- Leszálló ágbán** **3. TIPP** Olyan küldetéseknél, ahol kezdetben nem rendelkezünk leszállópályával, hanem el kell foglalnunk az ellenségtől, ne vesztegessük az időt, hanem azonnal lássunk neki. Ezek ugyanis általában igen védettek, és nem sokra megyünk a megszerzett győzelmi helyekkel, ha szétforgácsoljuk seregünket, mire a leszállópályához érünk. Talán triviális, de volt, aki benézte (na jó, én): ne keverjük össze a kettőt.
- Kovács tizedes, magára várunk!** **4. TIPP** Járműveinket minden esetben rendezzük külön csoportba (kijelölés és [Ctrl] + 1-2-3...), mert a csapatok mindig a leglassabb egységek – általában a gyalogosok – tempójában haladnak... legalábbis akkor, ha csak azt a parancsot adjuk ki, hogy hova menjenek: támadó utasítás esetén azonban felbolydul a menet, ezért ha nem akarjuk, hogy a járművek gyalogosaink nélkül rontsanak előre, ne az ellenségre, hanem mellé kattintsunk. A másik megoldás, hogy gyalogosainkat mindig beültetjük egy járműbe, például az utászba vagy a könnyűpáncélosba.
- Fiam, maga ilyen is tud?!** **5. TIPP** Ugyan csak két játszható faj van, de minden egységnek van másodlagos módja is, s az egészet nem egyszerű fejben tartani. Mégis mindenképpen igyekezzünk kiismerni saját csapataink lehetőségeit, hogy a csaták során hatékonyan használhassuk őket: különösen igaz ez a másodlagos módokra, amelyek néha hasznosabbak, mint az elsődlegesek. Sőt, a vironok össze is olvadhatnak, ami újabb alternatívákat nyit.
- Kicsi a bors, de gyors** **6. TIPP** A felderítő terradin, nevéhez méltó módon, apró és gyors, ám meglepően erős és messzire hordó ágyúval van felszerelve. Az épületekben bujkáló gyalogosok ellen ez a legjobb megoldás: biztos távolságból kényelmesen ki tudjuk füstölni őket. Ha azonban mesterlövészekkel kerülnünk szembe, akkor ügyis mindegy, mert már előbb látnak minket: inkább rontunk rájuk tankokkal. Ne felejtünk el felderítéskor másodlagos (álcázás) módba átváltani, mely ugyan nem biztosít teljes láthatatlanságot, de csak sokkal közelebről vesznek észre bennünket.

Csapatszállító hajó

NEM CSAK SZÁLLÍTÁSRA

A játék talán legfontosabb egysége a csapatszállító: nemcsak csapataink utánpótlásáról gondoskodik, de ha kell, a harcból is kivieszi részét.

- 1** Ne sajnáljuk az AP-t a csapatszállító fejlesztésétől: rögtön a küldetések elején érdemes például legalább egy szinttel feljebb tornászni a raktér kapacitását, hogy ha baj van, nagyobb rakomány erősítést tudjon hozni.
- 2** Harchoz a legfontosabbak a páncél és a fegyverzet, felderítéshez pedig a szenzor és a motorok: a szenzort mindenképpen fejlesszük, mert kihúzhat a csávából, ha a messzeségből egy távolsági tüzér lő ránk, akit nem is látunk...
- 3** Ha előrenyomulást tervezünk, a frissen elfoglalt leszállópályákat mindig jelöljük ki elsődlegesnek, hogy a későbbiekben már oda kapjuk az erősítést. Amennyiben viszont egy másik pályát támad az ellenfél, gyorsan átjelölhetjük, és a csapatszállítót is bevetethetjük, ha minden kötél szakad.
- 4** Amikor épp nem szánunk különösebb feladatot a hajónak, ne felejtjük el beállítani, hogy ne maradjon a leszállópályán, hanem térjen vissza a bázisra. Ellenkező esetben ugyanis, ha hirtelen erősítés kellene, előbb még vissza is kell mennie.
- 5** Ha csatába küldjük a szállítót, folyamatosan figyeljük az állapotát, hogy ha kritikusra fordul, ki tudjuk vonni a harcból. Nagy bajban lennénk, ha elveszitenénk...

Vigyázz, gyalogosforgalom!

A PUHATESTŰEK VISSZAVÁGNAK

Használjuk ki, hogy a GCII-ben gyalogosaink is fontos feladatokat láthatnak el:

- 1** A magasabb tornyokat pakoljuk tele mesterlövészekkel, majd ne felejtjük el másodlagos módra állítani őket, így nekik lesz a legnagyobb látótávolságuk a pályán.
- 2** Foglaljuk el a különféle épületeket és bunkereket; ha teszünk melléjük egy utászt is, akár egy tankot is megállítanak.
- 3** Az elszórt géppuskafészekbe, löveg tornyokba mindig ültessünk be egy gyalogost.
- 4** Ha van a közelben erdő, onnan támadjunk, mert egységeink részben védve vannak, illetve hamar eltűnnek az üldöző járművek elől. (Ugyanez a bónusz érvényes a városok szűk utcáira is!)
- 5** Védelmi állásoknál a járművek mögött álljon egy sor ostromkatona, másodlagos módban.
- 6** A viron gyalogosok (valószínűleg az összeolvadás miatti) igen olcsók, érdemes kihasználni ezt, és számbeli fölényrel lepni meg az ellenséget.



Sose hagyjuk légi támogatás nélkül földi egységeinket



Ne felejtjük el végigpróbálgatni a vironok összeolvadással előállítható egységeit!

SZERKESZTŐI JEGYZET



Beköszöntött a nyár. Talán azt hihetnénk, hogy kicsit megnyugszanak a hardvergyártók, és pihni lesz a térségben. Pedig nem is ☺ Éppen most hoznak be minden portékát, legyen az új processzor, grafikusártya, vagy éppen alaplap. A márciusra ígért finomságok mind napjainkban futnak be, melyeket alig győzzük tesztelni. Ebben a hónapban utánajártunk, hogy melyik, ár / teljesítmény viszonylatban legmegfelelőbb grafikusártyát érdemes választani. Továbbá kicsit szétnéztünk, a ma még kicsit újdonság számba menő, ám egyre népszerűbb barebone gépek piacán is. Ez utóbbiak ma még csak luxusként szolgálnak, de igen rövid időn belül a lanparty legkedveltebb eleme lehet. Nem tagadhatjuk le, hogy igen érdekes hónap a július, az augusztus pedig még kacifántosabb lesz...

ZeroCool

A YAHOO INGYENES KÉMELHÁRÍTÓJA

Azok, akik az Internet Explorer böngészőhöz máris használják az ingyenes Yahoo Toolbart, tudják, hogy nagyon hasznos kis kiegészítés. Most azonban újabb funkcióval gazdagodik: ezentúl a kémprogramok ellen is védeni fog. A kis program olyan, böngészőn át „beszivárgó” ellenséges ügynökökre képes figyelni, amelyek segítségével mások kémkedhetnek, illetve illegálisan használhatják gépünket. Ipari elemzők szerint azonban a legjobb antikémprogram még így is a SpyBot: Search and Destroy marad.



AZ AMD 64 bites CPU-iban már jelen van az a hardveres technológia, amelynek segítségével a vírusok elleni védelmet már prociból meg lehet oldani. Eddig az operációs rendszerek készítői nem támogatták ezt a tulajdonságot, így ez az Enhanced Virus Protection nevű okosság nem volt kiaknázva. Ez a helyzet viszont hamarosan változni fog, hiszen egyrészt a Windows XP SP2, másrészt a Red Hat Linux legújabb változata is támogatni fogja ezt. A technológia elfogadásához az is hozzájárult, hogy az Intel új x86 alapú procijai is tartalmaznak majd beépített vírusvédelmet. Ez az NX nevet viseli, és az Itanium processzorokban máris jelen van.

ÖNMEGSEMMISÍTŐ DVD

Egy francia cég olyan DVD-t fejlesztett ki, amely néhány óra alatt megsemmisíti önmagát. A lemez maga polikarbonátból áll, azonban egy olyan speciális külső réteg található rajta, amely levegővel érintkezve oxidálódik. Ezt a réteget be is lehet „állítani”, így a megsemmisülési időszak minimum 8, maximum 24 órára lehetőséget. Ilyen lemezeket főleg DVD-kölcsönzésnél, vagy egyszeri használatra alkalmaznak majd... ha igaz ☺.



Aquamark 3: túl a 100000 ponton!

Úgy látszik, a különböző benchmark programok (a számítógép sebességét mérő alkalmazások) népszerűsége nemhogy csökkenne, hanem hihetetlen teljesítményekre sarkallja azokat, akik hajlandók időt, pénzt és energiát szánni arra, hogy újabb és újabb sebességi csúcspontokat döntsenek meg. A képen is látható, hogy a 100000 pontot elért PC bizony nem átlagos: a 4,646 gigahertzre húzott P4 és a nagyon felhúzott Leadtek A400 alapú GeForce 6800 Ultra hűtését mindenféle cseppfolyós dolgokkal érték el, míg a rendszer finomhangolását feszültségmérők tucatjai figyelték. Mindez a technológia persze nem fért el egy normál PC-házban, így Ti otthon ezzel egyelőre ne próbálkozzatok.



CPU alapú biztonság





104

VGA-kártyák tesztje
Mégfizethető bajnokok



108

NVIDIA NV40
Méltó folytatás



110

Barebone teszt
Sokoldalú kockák a szorítóban



Itt az első mobilos vírus

A Kaspersky Labs a napokban felfedezte az első olyan vírus, amely hálózati képességei segítségével BlueTooth-kompatibilis telefonokat képes megfertőzni. No persze nem olyan egyszerű a helyzet, hiszen csak olyan telefonok fertőződnek, amelyekben Symbian operációs rendszer van, így főleg a Nokia telefonok vannak veszélyben. Egyelőre egy bétakódról lehet szó, hiszen a vírus semmilyen kárt nem okoz azonkívül, hogy a folyamatos BlueTooth-szkenelés miatt gyorsabban merülnek az elemek. Amennyiben telefonunk megfertőződött, egy speciális fájlmenedzser programmal el lehet távolítani a fertőző állományokat...



Csúcszon a PS2



Amióta az USA-ban 149 dollár (mintegy 30000 forint) lett a PS2 ajánlott vételi ára, azóta a készülék eladásai a duplájára nőttek. Ez nem is csoda, hiszen többfunkciós készülékről van szó, amely a játék mellett zenehallgatásra és DVD-nézésre is tökéletesen alkalmas. Reméljük, ezt az ártrendet Magyarországon is hamarosan követik majd, hiszen a készülék nálunk egyelőre még nem éppen az amerikai árszinten mozog. Természetesen a többi ismert konzol folyamatos árcsökkenése is várható.

Bye-bye, aksik!

Bizony, manapság már szinte mindenkinek van akkumulátorral működő elektronikus eszköze (legalább egy mobiltelefon), így mind a mobilosok, mind a PDA-sok, illetve a laptoposok is örömmel fogadhatják a most bejelentett új, akkumulátort felváltó technológiát, a direkt metanol üzemanyag-cellát (DMFC). Ez könnyen kiválthatja a manapság nagyon elterjedt újratölthető aksikat, mivel működéséhez mindösszesen metanolra, levegőre és vízre van szükség: ezek keveredéséből szűlik az az energia, amellyel egy mai átlagos laptop akár 10 órán át is működhet anélkül, hogy a hálózatra csatlakoztatnánk.



Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Elkészült** a szabadon letölthető Mozilla 1.7, amely legújabb változatával minden eddiginél több szolgáltatást és nagyobb kompatibilitást ígér.
<http://www.mozilla.org/>

→ **Megjelent az Opera** böngésző legfrissebb, hibajavított változata, a v7.51
<http://www.opera.com/>

→ **A kiváló képességű** médialejátszót, a JetAudio 6 Basicet is frissítették: aktuális verziószáma a 6.0.4. A JetAudioval .mpc és .ogg formátumú zenékből is írhatunk audió CD-t
<http://www.jetaudio.com/>

→ **A GAIM**, amely AIM, ICQ, Yahoo!, MSN, Jabber, IRC, Napster, Gadu-Gadu és Zephyr azonnali üzenetküldési rendszereket képes egyszerre kezelni, elérte 0.78-as változatát.
<http://sourceforge.net/projects/gaim/>

→ **Az ingyenes** irodai programcsomag, az OpenOffice.org legújabb változata is megjelent, meghozta 1.1.2-es verziószámával. Szerencsére a magyar fordítás is hamar elkészült, így máris letölthető (magyar komponens helyesíráseellenőrzőt is tartalmaz)
<http://hu.openoffice.org/>

→ **A népszerű CD-**, illetve DVD-író rendszer, a Nero Burning ROM szintén új változattal kedveskedik rajongóinak. A Nero Burning ROM v6.3.1.15 sok javítást és optimalizálást tartalmaz.
<http://www.nero.com/>

→ **Az Atari**, az Electronic Arts és a Vivendi Universal Games bepelelte a biztonsági másolatok készítésére szolgáló Games X Copy rendszer készítőit.
<http://www.dvdxcopy.com/games.asp/>

→ **Az Apple** három európai országban is megnyitotta internetes zeneletöltő szolgáltatását, az iTunes.
<http://www.apple.com/itunes/>

Rövid hírek H A R D V E R

→ **A Blu-ray** nagy ellenfele, a HD-DVD formátum is elérte végre első, pontos specifikációját. Ennek értelmében a HD-DVD formátumú lemezek single-layer (egyrétegű) módban 15 gigabájt, dual-layer (kétrétegű) módban 30 gigabájt adatot tartalmazhatnak majd. Kétoldalas változatról egyelőre nincs hír.

<http://www.dvdforum.org/>

→ **Ipari pletykák** alapján az Intel 915/925-ös lapkakészleteibe túlvezetést gátló képességeket ültettek, amelyek megakadályozzák, hogy a 800 megahertzes FSB-t növelhessük.

<http://www.intel.com>

→ **A Microsoft** bejegyeztette a dupla klikkelést. Mielőtt a PC-sek megijednének, a szabvány bizonyos hordozható készülékekre vonatkozik.

<http://www.microsoft.com>

→ **Az EPoX** csúcscategóriás nForce 2 U400 + Gigabit MCP alaplapot jelentett be 8RDA6+Pro kódnévvel, 32 bites AMD processzorokhoz.

<http://www.epox.nl>

→ **Az InnoVISION** bejelentette: először GeForce 5900-as, 5700-as és 5200-as kártyákat hoz majd piacra PCX-es (PCI Express) sorozatában. Az új termékek PCX 5900, 5750 és 5300 néven kerülnek majd forgalomba.

<http://www.ivmm.com/>

→ **Socket 939-es** processzorokhoz (Athlon 64, illetve 64FX) új alaplapot jelentett be az Abit, AV8 megjelöléssel. A VIA K8T800Pro lapkakészletű deszka 2000 megahertzes rendszersínnel rendelkezik.

<http://www.abit.com.tw/>

→ **Az S3 bejelentette** új kiegészítő kártyáját, az S3 OmniChrome-ot. A DeltaChrome S4 Nitro alapon működő kártyán tv-tuner, videokimenet- és -bemenet található, mindemellett HDTV-kompatibilis is.

<http://www.s3graphics.com>

→ **Új C-64 a piacon!** A holland Tulip Computer új, C-64 alapú játékkonzolt dob piacra az összes C64-Direct-to-TV néven. Egy joystickba beépítve 30 legendás C-64 játékot kapunk 30 euróért (kb. 8000 forint).

<http://www.commodore.nl>

Söpörjük ki a vírusokat!

Az Internauts Association és a Panda Software olyan globális kampányt szervez, amely arra hivatott, hogy az egész bolygót megszabadítsa a számítógépes vírusoktól. A július 31-ig tartó kampány honlapja a www.worldwidesecond.org, és a világ nyolc legerjedtebb nyelvén olvasható: angolul, spanyolul, franciául, németül, olaszul, portugálul, kínaiul és japánul. A kampányhoz minden érdeklődő csatlakozhat, és terjesztheti azt. Azok, akiknek van honlapjuk, az üzenet terjesztéséhez szükséges anyagokhoz a kampány fent említett webhelyéről juthatnak hozzá. Sok sikert kívánunk mindenkinek, aki csatlakozik!



Laptop a deszkában

Az Intel egy angliai bemutatón olyan szörfdeszkát mutatott be, amelybe érintőképernyős laptopot építettek be. A parton elhelyezett Wi-Fi-n át szó szerint dupla szörfözési élményt nyújt a deszka, amelynek létrejöttének köszönhető, hogy az Intel fejlesztőmérnökei a Wi-Fi technológia sokrétű használhatóságát szeretnék volna demonstrálni. A speciális vízálló burkolatban elhelyezett Intel laptop önmagában 2,3 kiló nyom, és egy 1,7 gigahertzes processzorral, 80 gigabájtos merevlemezzel, valamint digitális kamerával van ellátva. Energiaellátásáról napelemek gondoskodnak.



1600X1200 PÍXELES 3D-S MONITOR

Lassan beköszönt az igazi 3D-s játékok kora. Nemrégiben mutatták be a See Real Technologies új monitorát, amely 20 hüvelykes, és szinte bármilyen szögből nézve 3D-s, térhatású képet ad. Ezt egy érdekes trükk segítségével érik el: két beépített kamera figyeli a monitort néző szemmozgását, és ehhez állítja a képet. Szerencsére nem kell a monitorhoz semmilyen „segédeszköz”, így a 3D-s hatást bárki élvezheti. Egyelőre még sajnos elég drága (12 ezer dollár, mintegy 2 és fél millió forint), létezik már mozgásérzékelők nélküli változat (3600 dolcsiért, ami úgy 80000 forint), illetve most fejlesztik az 500 dolláros (kb. 100 000 forint) változatot számítógépes játékosoknak.



THROWBACK TRAX – ZENE A JÁTÉKOKBAN

Az Electronic Arts bejelentette, hogy a Rhino Recordszal kötött szerződés értelmében a késői 80-as évek és a korai 90-es évek nagy slágereit adhatják az Electronic Arts jövőbeni sportjátékai számára, kiterjesztve az EA Trax kínálatát. Így olyan zenekarok dalai jelenhetnek meg, mint a House of Pain, Pantera, MC Lyte, Faith No More, The Jesus and the Mary Chain vagy a The Cure. Ezeknek a zenekaroknak a dalaival a FIFA 2005-ben, a Rugby 2005-ben és az NBA Live 2005-ben találkozhatunk. Az első olyan játék, amelyben a Throwback Trax dalai szerepelnek majd, a nemsokára megjelenő Madden NFL 2005 lesz. Így ezentúl nemcsak friss sztárokat, hanem a múlt nagyjait is üdvözölhetjük az EA Sports alkotásaiban.



Piaactér



I-RIVER IFP-1090

MP3-lejátszó

Infopatika Bt. | 06-1-238-7393 | 61 520 Ft+áfa | <http://www.iriver.hu>

A
HÓNAP
kütyüje

Az i-River az idők folyamán már sokszor bebizonyította, hogy valóban minőségi MP3-lejátszói vannak. Az i-re a pontot azonban ebben a pillanatban tette ki. Ez persze nem azt jelenti, hogy nincs további fejlődési útval, egyszerűen csak egy tökéletes, amolyan mindent egyben nyújtó készüléket köszönhetünk benne. Első tapintásra kicsit tömzsi ugyan, de ehhez elég hamar hozzá lehet szokni. Lejátszónak jobb, mint a legtöbb kihívó, hiszen az MP3, a WMA, az ASF, sőt még az OGG formátummal is megbirkózik. Ha a beépített 256 megabájt memória nem lenne elég, egyrészt van a piacon 512-es változata is (sajnos bővíteni nem lehet), másrészt rádiót is hallgathatunk vele. A hab a tortán egy extra digitális fényképezőgép, mellyel 640x480-as felbontású, elég jó képeket lehet készíteni. És ezzel még mindig nincs

vége a meglepetéseknek! A készüléket ugyanis egy színes LCD-kijelzővel is felszerelték, amely nemcsak esztétikus és remekül kezelhető menüjét mutatja, hanem az equalizert, a fájlokat a memóriában, sőt akár az általa készített képeinket is megszemlélhetjük vele. Jó szokásához híven az i-River ezúttal sem volt szűkmarkú. Rengeteg kiegészítést kapunk a lejátszóhoz: remek fülhallgatót, nyakba akasztót, védőtokot, övcsipeszt, akkumulátort, meghajtólemez és persze rengeteg leírást. Tökéletes ajándék, kiváló termék: egyetlen apró szépséghibája a szintén szokványosnak mondható, i-River-féle magas ár.

↑ Kiváló szolgáltatások
↓ Drága

5

LOGITECH CORDLESS PILOT

Optikai egér

Herta | 06-1-239-8028 | 5 600 Ft+áfa | <http://www.herta.hu>

Ha valaki azt kérdezné, hogy a Logitech eddig pontosan hányféle egeret készített, minden bizonnyal csak bután bámulnánk a levegőbe. Na jó, olyan négy-öt hetes számolgatás után biztos fény derülne az igazságra, de az biztos, hogy tonnaszám mérhetjük a termékeiket. Nemrégiben megszületett egy újabb, felettébb elegáns megoldás, amely a Cordless Pilot Optical Mouse nevet kapta. Ebből máris lehet következtetni, hogy zsinór nélkül kommunikál a géppel, illetőleg optikai is. Ez utóbbi a már jól megszokott, vakító piros fényrel üzemel. A hardver kialakítása igen elegánsnak mondható, felületének nagy része matt, a közepén található designelem az egyedüli, amely tükröződik. Szerencsére ez a rész sem átlátszó, így az alján tündöklő piros fényforrás nem üt át rajta. Bár a Logitech leginkább arról híres, hogy mindenféle gombokkal teletömött egerét, ezen a típuson összesen három található



– ebből az egyik a közepén lévő görgő (illetve az alján van még egy további, a kapcsolódást segítő gombocska). Érdekes, hogy a két AA típusú ceruzaelem behelyezése után is mennyire könnyű marad. Remekül kezelhető, semmi cicoma, egyszerűen kiváló bármely játékhoz. Bár a közel-múltban tesztelt MX510 jobban a szívünkhöz nőtt, ez is remek vétel annak, aki nem akar túl sokat költeni egy normálisabb egérre.

↑ Kiváló kezelhetőség
↓ Picit kicsi

4

PHILIPS TOUCAM PRO II

Webkamera

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 23 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

Bár az előző hónapban volt egy összehasonlító webkamera tesztünk, természetesen nem feledkezhetünk meg a további modellekről sem. A Philips elgondolása a Toucam Pro II képében fogalmazódott meg, mely első ránézésre egy igen elegáns készülék látszatát kelti. Villámgyors üzembe helyezése után kiderül, hogy nemcsak a külcsín, de a belbecs is remek. Bármely Windows operációs rendszer alá telepíthető, érdekességképpen azért megemlítenénk, hogy a Windows XP semmilyen meghajtót nem kér a működéshez. A számítógéphez szokványos USB-porton keresztül csatlakozik. 1,2 megapixeles a kicsike, és igen kevés fény mellett is elfogadható képet jelenít meg (1280x960-as felbontásban). A beépített mikrofon igen hasznos a videó-felvételnél, amelyből 640x480-as felbontású képes rögzíteni. A készülék lábazata az eddigi legérdekesebb, amit valaha készítettek. Három, formálható fém lábszárt lehet a készülék alá csavarni, egyetlen rögzítőpontra. Ezeket szabadon hajlíthatjuk, ki-ki saját ízlése



szerint állíthatja a magasságot és a dőlésszöveget. Az egyetlen probléma, hogy nem olyan egyszerű pont egyeseken beállítani a lensét. Valószínűleg éppen ezért, a speciális lábak nélkül is letehetjük az asztalra. Bár valóban elég szép képeket készít, mégsem igazán indokolt a magas ára. Ez az egyetlen tényező, amely némileg gátolhatja elterjedését.

↑ Jó képminőség
↓ Ügyetlen lábkialakítás

4

AMW DIFFUSION EA17

TFT-monitor

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 107 920 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

Az AMW, ha nem is annyira ismert márka, mint mondjuk az LG vagy a Samsung, érdemes figyelni rá. Fekete, ezüstszerűvel kombinált burkolatba helyezték a tizenhét hüvelykes képátlójú TFT-megjelenítőt. Állványra néhány fokos mozgásra ad lehetőséget, ennél bizony több szabadságot is adhattak volna készítői. Előlapján hat nyomógomb található, ezek a kezelőbillentyűi. Egyaránt közvetlenül hozzáférhető a kontaszt, valamint a fényerő, amelyeket általában a leggyakrabban állítgatunk. Három fényerősablon (szöveg, takarékos, kép) között válthatunk a hangzatos Turbo gomb lenyomásával. Hátdoldalán a külső tápegység aljzatát és a szokásos VGA-csatlakozót fedezhetjük fel. Meglehetősen nagy, mindkét irányban 160 fokos látószöveget biztosít a készülék, ami elég jónak mondható. Gyors, tizennégy ezred másodperces képráfrissítést (4 ms felhúzás és 10 ms lecsengés) ígér a gyártó, s ez játék közben meg is látszik rajta. Valóban, a néző pozíciójának oldalirányú megváltoztatásával sokáig



csak színmozgást tapasztalunk, a függőleges kimozdulást sem követi teljes elsötétedés. A gyors képváltás panelre főként a számítógépes akciójáték-függésben élők áhítozhatnak. Közülük is persze inkább azok, akik úgy határoznak, hogy kiadnak ennyit egy TFT-panelért.

- ↑ Gyors képpontok
- ↓ Közepes színek



NOKIA 6230

Mobiletelefon

Nokia Magyarország | – | Szolgáltatótól függ | <http://www.nokia.hu>

ANokia nemrégiben dobta piacra 6230-as jelű, két különféle színvilágban megvásárolható — vagy alapvetően fekete, vagy az inverze, vagyis a fehér által dominált — készülékét. A cég ismét új designerrel rendelkezik, ez tökéletesen meglátszik ezen a terméken is. Semmi felesleges cicoma, egyszerűen elegáns, és tökéletesen kézre áll. Nem egészen 100 gramm, méretei pedig a következők: 103x44x20 mm. Háromnór-más, így a világ legtöbb területén használhatjuk. 128x128 pixeles kijelzője 65536 színt képes megjeleníteni, végre elmondhatjuk tehát, hogy kiváló képe van. A hátdoldalán kapott helyet a beépített fényképezőgép, amellyel 640x480-as felbontású fotókat vagy éppen videót készíthetünk. Természetesen hangot is rögzít. Zenelejátszásra ugyancsak alkalmas, ha éppen nem rádióállomások között vándorolunk, MP3- vagy AAC-állományokkal is megbirkózik. Érdekeség, hogy a készülékbe MMC-kártyát tehetünk, ezzel is növelve tárolókapacitását. Telefonbeszélgetéseinket akár ki is



hangosíthatjuk, és még így is kiválóan hallatszik a szöveg. Természetesen háttérképet cserélhetünk, sőt akár minianimációkat helyezhetünk el a főoldalon. Akárhogy is, remek készülék, érdemes figyelni az egyes szolgáltatók legjobb akcióit, és azonnal lecsapni, ha adódik egy remek lehetőség. A kártyafüggetlen készülék önmagában elég drága.

- ↑ Elegáns
- ↓ Kicsi képernyő



TERRATEC AUREON 7.1 FIREWIRE

Hangmodul

Pixel | 06-1-321-2909 | 59 900 Ft+áfa | <http://www.pixel.hu>

Aszemre is kellemes külső hangmodul (felejtjük el a hangkártya szót ebben az esetben) az első a sorban, amely gépünkhöz a nagy sebességű FireWire porton át csatlakozik. Telepítése szerelést nem igényel, csatlakoztatjuk, aztán készen is vagyunk. S még csak most jön a jaja! A pofás kis készülék minden manapság elterjedt hangrendszert (2.0, 4.1, 5.1, 7.1) kiszolgál, így filmnézésre és játékra is kiváló. Mindemellett sztereó audió bemenettel rendelkezik, így bármilyen külső egység csatlakoztatható rá. Lemezjátszó-bemenettel (és beépített előerősítővel is) rendelkezik, így egyrészt régi hanglemezeink digitalizálásához, másrészt PC-nk igazi hifirendszerré építéséhez is hozzájárul. A digitális ki- és bemenet manapság már alap a TerraTechnél. Érdekeség a készülék elején található mikrofonbemenet, amelyhez peak-control is tartozik (ez a torzítás elkerüléséhez nagyon fontos), így akár ének felvételére is tökéletes lesz gépünk. S akkor



még nem beszéltem arról, hogy profi zenészek igazi hangmodulként használhatják, hiszen fantasztikus hangminősége még a profi hangszereket is izadásra készítheti (szemplernek tökéletes). Még távirányítója is van! Sajnos MIDI-csatlakozással nem rendelkezik, de ezért kárpótol a többi funkció. Ideális lehet barebone-ok, illetve laptopok mellé, illetve igényes zenehallgatóknak, zenészeknek, filmnézőknek.

- ↑ Széles körű szolgáltatások
- ↓ Nincs MIDI-csatlakozó



MPIO FD100

MP3-lejátszó

ATCOMP Multimédia Kft. | 06-1-431-3415 | 38 800 Ft+áfa | <http://www.mp3center.hu>

Az FD100 lejátszószorozat az MPIO előző, DMG sorozatát hivatott leváltani. Főként gyerekbetegségekre kerestek gyógyírt, ennek köszönhetően a készülék sokkal felhasználóbarátabb lett. A gépünkhöz egy szokványos USB-porton keresztül csatlakozik, dobozában megtalálhatjuk a kábelét. Mindösszesen egy darab AA elemmel üzemel, amely meglepő módon elég szép ideig bírja a nyüstölést (egyét találhatunk a készülék dobozában). Állománykezelése igen kellemes. A felmásolt zenéket remekül kezeli, bármennyi könyvtárral megbirkózik. Akár lejátszás közben is navigálhatunk a folderek között, ami szintén elég kellemes tulajdonság. A készülék oldalán, szépen egymás mellett vannak elhelyezve a kezelőbillentyűk. A tekerést egy kétirányú joystick segítségével valósították meg. Fülhallgatója zsinórjára szerelt távirányítója elegáns, bár kezelése kicsit nehézkes. Ide ugyanis egy négyirányú joystickot tettek, amelyet nem olyan egyszerű kezelni – ez egyben a hangerőszabályozó is.



Hangzása kellemes, nincs vele semmilyen gond. Akár rádióadót is foghatunk vele, sőt még fel is vehetünk. Oldalán található a SmartMedia kártyahely, amely remek lehetőséget ad a bővítésre. Összességében egészen kellemes készülék, és az ára is viszonylag könnyen feldolgozható – szolgáltatásaihoz képest mindenképpen.

- ↑ Jó hangzás
- ↓ Túl mű az anyaga



MEGFIZETHETŐ BAJNOKOK

VGA- KÁRTYÁK TESZTJE

Ismét elérkezett az idő, hogy egy kicsit összefoglaljuk a piacon található, megvásárolni is érdemes – és persze megfizethető – grafikus kártyákat. Ezekhez nagyon sok helyen hozzájuthatsz, most pedig igyekszünk segíteni a választásban.

Először is ne úgy gondoljunk ezekre, mint egy lefutott széria utolsó, vergődő példányaira. Napjainkban ezeket a kártyákat érdemes megfizetni, illetve ezeknek van valóban reális árak. Érthető módon nem olyan gyorsak vagy fejlettek, mint a szintén ebben a számunkban tárgyalt NV40, de utóbbi ezeknél akár sokszor is drágább. Arra gondoltunk, inkább végigszaladunk néhány boltot, és a legismertebb nevek gyártóit felvonnatjuk egy nagyobb viadalban. Megtudhatjátok a mérési eredményeket, hogy mit adnak még hozzájuk, továbbá megismerhetitek aprócska gyengeségeiket.

A tesztben szereplő kártyák az úgynevezett „mainstream” kategóriát képviselik, vagyis ár / teljesítmény viszonylatban a legelfogadhatóbbak. Nyústitéshez a Massive Development által kreált Aquamark 3-at, valamint az Unreal Tournament 2003-at használtuk. Ez utóbbi ugyan csak DX8-as teljesítmémméréssel bír, mégis nagyon sokan játsszák napjainkban – ergo kihagyhatatlan. Tesztgépünk a már szokásos, 3 gigahertzes processzorral megáldott Pentium 4-es ketyere volt. Ezt nyakon öntöttük 1 giga memóriával, Windows XP-vel, annak legfrissebb javítócsomagjával, és természetesen a legutóbbi DirectX 9-cel.



**Gigabyte N57U
GFFX 5700 Ultra**

Hangos, de megéri

A Gigabyte termékei mindig is a minőséget képviselték, és remek szoftverekkel látták el őket. Ez ennél a modellnél sincs másképpen. Már ránézésre feltűnik, hogy a kártyát DDRII-es memóriával szerelték, melyből 128 megabájtot kapott. Kicsit méreteres, egyes házakba nehéz lehet beszerezni. A hűtési megoldás az extrém időzítésű, 2,2 nanoszekundumos Samsung memóriamodulokra is elér, a ventilátor azonban sajnos elég zajos. A kiváló szoftvermelléklet ezúttal egy Tomb Raider: Angel of Darkness és egy Rainbow Six 3 képében mutatkozik meg. Teljesítménye alapján a mezőny első felében helyezkedik el; a rengeteg mellékelt szoftverrel és játékkal talán már nem tűnik túlságosan magasnak az ára.

↑ Rengeteg szoftver
↓ Hangos hűtés

ÁR	11/20
TELJESÍTMÉNY	32/40
FELÉPÍTÉS	12/20
EXTRÁK	18/20

73%



**Sapphire Atlantis
ATI Radeon 9800SE**

Túl drága

A Sapphire az egyik legrégebbi ATI-partner, ami a videokártyákat illeti – igen sok úgynevezett BBA (Built by ATI) termék eredetileg a Sapphire gyártósoraikról került a boltok polcaira. A 9800SE meglehetősen visszafogott kiserelésben érkezett hozzánk. Csupán egy meghajtólemez és kábelt (RCA-átalakító, S-Video) találtunk a dobozában. A 128 bites memóriákról a modulok soros elhelyezkedése tanúskodik. Alapjáraton nem teljesített túl jól, ami nem is csoda, hiszen grafikus magja csupán 277 megahertzes, míg a teszt végére kissé felforrósodott memóriák 540 megahertzes órajelen dolgoztak. A Lite elnevezésű kártyának létezik egy úgynevezett Full Retail kiserelése is, amely jóval gazdagabb szoftverkinálattal bír – vagyis még drágább.

↑ Csendes
↓ Lassú

ÁR	10/20
TELJESÍTMÉNY	22/40
FELÉPÍTÉS	12/20
EXTRÁK	13/20

57%



**Chaintech AA5700U
GFFX 5700 Ultra**

Kis elegáns

Jó szokásához híven a Chaintech újfent igen széles körű szoftvermelléklettel jelentkezett. Hűtése kicsit szokatlan: kétventilátoros rendszer – meglepő módon nem hangos, viszont lehetne hatékonyabb. A sok-sok játékdemó mellett megtaláljuk a dobozban a WinCinema és a WinProducer 3.0-s verzióját, valamint a Commandos harmadik részét is. Teljesítménye szép ugrás az 5600-as szériáéhoz képest, főleg DX9-es környezetben. Fontos újítás, hogy a hűtés csak egy PCI-foglalattal rövidíti meg az alaplapot, ellenben az FX-ekre részben jellemző kicsit nagyobb hossz erre a kártyára is érvényes. Ehhez járt az egész tesztmezőny legérdekesebb kiegészítője, egy szórlatlabb – funkciója rejtélye ☺.

↑ Sok extra, 3 év garancia
↓ Túl nagy

ÁR	13/20
TELJESÍTMÉNY	32/40
FELÉPÍTÉS	12/20
EXTRÁK	17/20

74%



**GeXcube ATI
Radeon 9600XT**

A legolcsóbb

A GeXcube a tajvani Info-Tek Corporation márkanéve, amelyet elsősorban ATI termékek megalkotására hoztak össze. Ennél a kártyánál találtunk teljes verziós programot: a PowerDVD XP-t. Úvegházában felettébb imponáns látvány fogad minket, hiszen három színben (piros, kék és zöld) is világít bekapcsoláskor. Teljesítménye kielégítő – hogy nem jobb, az talán a kicsit gyengébb Samsung memóriamodulok alkalmazásának tudható be, amelyek 500 megahertzes effektív DDR-frekvencián üzemelnek, és 4 nanoszekundumos elérési idővel rendelkeznek. A termékre két év garanciát vállal forgalmazója. Ennek a kártyának is létezik egy nagyobb testvére, amelynek mind a grafikus magja, mind a memóriája magasabb frekvencián működik; persze drágább is.

↑ Látványos hűtés
↓ Kicsit lassú

ÁR	18/20
TELJESÍTMÉNY	32/40
FELÉPÍTÉS	13/20
EXTRÁK	14/20

77%

Termék	Gigabyte N57U GFFX 5700 Ultra	Sapphire Atlantis Radeon 9800SE	Chaintech AA5700U	GeXCube ATI Radeon 9600XT	Canyon GeForce FX 5700	AOpen Aeolus GeForce FX 5700	ABIT ATI Radeon 9600XT-VIO	Club3D ATI Radeon 9600XT
Mag órajel (MHz)	300	278	300	500	300	300	500	500
Mem. órajel (MHz)	906	540	906	500	550	500	594	594
Memória (MB)	128	128	128	128	128	128	256	128
Chipkészlet	NV36		NV36	RV360	NV36	NV36	RV360	RV360
Külső tápellátás	van (12 V)	van (12 V)	van (12 V)	nincs	nincs	van (12 V)	nincs	nincs
Mellékelt szoftverek	PowerDVD 5, Willrock, Tomb Raider: Angel of Darkness, Rainbow Six 3	csak meghajtók	Wincinema, Winproducer 3.0, Commandos 3	PowerDVD 4	csak meghajtók	WinDVD 4, Winrip	PowerDirector 2.55 ME, Power DVD 5	WinDVD4
Mérési eredmények						1024x768, 32 bit, 4x Anisotropic Filtering, No FSAA		
Aquamark 3	29 353	20 820	29348	29 658	24568	23 647	31 130	30 902
GFX alpontszám	3 501	2 355	3498	3 555	2838	2718	3 771	3 735
Unreal Tournament 2003								
Flyby	174,4	106,7	173,94	163,53	141,73	133,69	174,55	173,95
Botmatch	77,37	71,82	80,02	79,52	79,06	78,2	79,28	79,6
Forgalmazó	Co-Run Computer	Ramiris Rubin Rt.	Expert Computer	Mistral	Asbis Magyarország Kft.	Sowah Hungary Kft.	Interboard Hungary Rt.	Pulsar Hungary Kft.
Telefon	06-1-301-0600	06-1-888-3200	06-1-450-2430	06-1-236-0000	06-1-236-1000	06-1-350-4539	06-1-412-3100	06-1-219-03-95
Honlap	www.corun.hu	www.ramiris.hu	www.expert.hu	www.mistral.hu	www.asbis.hu	www.sowah.hu	www.interboard.hu	www.pulsar.hu
Ár (Ft + Áfa)	41 000	42 800	39 400	28 000	30 800	36 400	36 400	36 000



Canyon GeForce FX 5700

Az olcsó

Hűtése nagyon visszafogott, a borda és a ventilátor csak a grafikus magot takarja le, a memóriák teljesen szabadon „levegőznek”. A fekete színű NYÁK-on közepes teljesítményű, 3,6 nanoszekundumos időzítésű Samsung memóriamodulok ülnek. Ezek az igen visszafogott hűtőrendszer ellenére sem forrósdtak fel, ami leginkább a lassabb DDR-modulokra vezethető vissza. A dobozában fellelhető körítés elég röviden összefoglalható: a meghajtólemezen kívül semmi más nem jár hozzá, csupán egy RCA-átalakító. Teljesítménye minden szempontból megfelel egy FX 5700-as referenciaeredményének, de a jövőbeni játékokhoz ennél már bizony kicsit több kakaóra van szükség.

- ↑ Nem drága
- ↓ Semmi extra

ÁR	16/20
TELJESÍTMÉNY	27/40
FELEPÍTÉS	11/20
EXTRÁK	10/20

64%



AOpen Aeolus GeForce FX 5700

Erős alapszerelés

Az egyik legizlésebb dobozban érkezett tesztlaborunkba az AOpen Aeolus névre keresztelt kártya. A magra szánt hűtőbordája kiterjed egészen a memóriáig, igaz, csak a kártya felső oldalán. Ennek eredménye a halk és hatékony hűtés. Komoly csalódást okozott számunkra a grafikus mag órajele: míg a dobozon 425 megahertzet tüntetett fel a gyártó, az NVIDIA Forceware meghajtója csupán 300-at látott mindebből. Nem is csoda, hogy teljesítménybeli elvárásainktól egy kicsit elmaradt. Bár a GPU órajele a többi 5700-asnak felel meg, egy kicsit így is jobban teljesített némely versenytársához képest. Sajnálatos módon teljes verziójú játékot nem kapunk a termékhez, bár néhány felhasználói programot igen.

- ↑ Halk működés
- ↓ Gyenge teljesítmény

ÁR	15/20
TELJESÍTMÉNY	26/40
FELEPÍTÉS	13/20
EXTRÁK	14/20

68%



ABIT ATI Radeon 9600 XT-VIO

A „digizős”

Az itthon is nagy népszerűségnek örvendő Abit az NVIDIA mellett az ATI lapkakészleteire is épít. Tajvanból érkezett hozzánk egy 256 megabájtos, ATI 9600 XT. Legelőször az a rendkívül furcsa kialakítású borda vonta magára a figyelmünk, amely a grafikus magot védő bordától indul el két irányba. Érdekes, de nem igazán tapasztaltuk, hogy ezáltal nőtt volna a hűtési hatékonyság. Mindazonáltal melegedési problémákat sem észleltünk: a 3,3 nanoszekundumos Samsung modulok jól bírták a 3D-s nyüstölést. Örömről itt is volt Overdrive funkció. Arányában ugyanolyan teljesítménynövekedést értünk el, mint a Connect3D kártyájánál, habár az abszolút teljesítménye egy kicsit elmaradt tőle, és kicsit melegebb is lett a VPU.

- ↑ Rage Theater digitalizálólapka
- ↓ Zajos

ÁR	15/20
TELJESÍTMÉNY	36/40
FELEPÍTÉS	13/20
EXTRÁK	17/20

81%



Club3D ATI Radeon 9600XT

Zajos tücsök

A Club3D hazánkban az egyik legismertebb ATI-partner, főleg jó ár / teljesítmény viszonya tette közismertté. Ezúttal is igen méretes csomagolással szembesülhettünk, dacára annak, hogy nem bővelkedik kiegészítőkben: csupán a meghajtólemezt, egy-egy RCA és S-Video kábelt, valamint az InterVideo WinDVD 4-es verzióját adják hozzá. A borda kialakítása teljesen eredeti, ám a csendes gépek tulajait zavarhatja a kissé hangos ventilátor. Jól teljesített a kártya, amiért részben a 2,5 „nanós” memóriák feleltek: ezek hőtermelésével kissé kinlódott a borda és a ventilátor. Forrónak találtuk a hűtés passzív részét a tesztek után, ez pedig azt mutatja, hogy a hővezetés remekül működik ☺.

- ↑ Jó teljesítmény
- ↓ Hangos ventilátor

ÁR	15/20
TELJESÍTMÉNY	34/40
FELEPÍTÉS	12/20
EXTRÁK	15/20

76%

Termék	MSI GeForce FX 5700 128 TD	Connect 3D ATI Radeon 9600XT	ASUS V9570 GeForce FX 5700	Inno3D GeForce FX 5700 Ultra
Mag órajel (MHz)	300	500	425	475
Mem. órajel (MHz)	500	594	500	906
Memória (MB)	128	128	256	128
Chipkészlet	NV36	RV360	NV36	RV360
Külső tápellátás	nincs	nincs	nincs	van (12 V)
Mellékelt szoftverek	WinDVD4, Virtual Drive, Morrowind, Duke Nukem: MP, Ghost Recon	Half-Life 2 kupon	Battle Engine Aquila, Delta Force: BHD, Gunmetal	3DMark 03, Commandos 3, WinDVD 4, WinDVD Creator
Mérési eredmények*				
Aquamark 3	24 621	31 205	23 295	30 950
GFX alpontszám	2 850	3 780	2 670	3 708
Unreal Tournament 2003				
Flyby	141,8	178,38	130,63	173,99
Botmatch	78,94	79,46	77,54	80,05
Forgalmazó	Ramiris Rubin Rt.	Ramiris Rubin Rt.	Ramiris Rubin Rt.	AQUA Computer
Telefon	06-1-888-3200	06-1-888-3200	06-1-888-3200	06-1-322-46-58
Honlap	www.ramiris.hu	www.ramiris.hu	www.ramiris.hu	www.aqua.hu
Ár (Ft + Áfa)	35 100	37 992	37 992	35 800



MSI GeForce FX 5700 128 TD

Amit elvárunk

A legnagyobb gyártók közül az MSI talán az egyetlen, amely még nem készíti ATI GPU-val működő kártyát. NYÁK-ja piros színű, a konkurenciához hasonlóan 3,6 nanoszekundumos memóriamodulokkal szerelték fel. A hűtőborda csak a grafikus magot fedi le, ami nem olyan nagy baj, mivel alapjáraton a memóriamodulok nem melegedtek komolyabban (és működés közben sincs nagyobb gond). Dobozában olyan játékokat fedezhetünk fel, mint a Morrowind vagy a Ghost Recon, de ott van még a WinDVD 4, a Restored 3.03 is, és még hosszan sorolhatnánk az igen kielégítő mellékletet. Az MSI kártyája jól teljesített saját kategóriájában, a felsorolt jó tulajdonságok és a hároméves garancia azonban nem elég a "nagyobb" ellenfelekkel szemben.

↑ Rengeteg szoftver
↓ Nem találtunk

ÁR	15/20
TELJESÍTMÉNY	27/40
FELÉPÍTÉS	13/20
EXTRÁK	19/20

74%



Connect3D ATI Radeon 9600XT

Sebességbajnok

A Connect3D egyre ismertebb itthon, és ez nem is véletlen, hiszen kiváló minőséget biztosít. Több szempontból is egyedülálló és kivételes ez a termék: az egyetlen olyan a mezőnyben, amelyhez mellékelték a Half-Life 2 teljes verziójára jogosító kupont. A másik majdnem egyedülálló tulajdonsága az OverDrive funkció, amelyet sajnálatunkra majdnem mindenki kihagyott kártyájából. Ez egy olyan meghajtó-funkció, amely automatikusan emeli, illetve csökkenti a grafikus mag órajelét. A kipróbálás során 26 meghertzet emelt az órajelen, ezzel jelentősen növelve a teljesítményt. A gyári túlhajtás nélkül is a legjobb teljesítő kártyát volt szerencsénk tesztelni a Connect3D 9600XT formájában – így ez is kapott egy plecsnit.

↑ Kiváló teljesítmény
↓ Kicsit drága

ÁR	14/20
TELJESÍTMÉNY	37/40
FELÉPÍTÉS	18/20
EXTRÁK	17/20

86%

Most vedd és vidd!

Napjainkban pontosan ezekbe a grafikus kártyákba érdemes befektetni. Így 50 ezer forint körül (persze áfával, befával, és a rágógumi adóval együttvéve ☺) megússzuk a grafikus kártya cseréjét, és igen, ezeken a kártyákon szépen fut majd a Doom 3, a Half-Life 2, sőt még a S.T.A.L.K.E.R. is (persze azért csodákra ne számítsunk, egy következő generációs kártyán

ő oldalukról érkezett: a GeXCube Radeon 9600 XT alapú megoldás, ha picit lassabb is az élménynél, igen kedvező ára remekül néz ki ☺. A jó öreg, feltörekvő Connect3D sem akart lemaradni, éppen ezért az egyik leggyorsabb kártyaként robban be a köztudatba. Szerencsére az Abit is megemberelte picit magát, így az összehasonlításban az ő terméke is igen szépen szerepelt. Végül, de nem utolsósorban egy árva GeForce is el-

Napjainkban ezekbe a grafikus kártyákba érdemes befektetni!

egyértelműen szebben teljesítenek majd a jövő játékaival. Mi több, még legalább jó egy évig nem írja majd ki egyik játék sem, hogy „...hát ezt a kártyát nem támogatjuk” – Splinter Cell után szabadon...
A tesztben tapasztaltak alapján, a mellékelt extra szoftverek és képességek mérlegelése mellett, a tíz termék közül négyet ajánlanánk nektek. Az ATI-szerelmesei örülhetnek, hiszen ebből a felhozatalból három az

nyerte tetszésünket. Az Inno3D újra bizonyította, hogy van elég erő az NVIDIA kártyáiban is ☺. Remélhetőleg most néhány héting minden grafikus kártyával kapcsolatos kérdésekre választ kaptatok. Természetesen hamarosan teszteljük a legújabb nemzedék olcsóbb változatait is, ahol összevetjük majd az újításokat a most vizsgált modellekkel.

Twinky, ZeroCool



ASUS V9570 GeForce FX 5700

Kis kékség

A világ legnagyobb alaplap- és videokártya-gyártója egy NV36-os lapkával szerelt modellel vett részt aktuális tesztünkben. Szoftverei nagyon jók, de a kábelek nem tolonganak az egyébként hatalmas dobozban. Ez az egyetlen olyan kártya, melyen Hynix modulokat találtunk, 4 nanoszekundumos elérési idővel. Ezzel is magyarázható, hogy a V9570-es teljesítménye, ha nem is sokkal, de elmarad a közvetlen konkurencijától. A kék alapra szerelt borda csak a grafikus magot kíméli. A kártya rendkívül kompakt, biztosan nem fogunk helyproblémával küzdeni a beszerelés folyamán, ellenben akadályt jelenthet, hogy a rögzítő fémek csak komoly erőbefektetéssel megtámogatott rászorítással tudjuk a helyén tartani. Pozitívum, hogy három év garancia jár hozzá.

↑ Kompakt
↓ Drága

ÁR	11/20
TELJESÍTMÉNY	26/40
FELÉPÍTÉS	14/20
EXTRÁK	16/20

67%



Inno 3D Tornado GFFX 5700 Ultra

Újra bizonyított

Nem ért olyan nagy meglepetésként, mikor elkezdtük tesztelni az Inno3D cég GDDR3-as memóriával felszerelt 5700 Ultra kártyáját. Ahogy az várható volt, elég szépen bizonyított versenytársaihoz képest, mint az Inno termékek általában. Biztos, hogy ezekbe valamilyen speciális hardverelemet építettek, bár ennek kiderítésére inkább nem kaptuk szét a szerkezetet. A szokásos fekete Inno design fölöttébb esztétikus hűtéssel párosul. A borda a memóriákat is teljesen lefedi, üzemi hőmérséklete egyáltalán nem magas. Kicsit hosszú, így akadhat olyan ház, amelybe nem fér bele. Doboza a megszokott bőkezűségről árulkozik: teljes verziós szoftverek tömkelege, kábel, elosztó, szóval minden, ami kell. Remek vétel mindenkinek.

↑ Remek sebesség
↓ Picit zajos

ÁR	15/20
TELJESÍTMÉNY	34/40
FELÉPÍTÉS	15/20
EXTRÁK	18/20

82%

Magam is meglepődtem, mennyire sokan kérdeztétek meg levélben, hogy mégis miért lenne érdemes várni az NVIDIA NV40-es kártyákra, ha az ATI ilyen szépen fejlődött. Természetesen korábban csak annyit mondhattam, hogy jómagam sem teszteltem, ezért aztán nem tudok túl sok érvet felhozni mellette. Lehet, hogy azóta már néhányan hozzájutottak egy X800-as modellhez, ám nem hinném, hogy a többség került volna ilyen szerencsés helyzetbe. Mostanra már biztosan tudjuk, hogy bizony az NVIDIA sem ült a babérjain.

Az elmúlt egy évben az ATI-éval szinte teljesen megegyező fejlődés ment végbe, már ha a sebességértékeket vesszük figyelembe. De ne szaladjunk ennyire előre...

Vaskos, hangos, de gyors 😊

Már a GeForce FX széria megjelenésével elkezdődtek a gondok. A kártyákra eddig nem látott méretű borda-ventilátor kombináció került, aminek köszönhetően egyes FX kártyák sikeresen elnyerték a dicsőséges „leghangosabb hardver” címet. Szerencsére a gyártók hamar rájöttek, hogy

ez ellen tenni kell. Különböző megoldások születtek, amelyek némileg valóban tompították az alapzajt.

Röviddel ezután hála istennek az NVIDIA is ráébredt: valami nem stimmelt az előző modellnél ☹️. Az új elgondolás ugyan nem kapott sokkal kisebb hűtést, de végre már jóval kevesbé zajos. Félreértés ne essék: az ATI hűtője, ha kialakításában némileg hajaz is az aktuális cikkben is látható megoldásra, az NVIDIA bármely hűtőrendszerénél lényegesen halkabb. Ez sajnos egy fekete pont a GeForce 6 sorozat leggyorsabb képviselőinek.

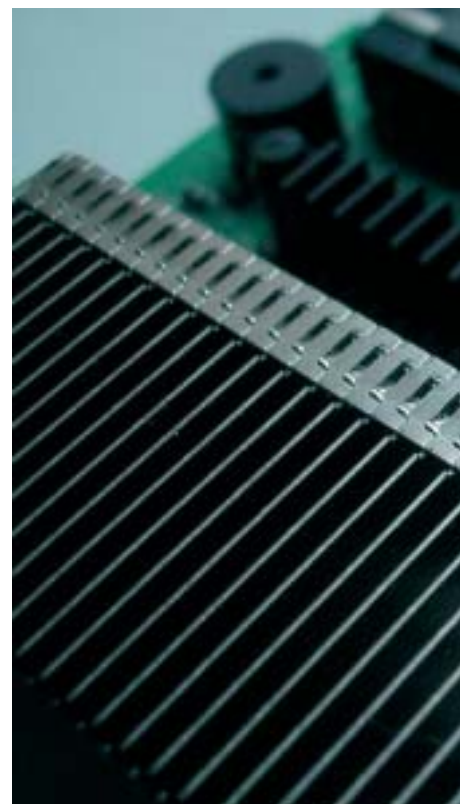
További érdekességek is felfedezhetők már első pillantásra. Feltűnhet, hogy két darab DVI-csatlakozót tettek rá. Nem kell megijedni, egy teljesen egyszerű átalakítóval (melyet megtalálhattok a megvásárolt kártya dobozában) könnyedén csatlakoztathatjuk a normál CRT-monitort. Egyes gyártók, költségcsökkentés végett, még vissza is tették a normál monitorcsatlakozót, bár nem ez a jellemző. Ez természetesen nem befolyásolja a sebességet.

Tovább szemlélve a kártya rögzítő felületét, újabb meglepetésben lehet részünk: a végén ugyanis nem egy, hanem mindjárt két tápcsatlakozót találhatunk. Hogy is van ez? Nos igen, itt van igazából a legnagyobb bibi, mivel a fogyasztást tekintve nem mondhatjuk hatékonyak az új csúcscategóriás GeForce-okat. OK, nem fogunk azért csödbe menni az áramszámlától, de mégis elgondolkodtató, hogy körülbelül azonos teljesítményt ér el az ATI is, ám jóval kevesebb energiafelhasználással... Ez, ha nem is annyira idegesítő, mégis ott marad a tudatalattinkban. Ha esetleg sikerül hozzájutnod mondjuk egy 6800 Ultra kártyához, és teszem azt, nem akard semmilyen módon tuningolni, érdemes kipróbálni egy táppal. Ha a gép bekapcsolásakor nincs sipolás, nyertél. Több esetben csak akkor kell csatlakoztatnod a második „feszkrét”, ha húzni is akard az erőművet. Itt mindjárt meg is jegyezném, hogy nem érdemes eme kártya tuningolásával próbálkozni. Esetleges meghibásodás esetén nemcsak a garanciát veszíthetjük el, hanem rosszabb esetben gépünk egyéb alkatrészei is károsodhatnak.

MÉLTÓ FOLYTATÁS

NVIDIA NV40

Az elmúlt hónapban sikerült tesztelnünk az ATI legújabb grafikus lapkájával felszerelt kártyák első példányait. Bebizonyosodott, hogy valóban hatalmas fejlődés történt ezen a téren. Természetesen a nagy riválist sem hagyhattuk ki, így ezúttal az NVIDIA megoldását vizsgáltuk meg.



Az NVIDIA büszkesége: TWIMTBP

Akár hiszitek, akár nem, az NVIDIA a mai napig nem az NV40-es chipre a legbüszkébb. Rendben, elismerjük, hogy maradéktalanul nem is örülhetnek, hiszen távolról sem sópörték le az ATI válaszlépését. Mindazonáltal az NVIDIA szent céljának tekintni egyengetni a The Way It's Meant to be Played nevezetű programjának minél zökkenőmentesebb lefutását. Ennek lényege, hogy már a projektek korai fázisától együtt dolgoznak a játéklejlesztő programozók a lapkagyártó szakembereivel, ily módon is tökéletesítve a játék kódját. Állítják, nem olyan fontos a sebesség (értsd ez alatt az ATI néhány pontos erőfőlényét FPS-ben), szerintük inkább a stabilitás, valamint a fantasztikus új effektek a mérvadóak. Miután már több mint 200 játék tartozik a program égisze alá (példának okáért a korábban ATI-hívőknek számító Doom 3 is), úgy fest, igencsak tetszetős elgondolásnak találják mind a kiadók, mind a fejlesztőcsapatok. Ezt mutatja az is, hogy az ATI szintén belevágott egy hasonzorú programba, amelynek a Get in the Game nevet adta. Ez utóbbival csak az a gond, hogy alig néhány projekt csatlakozott hozzá... Azért arra igazán kíváncsi lennék, mennyire lenne büszke az NVIDIA a sebességre, ha teszem azt csak 5 vagy esetleg 10 százalékkal is a rivális fölé emelkedett volna. Szerintem azért jobban örült volna.

Nem annyira meglepő a végeredmény

Már az előző generációs ATI grafikus kártyák is bizonyították, hogy komoly

ellenfelek. Most ugyan nincs olyan óriási különbség a két csúcsmo­dell között, mégis úgy tűnik, hogy a jelenlegi játékokkal az ATI bizonyult erősebbnek. Ezt a cég valószínűleg remek, felújított és egyben tökéletesített Hyper-Z eljárásának köszönheti. Van azonban egy kis probléma. Csak és kizárólag azokkal a játékokkal tudunk tesztelni, melyek jelenleg is elérhetőek. Az igen közeli jövőben nem kizárt, hogy az ATI-nak komoly gondokkal kell majd szembenéznie. De miért is? A válasz egészen egyszerű. Az új GeForce kártyák leginkább arra a 3.0-s

Előbbi néhány, nem elhanyagolható szempont miatt a másik előtt van. Vételi ára picit kisebb, nem fogyaszt annyit, halkabb, és talán nem is melegszi annyira. A másik oldalon viszont ott van az a bizonyos, fentebb említett TWIMTBP program, melyet immáron fejlesztőcsapatok tucatjai támogatnak. Ők hisznek benne, nekik ez jó, biztos tudják, miért éri meg csatlakozni ehhez. Az pedig, hogy az ATI is létrehozta saját hasonló programját – ha késve is, és még ha az meglehetősen kezdeti stádiumban van is – egyértelmű bizonyítéka an-

amire számítani lehetett. Az ATI Radeon X800 Pro és az NVIDIA GeForce 6800 átlagban 85 ezer forint körül kapható, míg az ATI Radeon X800 XT vagy az NVIDIA GeForce 6800 Ultra kártyáért már 110 ezret is ki kell fizetnünk. Végzőként csak annyit mondhatok: mennek még ezek az árak jóval lejjebb is. A referencia NV40-es GeForce 6800 Ultra-t itthon az Aqua Computer bocsátotta rendelkezésünkre (az Inno3D gondozásában ©).

ZeroCool

Hangos, de legalább gyors! 😊

pixelárnyaló technológiára lettek kihegyezve, amelyet napjaink alkotásai még csak hírből sem ismernek. Ha elkészülnek a játékok, és a shader 3.0-t kiváltó DirectX 9.0c is előtérbe kerül, a játékok olyan effekteket kezdenek majd ontani, melyeket ATI kártyán rosszabb esetben nem is láthatunk meg. Bizony itt jön be a képhe a dédelgetett titkos TWIMTBP program. Minden előrejelzés szerint ezért sem annyira a sebességre, hanem a programozhatóságra és a különleges effektusokra helyezte a hangsúlyt az NVIDIA. Más kérdés, hogy mindeközben min dolgozik az ősi ellenfél...

Lássuk a „mevét”!

Hogy ki a győztes? Érdekes dolog ez. Inkább azt mondanám, hogy van egy ATI-, és van egy NVIDIA-győztesünk.

nak, hogy tart tőle. A csúcskategóriás termékeknél, melyeket nyilván nem szalad mindenki azonnal megvásárolni, majdhogynem holtverseny alakult ki. Mind a két kártya bivaly-erős, ehhez kétség sem fér. Az előző csúcscsintű termékekhez képest bizonyos esetekben több mint kétszeres a gyorsulás. Ilyen mérvű sebességnövekedést még soha nem jegyeztek a grafikus kártyák történelmében! Akkor lesz újra nagyon kiélezett a helyzet, amikor behozzák az olcsóbb kártyákat, hiszen azok valami-féle butított képességekkel rendelkeznek majd. Ott jönnek majd elő igazán a különbségek, amikor megtudjuk, ki mennyiért és mit ad a végfelhasználónak. A jelenlegi árakra nem mondhatjuk, hogy pénztárcabarátok, de nem is olyan magasak, mint

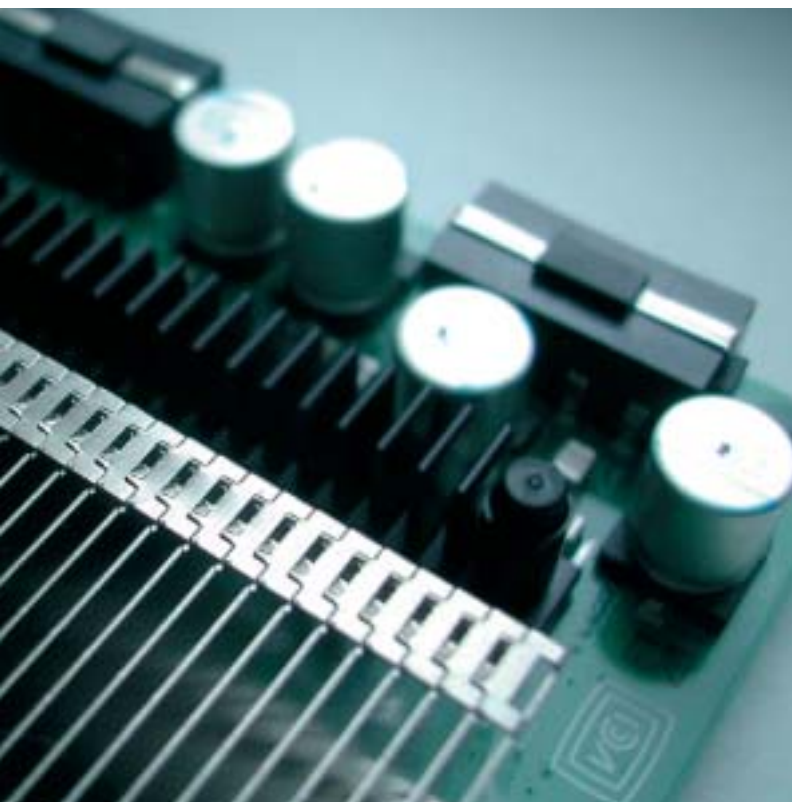
TÍPUSOK ÉS TÍPUSKÜLÖNSÉGEK

Hamarosan újabb zuhany

Most, hogy sikeresen teszteltük az ATI és az NVIDIA legújabb termékeit, akár azt is hihetnénk, hogy a közeljövőben semmi érdekes dolog nem várható. Nos, a helyzet ennél jóval cifrább. Egy-felől néhány héten belül piacra kerülnek a már bejelentett kártyák olcsóbb változatai, amelyek értelemszerűen nem lesznek olyan sebességbajnokok, mint azt egyesek szeretnék. A picit távolabbi jövő hozza majd meg az igazi változást, hiszen egy-két hónapon belül megjelennek a piacon a PCI Express-es vezérlők. Első körben a már jól ismert GeForce FX 5900, 5750, valamint 5300 szériák lépik majd el a boltokat. Bizony, ezek nem a GeForce 6 család tagjai. Kicsit visszalépésnek tekinthetnénk, de erről szó nincs – a PCI-X foglalat tartogat még meglepetéseket! Hamarosan láthatjátok nálunk egy átfogó teszt keretében, mit is tud az új, immár valóban kiforrott szabvány.

	Mag órajel (MHz)	Memória órajel (MHz)	Memória sávsz. (GB/s)	Gyártási tech. (mikron)
GF 6800U	400	550	35,2	0,13
Radeon X800 XT	520	560	35,8	0,13
Radeon X800 Pro	475	475	30,4	0,13
Radeon 9800 XT	412	365	23,4	0,15
GF 5950 Ultra	475	475	30,4	0,13

	UT2004 - 4xAA / 8xAF		AquaMark 3 4xAA / 8xAF		Far Cry AAHigh/4xAF
	1600x1200	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1024x768
GF 6800U	80,2	98,1	40,3	46,9	50,1
GF 6800U Inno3D	81,6	98,1	41,1	45,9	56,1
Radeon X800 XT	81,9	99,8	40,2	47,1	59,5
Radeon X800 Pro	65,4	89,9	32,9	41,2	40,5
Radeon 9800 XT	36,1	50,9	23,1	30,2	22,3
GF 5950 Ultra	39,1	54,1	20,2	24,6	25,1



SOKOLDALÚ KOCKÁK A SZORÍTÓBAN

BAREBONE-TESZT

Amikor legelőször megjelent a dobozpécének is becézett barebone, nem igazán tudtuk, miért kellene. A megfizethetetlen és lassú vassal felvértezett eszköz csupán a feltűnési lázban égő nagypénzűek szórakozása volt. Az eltelt idő alatt reális szintre mérséklődött az ára, és immár komoly konkurenciát jelent a PC-nek!

De talán ne rohanjunk ennyire előre a témában. Először is érdemes tisztázni, hogy mit is jelent egy barebone PC birtokában lenni. Napjainkban már egyre kedvezőbb áron szerezhetőek be, és ha figyelembe vesszük, mit is kapunk ezért az árért, rá kell jönnünk, nem is jártunk olyan rosszul, mint azt először gondoltuk! Pénzünkért először is hozzájutunk egy parányi házhoz, amely — azonkívül, hogy jól hordozható, vagyis könnyedén elvihetjük akár LAN-partikra is — még igen esztétikus is. Az ár tartalmaz egy minitápegységet, amely általában 200-300 wattos, tehát megfelel a kor követelményeinek. Mivel pedig a doboz mérete is adott,

nem kell attól tartanunk, hogy négy-öt merevlemez és több optikai olvasó miatt nagyobb energiára lenne szükségünk. Végezetül az ár magában foglal egy minialaplapot is, melyen szinte minden extra (hálókártya, hacsatornás hangkártya, modem és még sorolhatnánk) megtalálható, illetve általában mellékelnek hozzá egy processzorhűtőt, illetőleg egy rakat praktikus kiegészítőt is. Tehát ha ezt mind összeadjuk, — mivel egy normál PC esetén is meg kell vennünk egy házat, alaplapot és tápot, valamint processzorhűtőt — akkor hamar rájövünk, hogy a parányi méretért tulajdonképpen nem is kellett sokkal többet áldoznunk! A kérdés már csak az: vajon megéri-e?!

Előnyben a „dobozpécék”

A mai barebone-ok már tényleg szinte bármire használhatóak. Vegyük csak az elsődleges felhasználási területét, amelyet egy átlagos PC-tulajdonos is ténylegesen művel. Mivel manapság már nagyon fontos egy gép teljesítménye, ezért nem mindegy, milyen vasat szerelhetünk bele. Már egyáltalán nem kell megelégednünk az alaplapokra integrált videovezérlő csodákkal, ami eddig e gépek egyik szűk keresztmetszetét jelentette. Az önálló nyolcszoros AGP-foglalatba már akár egy komolyabb VGA-kártyát is beprélhetünk, a remek kialakításnak köszönhetően még a természetesebb példányokat is gond nélkül elnyeli az apró ház. Továbbá maximálisan 2, esetenként akár 3 gigabájtnyi DDR-memóriát is felhalmozhatunk benne. Ráadásul processzorból sem kell megelégedni 1-2 gigahertzcel; kedv- és pénztárcáfüggő megoldásként, ha akarjuk, a 3 gigahertz körüli aktuális modelleket is minden gond nélkül képes kezelni! Általában átlagosan két merevlemez és egy optikai meghajtó fér el benne, portok és különféle típusú ki- és bemenetek

tucatjainak ad otthont, esetenként pedig még többfunkciós memóriakártya-olvasó is ütheti a markunkat.

Elmondhatjuk tehát, hogy teljesítmény tekintetében is tökéletesen megfelelnek egy teljes értékű PC-nek, sőt sok egyéb szempontot figyelembe véve még meg is előzik asztali társukat. Gondoljunk csak arra, hogy egyes komolyabb modellek akár komplett szórakoztató multimédia-centerként is funkcionálhatnak, kikapcsolt állapotban például audió vagy MP3 CD-t játszhatunk le velük, a mellékelt távirányítóval és a beépített tv-tunerrel akár a fotelből is élvezhetjük a tévé- és rádióműsorokat. Ha pedig kedvünk tartja, akár ráköthetjük 5.1-es hangrendszerünket, így már a házi mozi szerepét is tökéletesen képes betölteni. Számos említett jó tulajdonságán kívül van még, ami sokak számára éppoly fontos, mint a sokoldalúság: a kibocsátott hangszint. Nagy előnyük, hogy a zajszint tényleg minimális, a beépített tápok szinte zajtalanok, egyes modellek pedig hőelvezetési technológiájával oldják meg a processzor kötelező ventilátorának száműzését is.





MSI Mega 180

AMD-s „szépfüű”

Az MSI félkész gépe igazán impozáns külsővel dicsekedhet, az igényes alapanyagokból megkomponált doboz praktikus és könnyen szerelhető. Színes kijelzője és a mellékelt távirányító miatt maximálisan visszaadja a hifitornyak hangulatát. Gombnyomásra egy flip mögül előkerülnek a legtöbbet használt csatlakozások, ki- és bemenetek. Az előlapon észrevétlenül megbújik egy kártyaolvasó is, amelynek segítségével gépünk az összes ma használatos memóriakártyát képes kezelni. A külső és a megvalósítás mindenképpen jelesre vizsgázott, ráadásul a belső értékek szempontjából sincs másként. A 333 megahertzes memóriából 2 gigabájtot pakolhatunk bele, míg processzorból meg kell elégedni a 3000+ jelzésű Athlon XP-vel. Az nForce2-es lapkakészlet, továbbá a nyolcszoros AGP-port gondoskodik arról, hogy a játékosoknak is vonzó legyen.



Abit DiGiDice

Minimáldizájn

Az Abit által indított versenyön meglátszik, hogy nem a legújabb modellek egyike. A minimális dizájn kedvelőknek ennek ellenére minden bizonynyal tetszeni fog az ezüst doboz, amely egy kék háttérvilágítású kijelzőt, illetve rádióserű erősítő-tekerőt is kapott. Az előlap elcsúsztatásakor kiderül, hogy a megszokottól eltérően két optikai meghajtót is építhetünk a gépbe, gondolva azokra a felhasználókra is, akik problémamentesebben szeretnék adatot rögzíteni. Az előlap mögött helyett kapott a memóriakártya-olvasó és a főbb kivezetések. Hogy az erővel legyen, bármilyen hyperthreading P4-es processzort képes fogadni, ráadásul maximálisan 2 gigabájtnyi 400 megahertzes DDR-modult is belepaszírozhatunk. Jó hír a játékosoknak, hogy a nyolcszoros AGP-ben szinte minden ma kapható VGA-kártya használható.



EPoX Mini Me

Mindenki kedvence

Az EPoX háza tájáról igen tetszetős barebone érkezett, amely ezüstös, feltűnően szép küllemmel és minőségi anyagok felhasználásával szeretné megnyerni magának a vásárlókat. A kék háttérvilágítású kijelző mellett többfunkciós memóriakártya-olvasó panelt, billentyűzet-, illetve egérbemenetet, valamint egyéb hasznos csatlakozókat találhatunk. A szereléssel nem lesz gondunk, igazán könnyen és gond nélkül bevarázsolhatjuk maximum 3,2 gigahertzes Pentium 4-es procinkat, illetve a legfeljebb 2 gigabájtnyi DDR400-as modulokat. A PCI-foglalaton kívül helyet kapott egy nyolcszoros AGP-port is, így már játékosoknak is igen jó vételnek tűnhet a szerkezet. A multimédiás szolgáltatások itt is, mint szinte minden barebone-nál jelen vannak: többcsatornás hangkártya, hálókártya és szinte az összes fellelhető ki- és bemenet megtalálható rajta.



Shuttle Zen Xpc

A legcsöndesebb

Zajtalan, letisztult, praktikus. Talán ezzel a három jelzővel lehetne a legjobban körülírni a tesztlaborunk által elsőként próbált Shuttle dobozpécét. A hófehér előlapon semmi fölösleges díszítőelemet nem találunk, nincsenek rejtett panelek, minden jól látható és elérhető. Nem rendelkezik viszont kijelzővel, így sok fontos információt csak a BIOS-ban turkálva érhetünk el. A gép hátuljára tekintve a szokásos barebone-„gazdagság” fogad minket, mindenféle port és csatlakozó a helyén van. Bővítési lehetősége jónak mondható, hisz kezelni a ma kapható 800 megahertzes FSB-vel rendelkező P4-es processzorokat, kétcsatornás módban képes futtatni a 400 megahertzes DDR-modulokat, ráadásul egy szabad PCI-slotot is találhatunk az alaplapon. A videokártya szerepét egy integrált Radeon 9100-as chip veszi át.

BŐVITHETŐSÉG 32/35
SZERELHETŐSÉG 12/15
KULLEM 20/20
EXTRÁK 20/20
ÁR 2/10

86%

BŐVITHETŐSÉG 31/35
SZERELHETŐSÉG 15/15
KULLEM 10/20
EXTRÁK 20/20
ÁR 6/10

78%

BŐVITHETŐSÉG 31/35
SZERELHETŐSÉG 15/15
KULLEM 18/20
EXTRÁK 20/20
ÁR 6/10

90%

BŐVITHETŐSÉG 28/35
SZERELHETŐSÉG 15/15
KULLEM 16/20
EXTRÁK 15/20
ÁR 10/10

77%

	MSI Mega 180	Aopen Xcube Edition	Aopen Xcube AV	Shuttle Xpc ZEN	Shuttle Xpc	Abit DiGiDice	EpoX Mini Me
CPU	Athlon XP 3000+	Intel P4 (800 FSB)	Intel P4 (800 FSB)	Intel P4 (800 FSB)	Intel P4 (533 FSB)	Intel P4 (800 FSB)	Intel P4 (800 FSB)
Chipset	NFORCE 2	INTEL865G	INTEL865G	ATI RS300	SIS 651	INTEL865G	INTEL865G
Integrált VGA	○	○	○	ATI Radeon 9100	○	●	○
AGP port	8x	8x	8x	○	4x	8x	8x
PCI port	●	●	●	●	●	●	●
Memória	DDR 333	DDR 400 (kétcsatornás)	DDR 400 (kétcsatornás)	DDR 400 (kétcsatornás)	333 DDR	DDR 400 (kétcsatornás)	DDR 400 (kétcsatornás)
Táp	200W	220W	220W	180W	200W	200W	200W
Kijelző	●	○	●	○	○	●	●
Kártyaolvasó	●	○	○	○	○	○	○
Audio	5.1 támogatás	AC97 5.1CH	AC97 5.1CH	6 csatornás	6 csatornás	AC97 5.1CH	AC97 5.1CH
Távirányító	●	○	●	○	○	●	○
LAN	●	●	●	●	●	●	●
Fire-Wire	●	●	●	●	●	●	●
USB 2.0	●	●	●	●	●	●	●
VGA kimenet	●	●	●	●	●	●	●
Opt. megh. hely	1	1	1	1	1	2	1
Ár (+Áfa)	83 500	56 500	68 990	78 500	44 100	61 824	69 500
Cég	Ramiris	Sowah	Sowah	Gépbolt	Gépbolt	Interboard	Herta
Telefon	06-1-888-3200	06-1-350-4539	06-1-350-4539	06-1-469-5800	06-1-469-5800	06-1-412-3100	06-1-2398-028
Honlap	www.ramiris.hu	www.sowah.hu	www.sowah.hu	www.gepbolt.hu	www.gepbolt.hu	www.interboard.hu	www.herta.hu



Shuttle Xpc

A kis kékség

A Shuttle második versenyzője kísértetiesen hasonlít az Xpc Zenre. Tervezésén meglátszik, hogy jó pár álmatlan éjszakát megspóroltak a dizájnerek, ugyanazokkal az egyszerű stílusjegyekkel találkozhatunk itt is. Kijelző és rejtett rekeszek egyáltalán nincsenek, a legfontosabb dolgokat megtaláljuk a kékes előlapon. A borítást leszedve rögtön láthatjuk hogy a PCI-porton kívül végre egy AGP-hely is rendelkezésünkre áll az egyébként SIS 651-es chipkészletre épülő alaplapon. Processzor terén csak az 533 megahertzes FSB-vel rendelkező P4-esekre vagy Celeronokra eshet a választásunk, memóriából pedig meg kell elégednünk a PC2700-as DDR-modulokkal, amelyekből maximálisan itt is 2 gigabájt pakolható. Azoknak viszont, akik játékra is szeretnék használni kedvencüket, jó hír, hogy egy négyszeres AGP-foglalattal is rendelkezik.

BŐVITHETŐSÉG	30/35
SZERELHETŐSÉG	14/15
KULLEM	14/20
EXTRÁK	15/20
ÁR	10/10

83%



AOpen XCube E265

Egyszerűen jó

Nemcsak a Shuttle, az AOpen is két versenyzővel állt starthoz. Az elsőként tesztelt XCube Edition igazán csinos darab ízléses fekete-króm variációjával, mindenféle giccsből és túlzástól mentes borításával. Rejtett panel takarja el a főbb ki- és bemeneteket. Kijelzővel nem találkozhatunk, de helyette még egy optikai meghajtó kapott helyet az előlapon, így egy plusz CD vagy DVD-író is könnyedén bepakolható. A gép hátulján megtalálhatjuk a szokásos portokat és egyéb extrákat. A könnyű szerelhetőség mellett a készítő odafigyelt a kis helyek praktikus felhasználásra, sőt a PCI-port mellett még a nyolcszoros AGP-port is vígan elfér. A beszerelhető 400 megahertzes DDR-memóriákat kétszoros módban képes kezelni, így a ma kapható legnagyobb P4-es processzorral karöltve a gép bárkit kiszolgálhat.

BŐVITHETŐSÉG	32/35
SZERELHETŐSÉG	15/15
KULLEM	18/20
EXTRÁK	15/20
ÁR	9/10

89%



AOpen XCube AV

Multimédiás mindenés

Az XCube Edition AV már kinézetre is teljesen más, mint a sima Edition változat. Kijelzőjének és háttérvilágítású kezelőszerveinek köszönhetően inkább tűnik egy csinos kis hifi berendezésnek, mint egy mini-PC-nek. Egyetlen optikai meghajtó és többfunkciós kártyaolvasó kapott helyet az előlapon, illetve a ki- és bemeneteket itt is gondosan eldugták a kíváncsi tekintetek elől. A hozzá kapott távirányítóval kikapcsolt állapotban is hallgathatunk zenét. A beépíthető tv plusz rádiótuner segítségével tényleg teljes körű multimédia-központtá nő ki magát. Annak sem kell aggódnia, aki a szórakozás mellett komolyabb munkára szeretné fogni a gépet, hisz nyolcszoros AGP-porttal, 800 megahertzes FSB-vel rendelkező P4-es processzorfoglalattal és 400 megahertzes DDR-modulok fogadására alkalmas memória-bővítőhelyekkel rendelkezik.

BŐVITHETŐSÉG	32/35
SZERELHETŐSÉG	14/15
KULLEM	19/20
EXTRÁK	20/20
ÁR	6/10

91%

Akkor most kidobjuk PC-nket?

Természetesen azért arról még szó sincs, hogy kedvenc masinánkat számúzve rohanunk kéne egy félkész gépért a sarki számítécherboltba, viszont azoknak, akiknek elavult gépük van, és esetleg egy újat szeretnének, érdemes komolyan elgondolkodni.

Akár multimédia-centerként is funkcionálhatnak

uk. A beépíthető hardverelemek is mutatják, hogy már nem kell kompromisszumot kötnünk a méret és a teljesítmény tekintetében. Továbbá nemcsak a LAN-partikra és gamer eseményekre járóknak érdemes fontolóra venni egy dobozpécé beszerzését, de azoknak is, akik a házimozit, hifitornyot, tévét és számítógépet egy multimédia-központban szeretnék tudni. Bizunk abban, hogy a most elindult divathullám nem fog eltűnni, és a barebone-ok elterjedésével árak is mérséklődni fog, továbbá hogy a cikket végigolvasva mindenki megtalálja a számára legszimpatikusabb gépet. Egy biztos, mostantól nem igaz az a közhely, hogy a méret a lényeg.

Mady



Barebone moddingolás Piciben is jó móka!

Sokan még mindig abban a tévhitben élnek, hogy a barebone PC-k egyáltalán nem közelítik meg a nagy testvéreket belső és külső tulajdonságaikban. A cikkben bemutatott félkész gépek ezt az állítást alaposan megcáfolják, sőt kedvenc barebone-unk még moddingolás területén is felveszi a versenyt jóval nagyobb és zajosabb asztali testvéreivel. Az idei CeBIT-en láthattunk először komolyabb modding megoldásokat ezen a téren: különféle átlátszó, színes plexiből készült házakat, az eddigi házakra új, átlátszó borításokat, illetve a hozzájuk kapcsolódó világításokat, neoncsöveket és különféle villogó, illetve színváltós paneleket, valamint zenélő műtyüroket. Ha minden igaz, egyes különleges modding házakat, illetve a hozzájuk tartozó készleteket ösztől már itthon is be lehet majd szerezni, és akkor aztán cipelhetjük magunkkal a LAN-partikra villogó, zenélő dobozunkat. Az már más kérdés, hogyan fog ehhez viszonyulni a gamertársadalom, amikor éjjel fél háromkor a sötétben a diszkókat is megszégyenítő módon villog, illetve vibrál majd házunk.

Nyerj egy **3,3 Megapixeles** **CANON POWERSHOT** digitális fényképezőgépet **2 év** garanciával!

FUNKCIÓI:

- 3,3 megapixel CCD
- Maximális felbontása 2272 x 1704 pixel
- Optikai zoomtartomány: 36mm - 108mm (3x)
- Maximális 3,2x digitális zoom
- LCD: 1,8" 118000
- Automatikus és kézi élesség/fehlérgyensúly állítás
- Sorozatfelvétel: 2,2kép/mp max. 12 képig
- Videó rögzítés max. 640 x 480 felbontásban
- Videó kimenet
- CompactFlash Type I 32 MB memória kártya
- Csatlakozás a számítógéphez, USB-n keresztül
- Akkumulátor: 4 db AA méretű elem vagy NiMH aksi
- Tömeg: 200g (akku és kártya nélkül)
- Méretek: 101 x 64 x 31,5mm

GameStar

KÉRDÉS:

Milyen plusz ajándékot ad az ExtremeDigital a Canon PowerShot A75-höz?
(Segítség a www.edigital.hu weboldalon)

GS A – Egy praktikus fotóállványt

GS B – Egy hordtáskát

GS C – Három csomag filmet

Küldd el a megoldást
(GS A, GS B, vagy GS C)
a **06-90-633-311**-es telefonszámra,
és nyerd meg Canon PowerShot A75-
ös digitális fényképezőgépet!

Az SMS elküldésének határideje:
2004. augusztus 13.
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom
mobilszolgáltató hálózataról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax
kommunikáció
e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443



**Alacsony árak és hosszú
távú garancia együtt:
az extreme digitalnál!**

www.edigital.hu
Bp. XIII. Visegrádi utca 7/b.
Tel.: 452-0090, 452-0091
E-mail: shop@edigital.hu



NEM CSAK MELEG NAPOKRA

VÍZHŰTÉS

FIGYELMEZTETÉS!

A vízhűtéses rendszer beépítésénél felléphetnek bizonyos kockázatok – egyetlen, az alaplapra csöppenő vízcsepp elég egy rögzítéshoz, s ez a gépet akár teljesen tönkretelheti. Éppen ezért a beszerelésnél legyünk különösen óvatosak, vagy kérjük szakember segítségét. Az esetleges károkért a GameStar semminemű felelősséget nem vállal!

Mi a megoldás, ha nagy teljesítményű gépünk hőmérsékletét effektíven, ugyanakkor csöndesen szeretnénk alacsonyan tartani? A vízzel történő hűtést eddig elsősorban az atomerőművekből ismertük, pár éve azonban már PC-nket is felvértezhetjük ezzel a technológiával. A hozzávalók ma már hazánkban is beszerezhetőek, az árak is barátságosabbak, így semmi sem áll útjába annak, hogy az új megoldás elterjedjen.

Sok helyen már teljes készletben is hozzájuthatunk a szükséges eszközökhöz. Mint a léghűtésnél, a folyékony anyaggal hőmérséklet-szabályzott PC-knél is a legfontosabb maga a hűtőtest. Mi ezúttal a német piacról választottuk ki az alkatrészeket, de természetesen más hardverből is össze lehet rakni a rendszert, a lehetőségek száma lassacskán valóban végtelen lesz. A Watercooling-Set Large elvezetésű komplett vízhűtést a PC-Cooling.de nevű cég palettájából kerestük ki. A hűtő a német Aqua Computer nagy teljesítményű terméke. A beszerelés nagyjából három órát és némi barkácsolási készséget vesz igénybe. Ez persze kezűgyességétől és gyakorlattól függően változhat. A harmadik rendszered már úgyis felóra alatt fogod összerakni ☺.

A KONSTRUKCIÓ

A hűtő

A szerkezet magja a Cuplex Evo elvezetésű vörösréz-hűtő, ahol a víz egy tömör mag körül folyik.



Referenciamínőség: a Cuplex Evo hihetetlenül nagy teljesítményű hűtőtest

Ezen a módon a hűtőfolyadék nagy felületen tudja a hőt leadni. A plexiüveg köpeny pedig a kellemes kinézetért felel.

A pumpa

A pumpa előnye, hogy igen halk, különösen a ventilátorokhoz képest. Áramot egy 220 voltos hálózati csatlakozón keresztül kap, amit a számítógéppel egyszerre kell bekapcsolni. Ezzel ugyan némi pluszfogyasztást generálunk a komplett rendszer működésében, de rövid távon rájövünk majd, mennyire jó, ha nem zúg a gépünk. A kiegyenlítő-tároló, amely a levegőt választja el a víztől, kék színű alumíniumból áll.

Tömlők, ventilátorok és társaik

A plug & cool fantáziánévre készített vízcsatlakozók általában merev tömlőkből állnak, amelyeket a kapcsok rögzítenek csatlakozópontokba, és tartják azokat teljesen szárazon. Az Airplex EVO 120 elvezetésű radiátorban egy 120 milliméter átmérőjű ventilátor pörög nagyon-nagyon halkán (ezt már tényleg csak azok hallják meg, akiknek radarfülkük van ☺). A készletben három méter tömlőt is találunk, valamint rögzítőket P4 és Athlon processzorokhoz. A régebbi Athlonoknál a kapcsok a processzor alapzatához három ponton rögzülnek,

míg a P4-nél és az Athlon 64-nél el kell távolítanunk előbb a hűtőt tartó keretet (amelyhez az alaplapot is ki kell szerelnünk).

A BESZERELÉS



A radiátor első csavarja már a helyén van

Egy moduláris vízhűtéses rendszerrel, ha igazán profin akarjuk megcsinálni, számos döntést kell hoznunk. Hová tegyük a pumpát? Általában a ház alján jól elfér. Mi legyen a radiátorral? Esetünkben a Big Tower ház egyik szabadon álló meghajtófiókját szeltem ki. Arra azonban gondoljunk, hogy az átalakított gépek ezek után csak a legnagyobb óvatossággal szállíthatók.

A pumpa becsatlakoztatása

A pumpát fixen a kiegyenlítő-tárolóval kell összekötnünk, a csatlakozásokat



A radiátor pontosan odapasszol a hálózati táp fölé

azonban előtte oda kell csavarnunk. A hűtőtestnél az összes szükséges összecsatolót megtaláljuk. Itt a plug & cool csatlakozók igen jó benyomást tesznek ránk: a tömlőket csak egy szilárd nyomással be kell tolnunk, ameddig mennek, és máris kész. Amennyiben később el szeretnénk távolítani ezeket, a fekete műanyag gyűrűket lefelé kell nyomnunk és erősen húznunk.



A plug & cool csatlakozók bombabiztosan ülnek a helyükön

Ímhol egy jó tanács: mivel a kapcsok a csatlakozópontban minden alkalommal megkarcolják a tömlőket, ezek ilyenkor megsérülnek. Azért, hogy a rendszer továbbra is teljesen vízhatlan maradjon, ajánlott a megkarcolt tömlők végét minden újrarögzítés előtt egy kis részen levágni. Maguk a vízvezető csövek elég merevek, és ezért nem nagyon hajlíthatók. Éppen ezért beszerelés előtt mindig mérjük le pontosan a szükséges távolságot, és még véletlenül se hajlítjuk meg a tömlőket szorosan. A magyarázat egyszerű: ezeken a helyeken előbb-utóbb összetorlódik a hűtőfolyadék, ami bizony az egész rendszer végzetét is okozhatja.

A processzor csatlakoztatása

Jelen vízhűtéses rendszerünk egyik legimpozánsabb darabja az Athlon XP-



Masszív: az Athlonhoz való tartókapcsok

hez használható rögzítőkapocs. A nemesacél alkatrész pontosan követi az AMD gyári specifikációit, és sziklaszilárdan ül a helyén. A P4-es kapcsot valamivel körülményesebb rögzíteni, viszont, szemben a többi hűtés megoldással, nincs szükség kockázatos tartókra az alaplap túloldalán.

A hűtőfolyadék betöltése

A hűtőfolyadék a kiegyenlítő-tárolón keresztül jut a rendszerbe. Ebből a szempontból a külső áramellátás mindenképpen előny, hiszen miközben a PC kikapcsolt állapotban van, rövid időre bekapcsolhatjuk a vízűtést, amíg utántöltjük a folyadékot.

ÖSSZEHASONLÍTÓ TESZT

A tesztben megvizsgáljuk, hogy a Watercooling-Set vízhűtéses rendszer mennyiben tud nagyobb teljesítményt nyújtani egy hagyományos, Thermalright SK6 típusú léghűtéses rendszerhez képest. A folyadékáramlatható hőmérséklet-szabályozási szisztéma egyértelműen győzött: sokkal jobban hűtötte a gépet, mint a ventilátor alapú megoldás. Külön pozitívum, hogy a

Watercooling-Sethez még egy nagy ventilátort is mellékeltek, amely a ház belsejéből terelte ki a meleget. Emiatt más házzellőztetők feleslegessé is váltak. A legszebb az egészben természetesen, hogy maga a komplett rendszer jóval zajtalanabb, mint a szokványos léghűtéses berendezések.

A hűtési eredmények

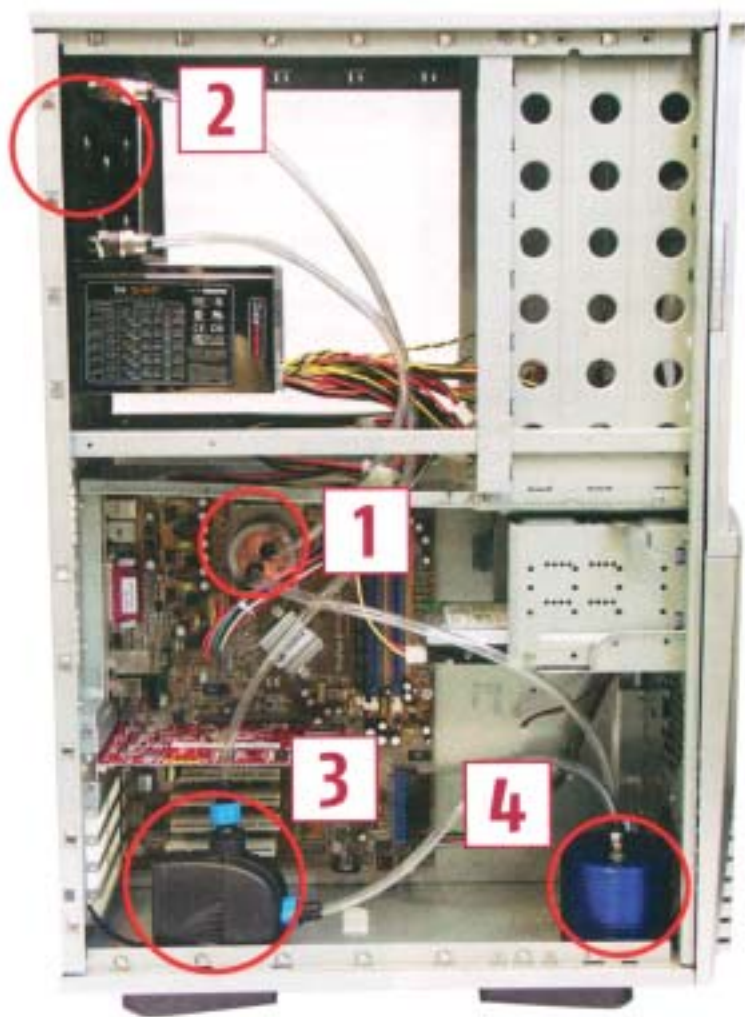
Ennek megfelelően a rendszer igen hatásosan csökkentette a ház belsejében lévő hőmérsékletet: átlagosan 28 Celsius-fokot sikerült elérni. A tesztben szereplő Athlon XP 3000+-nál is komoly különbséget ért el: itt 40 C° volt az átlag, ami különösen jelentős a léghűtés 55 C°-ához képest. Ugyanakkor a hőmérséklet lefelé nyomása mégsem teljesen hangtalan – a pumpa vibráló zajt kelt. Ennek a problémának a megoldásában már egy alá tett egérpád is sokat segít, de megnyugtató módon akkor rendezzük a dolgot, ha szigetelőpárnákat helyezünk a pumpa alá. Negyvennyolc óra folyamatos működés után viszont a folyadékszint szinte semmit sem csökkent, ami köszönhető a vastag tömlőknek – ezek nem sok esélyt adnak a párolgásnak.

Végeredmény

Aki kész hozzákezdeni egy vízhűtéses rendszer kialakításához (ezt elsősorban a nagyméretű PC-házak tulajdonosainak ajánljuk, hiszen azokba férnek be kényelmesen az alkatrészek), ma már megtalálja a piacon a szükséges és jó minőségű hardverelemeket, akár teljes szettben is. A korábban sokat kritizált csatlakozók most már rendben működnek, és a teljesítmény ugyancsak meggyőző. Az ár ugyan még mehetne lejjebb, de már most sincs a megfizethetetlen kategóriában. A vízhűtés a tuningbarátoknak kifejezetten ajánlott, és mindenki másnak is, aki nem retten el némi barkácsolástól, és nyitott az újfajta megoldásokra. Az átállás pedig egyértelműen megéri a pénzkidrást – más kérdés, hogy ki akar erre bármennyit is költeni...

Hőmérséklet-különbségek

	Levegőhűtés	Vízhűtés
Windows Desktop	43 C°	32 C°
3DMark2003	55 C°	40 C°
Ház	35 C°	28 C°



Az Aqua Watercooling-Set keresztmetszetben:
 1. A processzorhűtő
 2. A radiátor
 3. A vízpumpa
 4. A kiegyenlítő-tároló

MÁSODIK FELVONULÁS

NOKIA N-GAGE QD

A világhírű Nokia sajnos nem úgy robbant be a világpiacra N-Gage konzoljával, mint azt szeretted volna. A kezdeti sikertelenség szerencsére azért nem lombozott le senkit, máris munkához láttak. Eredményképpen megszületett az a készülék, amely már tényleg beválthatja a hozzá fűzött reményeket.

Miert ez a nagy lelkesedés? Bevallom, jómagam elég sokat játszottam az első változattal. Rövid utánaolvasás után kiderült: az abban felmerült hibák nem csak bennem fogalmazódtak meg. Szerencsére pontosan ezeket az információkat használta fel a Nokia is a QD megalkotásához. Egy kis lefaragás itt, egy kis foltozás ott, és máris egy sokkal kezelhetőbb, barátságosabb konzol jön össze.

Kigyógyult a gyerekbetegségekből

Miután kézbe fogtam a QD-t, akkor tűnt csak fel igazán, hogy az előd mennyivel nagyobb volt. Az új elgondolásnak megfelelően sokkal látványosabb külsőt kapott, lekerekített karosz-

szériával és jóval használhatóbb billentyűzettel. Ezúttal sikerült úgy kialakítani a billentyűket – egy piros pont –, hogy valóban könnyedén megnyomhatjuk bármelyiket. Az előző változat túl lapos volt, kezelése sokszor nehézkesé vált. Hála istennek a játékok behelyezését is sikerült leegyszerűsíteni. Ennek keretében immár nem kell teljesen szétkapni a készüléket, kivenni az akkút, csupán lenyitjuk a kiskaput, kártya ki, kártya be. Ami pedig a legfontosabb (hogy az utcán se röhögjön mindenki rajtunk ☺), a mikrofon és a hallgató rész normális. Hardver tekintetében a készülék nem sokat változott, ezért ne várjunk óriási grafikai fejlődést az előző N-Gage-hez képest. Persze nem is ez volt a cél, csupán átdolgozták az első próbálkozást...

mulisz is online, annak bizony már súlya van. Pontjaidat mindenki láthatja, Te lehetsz a mobilok bajnoka. A szolgáltatás keretében akár csetelhetünk, vagy versenyre is hívhatunk valakit. Érdekes, hogy a funkciókat interneten, vagy ha akarjuk, mobilon keresztül is állíthatjuk. Elég profin megcsinálták, érdemes meglesni: <http://arena.n-gage.com/>

Természetesen minden hálózaton játszható alkotás megjelenési sorrendben felkerül a rendszerbe, és amint arra lehetőség adatik, máris megkezdődhet a versengés. Vannak olyan játékok, mint például a Tiger Woods Golf, amelyben akár négyen is nyomulhattok egyszerre.

De milyen játékok vannak még? Lásuk csak: versenyzős, akció-, FPS, kaland-, logikai, és még sorolhatnánk. A teljes, folyamatosan bővülő listát érdemes megsejmelni az oldalán, ahol képeket is találhattok, természetesen mindenről!

(<http://www.n-gage.com/>)

Végre minden egyben

Akárhogy is vesszük, a Nokia az N-Gage kiadásával hibát követett el.

BŐSÉGES A VÁLASZTÉK

...A JÉGHEGY CSÜCSA

Call of Duty



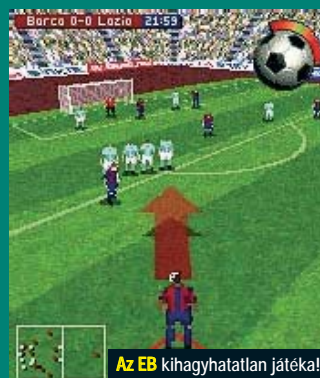
Nagyon hasonlít a PC-s verzióra!

MotoGP



Bármikor gyorsulhatunk egyet...

FIFA 2004



Az EB kihagyhatatlan játéka!

Tony Hawk's Pro Skater



Tony Hawk hozza a szokásos minőséget ☺

AKÁR KI IS PRÓBÁLHATOD

CSAK ITTHON, CSAK A NOKIÁTÓL

A legszebb az egészben, hogy vásárlás előtt immár nem csupán megtapíthatod a készüléket. Júliusban a Nokia igen érdekes programra invitál kedves mindannyiunkat: a cég oldalán bárki jelentkezhet egy tesztkészülékért. Nem sorolás alapú a rendszer, vagyis előbb-utóbb mindenki hozzájuthat néhány napra. Először Budapesten indulnak a kiosztások, de szépen folyamatosan mindenki sorra kerül. Ha nem is rohansz azonnal megvenni, feltétlenül érdemes lecsapnotok egy ilyen lehetőségre. Ki tudja, még a végén vissza se akarod majd adni ☺.

Végre itt az igazi N-Gage

Annak érdekében, hogy a készülék árát némileg lecsorítsák, sajnos néhány dolgot ki kellett venni belőle. Legnagyobb bánatomra a rádió és az MP3 zenei állományok hallgatásának lehetősége is a sülyesztőbe került... hüpp – fél fekete pont!

Aréna, mert megérdemled

A Nokia fejlesztőinek sikerült megalkotni egy igen jó szolgáltatást. Az N-Gage Arenába bárki beléphet, a regisztráció teljesen ingyenes. Ha egyszer bent vagy, bármely játékkal nyo-

Nem azt, hanem mindjárt a QD-t kellett volna piacra dobni. Úgy vélem, végre itt az igazi N-Gage, amely távolról sem az, amit fél éve elkerül a játékosársadalom. Lényegesen kezelhetőbb, barátságosabb, küllemre is jóval emésztetőbb, és ami a legfontosabb, az ára is egészen elfogadható. Hamarosan a hazai mobilszolgáltatóknál érdemes lesz érdeklődni... ha elcsípsz egy akció, csak nyerhetsz vele. Telefonnak sem utolsó, játé gépnek pedig... szóval kell neked ☺.

ZeroCool



HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziaztok! Üdvözlünk mindenkit a hardverteszt-összesítőnk oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű, aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. "Aktuális", azaz minden hónapban változó dobozunknak a webkamera vásárlás előtt állók fogják nagy hasznát venni. Kellemes böngészést kívánunk!

3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frissítés	Abit Siluro GeForceFX 5700 Ultra	-	35 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Club 3D Ati Radeon 9600XT	-	34 900 Ft	Belső teszt
	Canyon GeForceFX 5700	4/5	28 000 Ft	2004. 04.
Ártipp	Inno3D GeForce FX 5600	81%	22 000 Ft	2003. 07.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissítés	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	61 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	71 000 Ft	2003. 08.
Frissítés	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	62 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	67 000 Ft	2002. 10.

Intel alaplap (Socket 478)

Frissítés	ASUS P4C8X Deluxe	97%	27 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Gigabyte GA-8INXP	96%	29 000 Ft	Belső teszt
	Aopen AX4C Max	91%	33 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	ASUS P4P800 Deluxe	90%	20 000 Ft	2003. 09.

AMD alaplap (socket A)

Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	21 500 Ft	2003. 07.
	MSI K7N2G	89%	22 000 Ft	2003. 07.
	Aopen AK79G Max	88%	24 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 000 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)

Frissítés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	41 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	P4 2.8 Ghz FSB800	-	31 000 Ft	Belső teszt
Új	Celeron 2.8 Ghz	-	17 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 2.4 Ghz	-	13 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)

Új	AMD Athlon XP 3000+	-	27 000 Ft	Belső teszt
Új	AMD Athlon XP 2800+	-	19 500 Ft	Belső teszt
Új	AMD Athlon XP 2500+	-	14 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Athlon XP 2000+	-	10 900 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő

Frissítés	Thermaltake A1480	-	3 000 Ft	Belső teszt
	GlacialTech Igloo 4350	-	2 800 Ft	Belső teszt
	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő

Frissítés	GlacialTech Diamond 2100	-	3 000 Ft	Belső teszt
	COOLINK Cool-122	-	3 000 Ft	Belső teszt
	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

Hangkártya

	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	38 900 Ft	2003. 03.
	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 000 Ft	Belső teszt
	Sound Blaster Audigy Player	89%	14 000 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	8 900 Ft	Belső teszt

Merevlemez

Frissítés	Maxtor 160 GB 7200 rpm	-	19 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	15 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Western Digital 120 GB 7200 rpm	-	14 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Maxtor 80 GB	-	12 000 Ft	Belső teszt

CD-író

Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	16 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	16 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	11 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	6 900 Ft	Belső teszt

DVD-író

Frissítés	Plextor PX-708A	81%	34 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	LG GSA-4082b	80%	24 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	MSI DR8-A	78%	25 000 Ft	2004. 08.
Ártipp	Toshiba SD-5112	-	15 000 Ft	Belső teszt

17" monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	30 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	29 500 Ft	2003. 12.
Frissítés	Philips 107T5	83%	31 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	29 500 Ft	2003. 12.

DVD-olvasó

Frissítés	Toshiba SD-M1612	95%	7 500 Ft	2002. 09.
	Pioneer DVD A06s	91%	7 000 Ft	2002. 02.
	ASUS DVD E616	89%	6 500 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	-	5 500 Ft	Belső teszt

15" TFT monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	74 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	71 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	75 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	62 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor

Frissítés	EIZO Flexscan L557	87%	100 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	LG Flatron L1710B	86%	99 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	Belinea 101741	84%	84 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	84 000 Ft	2003. 09.

5.1 hangfal

Frissítés	Jazz J9940	89%	43 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Klipsch Promedia 5.1	88%	95 000 Ft	2003. 06.
	Philips A5.600	83%	35 900 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	14 500 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

Frissítés	Logitech X-220	88%	10 500 Ft	2004. 01.
Frissítés	Creative Inspire P380	85%	11 000 Ft	2004. 01.
Frissítés	Altec Lansing XA3021	84%	9 800 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	8 000 Ft	2004. 01.

Egér

	Logitech MX700 COM	88%	13 900 Ft	2003. 10.
Frissítés	Microsoft Wireless Optical	54%	7 500 Ft	2003. 10.
	Creative Mouse Lite	82%	3 500 Ft	2003. 10.
Ártipp	Super Power Optical	80%	1 600 Ft	2003. 10.

Billentyűzet

Frissítés	Logitech Internet Keyboard Black	-	4 200 Ft	Belső teszt
Frissítés	Genius KB21e Multimédia	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Trust Silverline Direct 13636	-	3 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	2 800 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

Frissítés	i-River IFP 390T	91%	40 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	61 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	i-Bead 150	87%	50 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	Amac HAN-320	84%	27 000 Ft	2003. 12.

Gamepad

Frissítés	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	11 500 Ft	2003. 04.
Frissítés	Saitek P2500	89%	6 000 Ft	2003. 04.
	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
Ártipp	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 000 Ft	2003. 04.

Ház

Frissítés	Casetek CK-1018-2B	85%	14 500 Ft	2004. 03.
Frissítés	Lian Li PC-60	84%	30 000 Ft	2004. 03.
Frissítés	Cooler Master Wave Master	82%	29 000 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	9 900 Ft	2004. 03.

Táp

Frissítés	Vantec Stealth 420W	93%	14 000 Ft	2004. 04.
Frissítés	Coolink 400W	91%	13 000 Ft	2004. 04.
Frissítés	IMBP-450 A 350W	88%	5 000 Ft	2004. 04.
Ártipp	IMBP-450 A 350W	88%	5 000 Ft	2004. 04.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A július hardver árak tekintetében nem hozott lényegesebb változásokat, továbbra is mérsékelt árakkal találkozhatunk a boltokban. A processzorok tekintetében továbbra is hódít a 2.4-2.6 GHz körüli Intel, teljesítmény és ár viszonylatban. Ha a nettó 30.000 Ft-nál picit több pénzt tudunk processzor vásárlásra száni, akkor érdemes elgondolkozni a 3 GHz-es P4-esen, melyet már 40-42.000 Ft körül lehet beszerezni. AMD téren a Barton magos Athlon XP 2800+ számít befutónak, a maga nettó 20 000 körüli árával. A video kártyáknál sem

történt komolyabb változás, az új ATI és NVIDIA kártyák még jó ideig drágák lesznek, ezért az olcsóbb megoldásokban gondolkodóknak továbbra is GeForce FX 5700 Ultárt, illetve ATI téren Radeon 9600 XT-t ajánlunk. A memória árak már a nevenséges kategóriába tartoznak, egy 512 MB-os DDR 400 modul 15 Ft környékén beszerezhető. A merevlemez árak hasonlóan mélypontra tanyáznak, nem is érdemes már piciben gondolkozni, mikor egy 120 GB-os Maxtor merevlemez éppen hogy eléri a 15.000 Ft-ot!

Aktuális box: webkamera

Új	Logitech QuickCam Sphere	87%	29 000,00 Ft	2004. 08.
Új	Logitech QuickCam for Notebook	81%	21 000,00 Ft	2004. 08.
Új	Creative Webcam NX Pro	79%	9 500,00 Ft	2004. 08.
Ártipp	Mustek Wcam 300A	69%	3 890,00 Ft	2004. 08.

JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű nettó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

BELÉPŐSZINT

OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe	ASUS P4P800 Deluxe	Soltek SL-75FRN2-RL	ASUS P4C8X Deluxe
Processzor	AMD Athlon XP 2500+	Celeron 2.8 Ghz	AMD Athlon XP 3000+	P4 2.8 Ghz FS8800
Hűtő	COOLINK Cool-122	GlacialTech Iglou 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
Memória	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz Kingston	512 MB DDR 400 Mhz Kingston
Videokártya	Club 3D Ati Radeon 9600XT	Club 3D Ati Radeon 9600XT	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Hercules 3D Prophet 9800 Pro
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
Merevlemez	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm
Optikai meghajtó	LG DVD olvasó	LG 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:	133 600 Ft	135 900 Ft	192 500 Ft	202 000 Ft



STARMUSIC

Tomboy! A fény lánya

Aki azt hinné, hogy itt egy Tom nevű srác énekel, annak csalódnia kell. Két aránylag csinoska leányzó lemezéről és a Tomboj sző elferdítéséről van szó. Szerencsére az a félelemem, hogy egy újabb borzalmas dance titty-tutty lemez lesz, nem vált be, ennek örülök. Inkább azt a vonulatot követik a lányok, amelyet manapság „magyar rock”-nak nevezünk. A dallamok könnyen megjegyezhetőek, a kórusok nem rosszak (bár én még ezen dolgoztattam volna kicsit a lányokat). A második lemez tuti jobb lesz...

Kellemes, rockos	Fájóan átlagos	75%
------------------	----------------	------------

David Byrne Grown Backwards

Volt valaha egy fantasztikusan jó zenekar: a Talking Heads. David Byrne volt ennek a bandának a frontembere, aki azóta szerencséjére bátran kísérletezhetett különböző albumokkal, zenei stílusokkal. Új lemeze nagyon finom muzsikát tartalmaz (no persze olyan hallgatóságnak, amely mondjuk egy film noirt is képesek végignézni, és nem kap sikítófrászt egy művész-filmről...). Egyedülálló abban, hogy Verdi- és Lambchop-feldolgozások is felkerültek rá. Igazi, minőségi hallgatnivaló igényeseknek...

Egyéni hangszerelés	A dinamika a stúdióban maradt	89%
---------------------	-------------------------------	------------

The Corrs Borrowed Heaven

Ennyi szépség és tehetség egy családban: nos ez már kezd a „túlzás” kategóriába tartozni. Az igényes popzenét játszó csapatot, azt hiszem, nem kell bemutatni senkinek: a négy testvér most sem feledte ír-kelta gyökereit, és kétségtelenül a nyár egyik – ha nem „a” – legjobb lemezét készítette el. Próbáltam rajta gyenge pontokat keresni, de úgy vélem, igencsak kemény fába vágja a fejszét az, aki ilyesmire vállalkozik. A testvércsapat eddigi rajongóinak kötelező darab, emellett mindenkinek, aki szereti az igényes popzenét.

Igényes ír-kelta pop	Csak egy instrumentális nótá	92%
----------------------	------------------------------	------------

Plasma Pool Ezoterror

Mindig nagy öröm, ha valamelyik kedves olvasónk vagy a zenekara készít albumot. A Plasma Pool második lemeze is ilyen, így külön érdeklődéssel figyeltem a monoton, agresszív, torz, de mégis lüktető elektronikus zenét tartalmazó fekete korongot. A terror szó feltétlen ideillő: érzékeny lelkűeknek és fülűeknek ez a zene bizony eléggé félelmetes lehet, azonban az ilyen stílusok nagyon megfelelnek azoknak, akik nem félnek a támadó, reszelős elektronikától, a szenvtelen erőtől.

Jó stúdiómunka	Túlzottan terrorizál	76%
----------------	----------------------	------------

The Ring Tales from Midgard

Ezek a svédek már megint kifőztek valamit. Jakob Samuel, Pontus Norgren és Marcus Jidell nagy Gyűrűk Ura-rajongók, ezért úgy döntöttek, hogy megzenésítik a halhatatlan mesterművet. No nem a filmhez irtak zenét, hanem magához a könyvhöz. Külön érdekesség, hogy nem szimfonikus, hanem heavy-metal témákat szereztek, így eléggé eltér az eddigi Gyűrűk Ura-adaptációktól. Az első lemez a trilógiában természetesen az első kötet megzenésítése, nagyon fincsi power és true-metal izekkel. Már várom a másik két részt!

Metálgűrűk Ura	Hiányoznak a szimfonikusok	86%
----------------	----------------------------	------------

Valensia Queen Tribute

Érdekes ez a fiatalember. Ha mondjuk 20 évvel ezelőtt született volna, akkor a génjei alapján akár az igazi Queenben is játszhatott volna; a sors azonban másképp akarta, így nem maradt más számára, mint fantasztikus, dallamos lemezeket írni, amelyeken rengeteg a queenes elem. Nos ez utóbbi kapcsán beszéltek rá, hogy készítsen egy Queen-feldolgozás-albumot, amelyen végre kiélheti magát. Tizenhárom örökzöldet énekel el, mint például a Bohemian Rhapsody, a Love of My Life, az I'm In Love with My Car és a csodás You Take My Breath Away.

Queen-dalok	Más nótákat választottam volna	89%
-------------	--------------------------------	------------

Grand Illusion Ordinary Just Wont Do

Egyik kedvenc svéd rockzenekarom, fantasztikus zenészekkel és hihetetlen énekessel (Peter Sundell). Ez a lemez tökéletes pontossággal ábrázolja azt, mi is az a dallamos rockzene, avagy az AOR, amelyet annyira szeretek. Kemény hard rock alapok hihetetlen énekkel, rengeteg sokszólamú vokállal: néha majdnem metálos hangzással. Mégis dallamos, slágeres és megunhatatlan. Amint az ember elhelyezi a korongot a CD-lejátszóban, és megszólal a Devil's Advocate – eszméletlenül jó nótá –, elindul a libabőr...

Fantasztikus album	Új lemezt minden hónapban!	96%
--------------------	----------------------------	------------

IQ Dark Matter

Az angol IQ, amint az már a nevéből is látszik, igen intelligens és érzékeny zenét játszik, méghozzá a progresszív-szimfonikus rock szerencsére újra felfedezett és egyre inkább táguló világából. A Dark Matter voltaképpen az IQ eddigi munkásságának letisztult esszenciája: rengeteg Mellotron, Moog és Hammond hang teszi a hangzást igazán klasszikussá. Ez a lemez nem jelent forradalmat, „csak” fantasztikusan feljátszott, változatos, érzékeny, dallamos és invenziós progresszív rockmuzsikát. Ennél többet nem is kívánhatok ☺.

A prog. rock gyöngyszeme	Csak 52 perc hosszú	93%
--------------------------	---------------------	------------



STARMOVIE



Eredeti plakát



Megtorló The Punisher

Képregényből filmet készíteni eleve fél siker: ugyanis a rajzolt változat hívei már a megjelenés előtt felfokozottan várhatják a filmet, sőt az elvakult hívek akkor is megnézik, ha a celluloid változat... hmm... nem lett az igazi. Ebben az esetben a film készítői minden bizonnyal a The Punisher nevű rajzolt sztori rajongóira bízottak, ugyanis a filmadaptáció kellőképpen bugyuta, egyenesen B kategóriás akciómoziakat idézően „szárnyaló” a sztori: az egykori kommandós családját kiirtják a gonosz kábszerkereskedő rosszfiúk, így a kommandós szuperhőssé válik, és mindenkit kinyír, akik közé van a családjához. Grr... ez má' nem is sablonos, hanem vérgáz. Na mindegy, szerencsére van robbanás, lövés, vérzivatar bőven. Mindemellett persze bátran állíthatom, hogy a film simán megüti a képregény szintjét, így aki azt szereti, az ezt is fogja. Azért sajnálom, hogy az egyébként zseniális Travolta ennyire rutinszerepben tűnt fel ebben az alkotásban. Thomas Jane hozza a rezzenéstelen arcú szuperembert, szóval elfogadható – aki szereti a képregényt...

Hiteles adaptáció Gyenge, C kategóriás sztori **59%**

Hirtelen 30 13 Going on 30

Jennifer Garner nagyon bájos nő. Az Aliasban például egész jó mint kém, sajnáltam, amikor meghalt Daredevilben, szóval „ismerem” a hölgyet, és félreértés ne essék: kedvelem. Ezért is vagyok összetörve amiatt, hogy Ő a női főszereplő, aki 13 éves korában olyan rosszul érzi magát, hogy 30 éves szeretne lenni. S csoda történik: valóban 30 éves lesz, no persze a 13 éves lelkével/agyával eléggé botladozik az ismeretlen körülmények között (persze kiderül, hogy az elmúlt 17 évben igencsak máslymen nő lett, mint amiről gyerekkorában álmódzott... Eddig nem is lenne gond (bár Tom Hanks 1988-as filmje, a Big ezt az ötletet már eléggé ellötte), azonban ami ezután jön... mit mondjak, sokkal, de sokkal jobban ki lehetett volna használni az alaphelyzetet kacagatóbbnál-kacagatóbb félreértésekkel vagy jópofaságokkal. No persze a film készítői próbálkoztak, de gyakorlatilag annyira „nem eredeti” és izzadságszagú a dolog, hogy az már szinte fáj. Azért egy-két eredetinek tűnő ötlet így is belefért, ami megmenti a citromdíjtól.

Eleg jó alapötlet Lapos és uncsi megvalósítás **52%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



Pókember 2 Spider-Man 2

Sam Raimit az első Spider-Man hatalmas, megérdemelt sikere után immáron másodszer bizzák meg minden idők egyik leghíresebb szuperhőse, a Pókember filmes feldolgozásának rendezésével. A két film közti legfontosabb különbség, hogy Raimi ezúttal lényegesen jobban kidolgozta a karaktereket, sokkal komolyabban vette a főhős, és általában a többi karakter belső, illetve egymás közti konfliktusait. A forgatókönyv ugyan már az első résznél sem volt rossz, ám most sokkal valószerűbb élethelyzetekkel találkozhatunk. Egyedüli problémám az volt, hogy Peter Parker önmarcangolása talán egy kicsit sokáig tart, valamint a sztori időnként átbillen a giccs terfeleire. Ez azonban – a képregény világát tekintve – szinte elkerülhetetlen, és nem sokat von le az év leglátványosabb szuperhősös filmjének értékeiből. A torokszorító akciójelenetek nagyon ott vannak technikai téren is, Alfred Molina tökéletes a főgonosz, Doc Ock szerepében, de Tobey Maguire is igazán meggyőző Spider-Man.

Tökéletes Spider-Man feeling Időnként kicsit giccses **87%**

Garfield

„Mekkora elbaltázott lehetőség!” – végig ez járt a fejemben, miközben a Garfield-et néztem. A kövér cinikus macska inkább felnőtteknek szóló kalandjaiból gúgye gyerekmozit csinálni szerintem maximumisan kimeríti a BB („bődületes baromság”) büntényét. A sztori szerint a kövér, önző és cinikus macska mellé kissé bárgyú gazdája bevállal egy buta, de jóindulatú kutyát, Odie-t, csak hogy a csinos állatorvosnőjének tessenek. Az ebet azonban – részben Garfield hibájából – elrabolja a Stephen Tobolowsky által pocskéul alakított gonosz show-man, hogy alapos kinzásoknak kitéve show-ebet gyártson belőle. Garfield azonban lustaságát leküzdve útra kél, hogy megmentsse Odie-t. A film tulajdonképpen (azok számára, akik nem tartoznak a Garfield-rajongók közé) nem elviselhetetlen, helyenként lehet rajta röhögni, és a nagyon jó testű, szűk ruhákat viselő Jennifer Love Hewitt is elég csinos. A plüssjátéknak tűnő macska azonban túlságosan is kilóg valóságos környezetéből, a szituációk mesterkélték, és az egész egyszerűen... nem Garfield.

Csinos főszereplő, néha vicces Semmi köze Garfieldhez **61%**



Eredeti plakát



Ma hajnalban arra ébredtem, hogy dörög, villámlik, és ömlik az eső. Én imádom az ilyen időjárást, de szegény cicám minden egyes dörrenésre összerezett, és félve bújt oda hozzám. Már csak az ő kedvéért is lehetne már JÓ IDŐ! Valaki intézkedjen már! Jó hír viszont, hogy a Balcsiban magas a vízszint, szóval mindenki csobbanjon, miután elolvasta az Arénát!

R.Tomi

Kérdések

Lenne egy pár kérdésem. Íme:

1. Látom hogy a 2003. márciusi GameStar 146 (!) oldalas. Az áprilisi meg már „csak” 130. Hova tűnt az a 16 oldal?? Válaszodat kérném.
2. Köszönetet szeretnék mondani DaNielinek, aki megszentésítette a Postal2 rovatot. Segítsége nélkül nem ment volna a végigjátszás.
3. Még nincs meg a Battlefield Vietnam, de jól futna a gépemem? Intel P4 2200 MHz, 256 MB DDR RAM ATI Radeon 9500-as videokártya, Windows XP op. rendszer.
4. A Splinter Cell-lel küszködőknek tudnék küldeni végigjátszását. Ha lehet, akkor küldeném. Ha valaki Sam Fisher-ezik, akkor az küldjön nekem e-mailt a ritocz@freemail.hu-ra (végigjátszással kapcsolatban, vagy csak ködkérdésekre vagy segítségére vonatkozóan), és én elküldöm neki azt a jó 10 oldalt!

1. Ugyanoda, ahova Damon Hill ☺
2. Hmm, gondolom, nehéz volt kitalálni, épp kinek a sírját kell lepisilni ☺
3. A proci egész jónak tűnik, a VGA is, csak az a fránya memória kevéske.
4. Köszönjük a haza nevében!

gege1988

Bifidus essensis

Hali ali, mindenki. Az újságban olvastam az előfizetői hűségakciót, amelynek az volt a kérdése, hogy mit nem tartalmaz a GameStar. A válaszok között volt az, hogy Bifidus essensist tartalmaz, Európa legolvasottabb gamer magazinja, meghálálja olvasói hűségét, Magyarország vezető játék-magazinja. Szerintem mindegyik igaz, mert én belekóstoltam, és szerintem tartalmaz bifidus essensist, mert nekem javította az emésztésemet annyira, hogy vettem egy fél évig, és előfizettem egy évre, hogy havonta legyen mit kóstolgatnom. Ezért erősen ajánlom mindenkinek, mert a bifidus

essensis GameStar a legegészségesebb gamer magazin.

Hali!

Hogy pont emésztés feljavítására használj minket, ezt sosem gondoltam volna. Mindenesetre egy dologban halálosan biztos vagyok: az említett organizmusokat tartalmazó joghurtok azért egy picit finomabbak, mint mi. Én inkább azt enném... Viszont egy dolog tény: senki sem mondhatja ezek után, hogy nehezen emészthetőek a cikkeink.

Ysk Xsk

Kréta

üdv néked Gyu!

A minap (na jó, elég régen már) a húgom hazajött volt a Millenáris Parkból, és hozott magával egy Kréta nevű újságot, és hát vinyóformázás miatt nem volt jobb dolgom, elkezdtem olvasni, lapozgatok, lapozgatok, egyszerűen meglátom pc, rom, vinyó, na mondom, ez való nekem, hát odalapozok, és mit látok – dobpergés –, hát Mazurt látom, majd behaltam, minden riszpektem a tietek! Azé meg kell vallani, naon szép teljesítmény ilyen kis újságban is publikálni!

A pisz és forsz legyen veled! Ahogy az egyszerű parasztember mondaná: approximative prezentálom a legprezízebb integrálódási pozícióit!

Üdv!

Ez a Mazur! Ő a mi beszivárgó-emberünk (Infiltrátórmemberünk). Mutatunk neki valamit, Ő oda egyből beszivárog, és cikket ír. Egyszerűen nem lehet vele bírni, egyetlen tv-, rádióadó vagy újság sincs biztonságban előle. Nemrégiben a Fedél Nélkül is megkereste, hogy indítson náluk egy informatikai rovatot, hátha akkor jobban megy majd a lap; a különkiadás címe: Honlap Nélkül.

A pisz és a forsz is velünk van, sőt még a svarc is, és köszönjük

a derivatív akkreditált inkvizíciós prezentáció egzakt definíciójának szubkulturális mátrixát, sőt ennek reciprokát is. Ahogy egy francia mondja, amikor elüti egy német autót: Merci!

M. Attila

Kérdések

Csá tisztelt Great yawning unit-májsztör!

Nem tudtam mivel elcsapni az időt, éppen ezért irtam néked egy levelet. Ez az első levelem, szóval idáig sose tudtam bekerülni az Arénába. Íme pár kérdés:

1. Honnan kapta az Aréna a nevét?
 2. Melyik a kedvenc játékod?
 3. Mi történik, ha belebucizok a képernyőbe?
 4. Mit tennél, hogy ha rálépnél egy taposóaknára, de csak akkor robban, hogyha lelépsz róla?
- Hát csak ennyi lenne, meg egy vödör Bambi.
- U.i.: Sose rendelj a kinaiban kávé, mert ezek azt hiszik, hogy KÁVÉ: Kí-méletlenül Átáztatott Véres Ételmardék. 2.U.i.:Páráppápá, ájm lavin itti(Gamestar)! Jó nyaralást!!!!!!!

Csá!

1. **Úszónadrágmárkák versenyzetek azért, hogy szponzorálhas-sák levelezőrovatunkat, s úgy döntöttünk, a Szpidó cím elég hülyén hangzana, így nem maradt más, mint az Aréna.**
 2. **A „Helló, nincs kedved ma nálam aludni?” című társasjáték. Ja nem is, hanem az Anarchy Online!**
 3. **Attól függ, ha betöröd, akkor nagyon büdös leszel, ha nem, akkor nagyon púpos. Mármint a fejed.**
 4. **Ez attól függ, épp milyen a környezeted. No meg attól, milyen felszerelésben vagyok. No és persze attól is, van-e téterő. Egyébként pedig mi a fenét keresnek én ott, ahol aknák vannak?**
- Eddig sem szerettem a kávé, de ezek után még kevésbé fogom.**

A HÓNAP LEVELE

-nincs-nincs-

Théma: GS+csajok

Hy Gyu!!

A kérdés a következő: Miért van az, ha GS-el a kezemben ülök fel a buszra akkor a csinos lányok (is) megnéznek, de ha nem akkor oda se ba.. goznak??? Talán azért mert a GS borító szebb mint a fejem?? Mondjuk nem temetem az arcomat az újságba szal ez nem lehet... Lehet hogy az újságnak valami női egyedvonzó készsége van?? Ki tudja... Ha találsz valami választ kérdésekre akkor lécci közöld mert szív-rejgyulladást kapok ha nem jövök rá! Bya

Nos a dolog roppant egyszerű. Bármennyire is másképp gondoldjátok, a lányok szeretik az okos fiúkat. Aki pedig GameStar olvas élő bizonyítékát adja annak, hogy tisztában van a világ dolgaival, okos, értelmes és intelligens. S mivel a lányok ezt tudják, ezért teljesen egyértelműen rákattannak a pasira. Szerintem MINDIG GS-el a kezében ülj fel a buszra, sőt lehetőleg szoktasd rá a haverjaidat és az osztálytársaidat is. Tuti siker ☺ Ja még egy dolog: szerintem ezt a csajozási módszert jól ki kéne dolgozni. Van kedved hozzá? Mert akkor te leszel az új GS Casanova borítóügyi főranditanácsadó ☺!

V. József

GS kifestőkönyv

Hi profi Gyu! Képzeld, micsoda felháborító és borzalmas dolgot láttam az iskolában. Szokásosan nagyszünet volt, de ez mégsem volt olyan, mint a többi, hiszen arra lettem figyelmes, hogy az egyik osztálytársam a GameStarba firkált. Amikor megláttam, éppen Hitmannek rajzolt haját. Ezt a levelet azért írom, hogy ilyen tragédia ne történhessen sehol a világon (legalábbis a GS népes olvasótáborában), de persze ez csak akkor lehetséges, ha berakjátok az újságba.



125

KV-szünet
Játék kérdések-válaszok



126

KV-szünet
Hardveres problémák



127

Másik oldal
A Ti oldalatok

Hi! Nincs mese, erre reagálnunk kellett! Ez tényleg felháborító! Teljességgel arcpirító és gyomorfelforgató, hogy emberek ilyet megtesznek! Ahelyett, hogy a jól összepórolt pénzüket ki-festőkönyvekre költenék, és azokat olvasnák! Hát szóhoz sem jutok! Egyébként nagyon örülök, hogy az olvasói kreativitást mi is elő tudjuk segíteni, ez nagyon nagy célunk. S milyen a Hitman hajjal? ☺ Mutiiiiiiiiiii...

P. Bettina

Levél

Üdv mindenkinek! Ez az első alkalom, hogy írok Nektek. Hogy ez miért különleges? Mert egy vérbeli Legacy of Kain-ajongó vagyok, és mindemellett lány!!! Na ehhez szólj hozzá...

...csak vártam, hogy szóhoz tudj jutni a döbbenettől. Az újságot nem akarom dicsérni, hiszen mindig megveszem, s ez szerintem elég bizonyíték (nem ígéret - / ez a reklám helye/). Jó a csapat is, jó fejek vagytok. Más. Azt utálom a legjobban, amikor fikázzák a többi konkurens lapot. Ennél undorítóbb dolog szerintem csak a valóságshow-k elterjedése. Mindenkiné mások az elvárásai, és izlésekről egyébként sem lehet vitatkozni. De az felháborító, hogy kis tizenévesek a másik lapot nem ismerve szidják annak szerkesztőit. Nemrég kezdtem el az újságot venni, de a GameStar mellett más lapokat is olvasok. Nem én veszem meg, a barátaimmal mindig kölcsönadjuk egymásnak. Remélem, ezért nem haragszotok :).

Ez egy ősi, méghozzá véget nem érő téma. Ezzel már ezeken a hasábozon is foglalkoztunk, s erre csak annyit tudunk mondani, hogy mi jóban vagyunk a versenytársaink szerkesztőivel: napi kapcsolatban állunk, egyeztetünk szakmai kérdésekben, természetesen megőrizve az egészséges verseny szellemét. Ezzel szembenél az, hogy minden olvasónknak joga van véleményt nyilvánítani, és senkitől nem várható el, hogy más lapot szeressen, ha minket (is) szeret. Mi persze nagyon örülnénk, ha nem lenne gyűlölködés, nem lenne fikázás és anyázás: ahogy mi, szerkesztők elférünk békésen egymás mellett, az olvasóknak is így kéne. Úgy legyen!

“”

A vízből veszi ki a zoxigént

Hi Gyu,
Képzeld, tegnap hozott a keresz-apám egy 1 hónapos 100%-ig fekete kiscicát! Ez alapján még nem olyan nagy dolog, hogy emiatt levelet kellenem írnom, de: az Aréna olvasása után kimentem ebédelni, az újságot pedig az ágyra tettem, mire visszaértem, a cica már az újságon aludt. És mivel a cicusnak nincs neve, ezért szerintem adj neki te valami nevet. (gondoltam már a Gyura is, csak nem tudom, hogy fiú vagy lány).

Belopakodott a kastélyba, mint Sam Fisher – ekkor már a sárkány a teljes játékot installálta

-K. Béla-

Első gondolatom, az volt, hogy hívd csak „géesforevőr”-nek, de szegény állapot nem tudja ezt az egyébként eredeti nevet megjegyezni. Második ötletem maga a rovat neve volt: Aréna. De mivel a kis állat fekete, így ez nem lenne jó (ha homokszínű lenne, maga lenne a tökéletesség). Esetleg az „énannyráimádómagamestartohogyrajtaalszomel” név sem rossz, csak túl bonyolult. Hívjátok csak Géésnek. Az jó név ☺.

Kob3st

Randistar?naneee.....

Aloha, Gyu! Ha már mindenki a csajozós történetekről ír, én is írok egyet. Van az osztályomban egy nagyon szimpi csaj, tök jól kijöttünk egymással, míg meg nem tudta, hogy rendszeresen CS-zek. Azóta (kb. fél éve) FOLYTON ezell CS*sztet: a „nem jössz buliba, mert mész CS-zni” szinte mindennapos, de 1x hátrafordultam tőriórán, és már hallom: „ez ilyen CS-s beidegződés”. Mit csináljak, ha jól CS-zek??? (Fanyalgók, akik most mondogatják, hogy persze-persze, inkább a GS-táborban jól nézzenek a hátuk mögé, hátha ott leszek egy késsel ☺.) De a legdurvább az volt, amikor találkoztam veled a Baross úton, és köszönés helyett csak egy laza „CS”-t dobott oda. Eszméletlen volt, látnotok kellett volna, csaj jobbról be, én meg

balra el ☺. Viszont nem értettem, amikor a suliban odajött, és megkérdezte, hogy miért nem beszélgettem veled. Felvilágosítottam, hogy „idegesít, vaz”... és happy end lett! Most már jobban CS-zek, és feltettem a Linuxot, hogy ne fagyjon le a fejlődések közben, háhaháhá (ördögi kacaj). Azért is írok, mert szeretném elkerülni a Randitipp rovat, a Wet Bugyi Boyz és a RandiStar létrehozását ☺. Nem értek 1et Razak megállapításával, nem csak a barátnőhiányban szenvedők és a randizni nem tudók olvasnak GS-t. Hidd el, a mai lányokat senki sem hívja el sehova (respect a kivételeknek), max. a bo-

korba. Nézz körül, biztos van egy szimpatikus csaj, vidd el valahova.

Látom, megmozgatta a fantáziátokat a RandiStar ötlete (csak le ne nyúlja előlünk senki). Nem lehet, hogy az a CS, amit a lány odavetett neked, az csak köszönés volt? Egyébként pedig nagyon fontos, hogy a CS-zés mellett a CSajokra is jusson idő, és CSakazértis megtanuljatok udvarolni, nemCSak megjájdni, meg parázni. S egy a lényeg: ne az amCSI filmekből lessétek el a CSeleket: legyenek eredetiek, és akkor meglesz a CSaj (no persze főleg ha tetszetek neki ☺). Sok sikert mindenkinek! (És sok finom CSokifagyit CSeresznyével!)

K. Béla

Mese az ellopott Gsről by K. Béla

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király. Annak a királynak volt egy óriási vára, ahol minden hónap második péntekén várta a GameStar. Egyszer a hónap második péntekén megérkezett a GameStar, nagy örömmel akarta berakni a Dupla DVD-t, de ekkor!!! arra repült egy sárkány, és elrabolta a GS-t. Sirt-rített a király, azután megbízta a legbátrabb lovagját, hogy szerezze vissza az ellopott GameStar. Ment, mendegélt, egyszer csak meglátta a sárkány várát, meg is torpant egy pillanatra, akkor a volt az!! Belopakodott a kastélyba, mint Sam Fisher – ekkor már a sárkány a teljes játékot installálta. Egyszer csak előrántotta kardját, és megölte a sárkányt, a sárkány vére pedig ráfolyt az arénára. Visszaforodt, és elindult a király várába. Amikor elérte a várat, odaadta a királynak a GS-t, ám amikor a király meglátta, hogy az aréna véres lett, megfogta a kését, és nyomban leszúrta a lovagot. Az én mesém is tovább tartott volna, ha az aréna tisztán maradt volna.

„Eljövend a következő hónap.. a Király ismét megkapta a szokásos havi GS-t, de ezúttal legjobb vitézeivel védette, kinyitni sem mert. Azonban a négy legjobb vitéz játszani kezdett az E3-as társasjátékkal, és nem vették észre, hogy az Északi-végek boszorkánya belopódzott az ajtón, és elrabolta a GS-t. Az E3-as mellékletre volt szüksége, mert a varázstükör azt mondta neki, hogy a mellékletben levő lányok sokkal szebbek nála.

FORUM GAMESTARORUM

A fórumon szinte forrt az élet az elmúlt hónapban. Egyrészt a Detroit Pistons sikerével zárult NBA nagydöntő kavarta meg a hangulatot, másrészt a foci EB illetve „Zsóti” Indianapolisban elért egy pontja is generálta a hozzászólásokat. Hogy miért csak sporttal foglalkozó témákat emlegetek? Egyszerű oka van, ugyanis egy kedves olvasónk javaslatára kivettük a sporttal foglalkozó topikokat a Buli, Pia, Nők főtópikból és létrehoztunk egy Sport altopikot, ahol ezentúl minden sporttal foglalkozó téma nagyon jól elfér (azonnal meg is nyíltak lovaglászról, kardvívásról vagy kerékpározásról szóló topikok). Mivel nemsokára itt az Olimpia, minden sportversenyek legnagyobbika, remélem ezt a Sport altopikot is felfuttatjátok ezerrel!

CSAK RÖVIDEN

csá. Rájöttem hogy túl szigorúan értékeltek „mert minden játék alapból megér 10%-ot „mert mindegyik mellett lehet sört inni! (R.Róbert)
Ahhoz nem kell még játék sem ☺

helo.ahhelyet, hogy visszaírnátok csak ott lestek benn a klimatizált szobátokban,bőr karosszékben,lábatokat asztalva rakva.
KÉREMSZÉPEN,EZ A XXI.SZÁZAD SOKATADÓ GAMESTARJA?! ennyit a gamestaros csapatról. (G. Gábor)
Hova rejtetted a webkamerát? HOVA???????

Hi Gyu!Megint én vagyok. Tudnál valami jó játékot ajánlani a görkoris barbin kívül? Azt már unom (LOL). (Speeder)
Két görkoris barbi? ☺

Sziasztok nem tudom jó helyre írok-e, de most vettem meg a júniusi GS-t és hiányzik az 51-66. oldal „pedig pontosan a Manhunt érdekelne, lehet ezzel valamit kezdeni? ☺ (k. Krisztián)

Szeretném, hogy elküldjék a hiányzó oldalakat? ☺ Egyébként a terjesztéshez fordulj, ha hibás a GS-ed.

mondjuk eltudnám képzelni, hogy Gyu ül a tenger parton koktéllal a kezében és azt mondja: „Mert megérdemlem” (N. István)

Ezt speciel én is. Tud valaki egy jó szponzort? Sok szeretettel várom az ajánlatokat ☺

FiGyu! Néhány jó ember magyarítást csinál a Morrowindhez, és azt kérték a onlapjukon, hogy próbáljunk minél több tagot beszervezni. Honlapjuk címe:

<http://morrohun.srv.hu> (Arszi)

Ne rajtam múljék a magyarítás sikere, íme, mindenki, akít érdekel a dolog, nyomulhat ezerral most már.

Azt szeretném meg kérdezni hogy, honnan tudnám letölteni bármelyik /vagy az összes/ hitman rész zenéjét.nagyon jók.előre is köszi jó munkát kívánok (pucy)
Próbálkozz itt:

<http://www.3dactionplanet.com/hitman47/hitman/files/> Sok sikert!

Hello! Az XP lefagyásai ellen vannak frissítések?Ha van akkor HOL???
Mittomén. De ismerek egy kiváló hűtőgépszerezőt. Érdekel a telcsiszáma?

Lett is nagy sírás-rívás a király várában, hogy eltűnt a GS. A négy őrt egyből kardélre hányták volna, ha el nem vállalják, hogy elindulnak a GS-ért, és megkeresik. Ám annyira belefelejtkeztek a társasba, hogy véletlenül Los Angelesbe mentek, és ha már ott voltak, belebotlottak Jenna Jamisonba és egy japán turistacsoportba, így esélyük sem lett, hogy hazavigyék a GS-t. A király felhívta mobilján a boszit, de hiába ajánlotta feleségét és a királyságát, a boszi nagyon belemerült a Prince of Persia 2 cikkbe. Erre a király csak egyet tehetett. Azt mondta a boszinak: Felhívom a terjesztést, ha nem adod vissza a GS-emet. S csodák csodája, az újság hamar visszakerült. S ha megtalálták volna a postafiókculkusukat, élhettek volna boldogan, míg meg nem hálnak...”

Pöchök

Az első levél

Hello Gyu! Már elég régóta vagyok GameStar-előfizető, és úgy gondoltam, most írok neked egy levelet... (sok pontpontpont lesz a mondatok után, mert szeretem őket, ésők is szeretnek engem), pontosabban PC-X-előfizető voltam, csak hát aztán az GameStar lett... Nah szóval... tudom, hogy már jó párszor volt, meg minden, hogy bővítsük az Arénát, de tényleg bővíteni kéne. Mondjuk olyan 2-4 oldalal... Nah most számolgattam,és ha tegyük fel, hogy az újság csak magából a lapokból állna (szal nem lenne benne DVD-s CD, az ingyenjáték ára stb.), és úgy bővítenék mondjuk 4 lappal, akkor az kb. (1 lap olyan 15 forint lehet [1896/130

=14,58]) a legrosszabb esetben is 100 forint drágulást jelentene, meg az Aréna megduplázását, ami azért sok GameStarost boldogabbá tenne. Hmmm... furcsa, de néha annyi gondolat van bennem, hogy ezt kéne javítani, meg azt, de ilyenkor, mikor írom a levelet, semmi nem jut eszembe... És az utolsó, nem tudom melyik kapszulára hasonlító 2 cm-es vmi, benne egy acélgolyóval, és ha vhonnan legurítom, akkor így elkezd bukfencezni... tők állat.

Lenne egy javaslatom: olyankor írj, amikor a fejedben van az a sok-sok gondolat, hogy mit kéne javítani, ugyanis ez minket is érdekene. Bár ha túl sok gondolat van a fejedben, inkább vigyázz, mert túlcsoordul, aztán minden nagyon undorító és síkos lesz...A lapokról szóló eszmefuttatásod nagyon tetszett, bárcsak ilyen egyszerű lenne újságot csinálni, és

lapokat hozzáfűzni ☺. Sajnos a valóság jóval bonyolultabb, és nehezebben kiszámítható. Viszont nagyon örülök, hogy ennyire szerettek az Arénát, mert én is szeretem. Szerintem tényleg kéne csinálni egy ArénaStart ☺ valamikor, az sokkal jobb lenne, mint növelni a terjedelmet. Annak idején valamelyik chipshoz Lego-cuccokat adtak, én pedig nem használtam ki... azóta is bánom, de egy kis repülő azért ott van a monitorom mellett.

sztanisti

Egy régi emlékkép

Hello Gyu! Egy rendkívül fontos, és egyben fura kérdésem lenne. Nem tudom, létezik-e ember, aki tudná rá a helyes választ, de neked, az RFT olvasójának könnyen mehet ez. Egy régebbi GameStarban volt egy játék, amit most keresek. A játék lényege: van egy négyzet alakú pálya, amelynek oldalain kapuk vannak. Ezekben a kapukban a kapus szerepét egy „faltörőben használatos eszköz” játssza. Többféle játékmód is volt benne. 3D-s játék volt. Ennyit tudok fejből összehozni. Nincs kedvem és időm az utóbbi 3 év GS-eit átnézni, mert az rengeteg idő lenne. Előre is köszönöm:sztanisti

Húha. Na most kérdeztél nagyon nehezet. Mert hát mi az a faltörőben használt eszköz? Légkalapács? Véső? Lángvágó? Gondoltam, veszek néhány leckét gyakorlott macsóktól, de nem engedtek be a Gyorskocsi utcában a smaszerek, a neten meg nem az igazi a dolog. No sebaj. Így elképzelttem egy 3D-s játékot, amelyben a kapus szerepét egy-egy légkalapács játssza, el is neveztem a gámát Airhammer Tycoonak. Nem ez volt ☺? Esetleg az Airhammer Tycoon 2 Deluxe Edition: The Return of the Flamecutter. Na?

Daninet

Csakhogytudjatok...

Hi Gémsztár! Nem fogjátok elhinni, mi történt velem...A testi épségemet kockáztatva mentettem meg a GS-om legfrissebb számát. A dolog úgy néz ki, hogy strandon voltunk, és viharfelhők kerekedtek a fejünk felett (ez a legrosszabb dolog, ami egy emberrel nyáron történhet, na meg hogy a postás lenyúlja a GS-ét). Elindultunk a haverommal hazafelé, én bicajjal voltam, ő gyalog. Mondtam neki, én

elhúzó haza, mert akkor már szakadt az eső. Minden cuccom egy TE**O-s szatyiban volt (többek között a GS is, én bízom a zacskóban, de hát T**CO gazdaságos...) A lámpa még zöld volt, de már villogott, úgyhogy elkezdtem gyorsítani, hogy átérjek, de min kapom magam?! Szakad szét a szatyor! És mi volt benne? Egy GS és egy törölköző na meg a Sunshine 2004! (Nem a CD-tok szúrta ki a szatyrot, mert nem totkban volt a CD!!!) A lámpánál egy padka megdobott, és szétterültem a zebrán, de ha nem kapok a levegőben repülő GS után, akkor nem esem el!!!! Ráadásul hol történt a dolog?? Hát a Kecői Megyei Kórház melletti útkereszteződésben!! (Kecskemétiék előnyben!!)

Azóta is azon gondolkodom, hogy Kecson tuti valami más dimenzió létezik. Ahol minden zöld lámpa villog, ahol állandóan esik az eső: olyan világ lehet, mint mondjuk a Blade Runnerben. Egyébként a Tosca gazdaságos szatyor azért szakad szét, mert nem bírja a dimenziális gyorsítást (ja, legközelebb ne tedd a biciklikerek küllői közé: azt sem bírja). Valószínű, hogy a padka jelenléte is a valószínűtlenségi elméleteknek köszönhető, biztos valamelyik másik galaxisban egy Srok megapillangó megbillentette a szárnyát, amitől kozmikus vihar támadt, és amiatt előttdet termett a padka. Hát van ilyen, nincs mese. De azért dicséretes, hogy ekkora kozmikus összeesküvés ellenére is megvédted a GS-t. Büszke vagyok Rád! A gipszet már levették?

Huuh, na ez a hónap is „nem semmi” volt. Egyrészt kifejlesztettük az Airhammer Tycoon című szuper akciójátékot, belekerültünk egy kozmikus valóságserültenségi örvénybe, megtudtuk, hogy a csajok a GS borítójára nagyon buknak, és még meséltünk is. Magyarán, itt a vége, fuss el véle. (Na, állj már fel a PC-dtől, és fuss, Forrest, FUSS!)

Maximális tisztelettel,
Gyu

A leveleket eredeti helyesírásukkal (szöveghüen), de bizonyos esetekben kivetve a közölköz. A hozzáknak beérkezett leveleket külön kérdés hiányában lekölzölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

E-mail: arena@gamestar.hu
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578
A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésedet köszönjük!

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



megvolt nekem a csaj, az ellopta, vagy valami ilyesmi. Na és ott a tükröket hogyan kell beállítani?

Milyen érdekes tevékenységekről tudsz megjegyezni bizonyos dolgokat ☺. A nagy tükröt fordítsd a könyvtár felé. Törd be a falat balra, majd kövesd a fényt. A következőt a padlón jelölt helyre húzd. A jobb oldalit úgy állítsd, hogy továbbítsa a fényt, amelyet aztán irányíts a betört falra. A legutolsót pedig úgy kell állítani, hogy a közepén lévő hasábra, azon is arra a jelle vetüljön a fény. Kicsit bonyi, pedig nem. Nagyon ☺.

K. Vilmos

UT 2004

Megvettem eredetiben az Unreal Tournament 2004-et, de a kódok nem működnek; szeretném tudni, mit kell csinálni ahhoz, hogy működjenek.

Nos, elsősorban helyesen be kell őket írni a konzolba. Másodszorban tudni kell, hogy melyik mire jó, és akkor majd talán észrevesszük a hatását is ☺.

Pog

RtCW

Elővettem a polcomról egy általam nagyon jó stuffnak tartott játékot, a Return to Castle Wolfenstein. Megyegetek rajta, és az utolsó pályán sehogy se lehet kibelesni 'Heinrich I'-et. Valami varázscucc kell hozzá, ami az intróban volt?! Kérlek, válaszolj gyorsan, mer' bedarál a hegyíréim!

Kezdeképpen sorozd meg a gépágyúval, majd jöhet az aknavető, végül ami maradt. Ugorj el az útból, ha kifogytál, akkor használd a gránátokat. Ehhez fi gyeld ki a mozgását. A megjelenő zombikat hagyj, nem érdekes velük foglalkozni, csak a figyelmed vonják el.

FÓRUM
Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a Problémák – Segítségek topicot!
www.gamestar.hu/forum

Ejj, már a nyári szünet közepén járunk... lasacskán. Én egyelőre csak azt érzékelem, hogy egyre több levelet kapok. Alig győzöm őket, pedig segítenek, és Nekik ezúton is köszönetet mondok! Igyekszem a legjobbat a leggyorsabban nyújtani – a visszajelzések alapján eddig sikerrel jártam, aminek szívből örülök ☺!

T. Fanni

BS 3

A Broken Sword 3-ban a Catacombs pályánál egy borospincében vagyok. Nem tudom, a borosüvegeket milyen sorrendben kell meghúzni. Kérlek, segíts! Előre is köszi!

Nicsak, egy leány! Szóval Te is szeretsz üvegeket húzogatni? Vagy csak „üvegezni” ☺? Íme a helyes sorrend: 1. zöld, 2. bal piros, 3. jobb piros, 4. fehér, 5. kék.

From: hugo

TCM 2004

Egy kérdésem lenne a Total Club Manager 2004-zal kapcsolatban.

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felvetett problémákra próbál segítséget nyújtani. Ha gondold, segíts Te is!

- Syberia II: A kolostor könyvtárának ablakában használatos üvegdarabot nem az inventoryben, hanem azon belül a dokumentumok között találjuk. (*SilentHill*)
- NFSU: A játék mentéseit alap esetben, XP-n a következő helyen találod: C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\NFS Underground. (*sHadeS*)
- Csak akkor vetődj ide, ha már a hajadat téped: www.cheatcc.com/pc/index2.html
- Ha magyarosítást keresel egy játékhoz: www.gamestar.hu/gmiki

A GameStar 2004/02-es számában olvastam a tippeknél, hogy a szezon előtti tréningezés megoldható úgy is, hogy a fiúkat elküldjük egy La Paz környéki felkészülési centrumba. Na ezt hogyan kell?

Lépj be a Státus/Naptárba, válaszd ki a kezdőnapot, előjön az eseményválasztós oldal. Itt válassz edzőtábor: Dél-Amerika, Chile. Ott van La Paz. (a valóságban Bolívia fővárosa La Paz – Gyu) Rákattintasz, mire visszajön az eseményválasztó. A lenti gőrgön állítsd be, hány napra menjenek a fiúk, és készen is vagyunk.

Nagy Dávid

IL-2 Sturmovik

Azt szeretném kérdezni, hogy tudtok-e e-mailben küldeni nekem egy játé-

kot? Nagyon megkérnélek titeket, hogy az IL-2 Sturmovikot küldjétek el nekem.

Megpróbáltam elküldeni e-mailben, de valami hibával visszautasította. Lehet, hogy kicsit nagy volt ☺? Szóval most inkább itt válaszolok: nem áll módunkban játékokat küldeni, legfeljebb postai úton, ha rendelsz (archív) számokat az IDG-től, vagy személyesen veszed át őket. Nemrég volt az az akció is, hogy ingyen kaphatsz három régebbi teljes játékot.

Ördögi lázadó

PoP: SoT

A Prince of Persia: The Sands of Time-ban azon a pályán vagyok, amikor már nincs fegyverem. Miután

SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

Minden hónapban közlünk egy levelet, melyet olvasó írt segítségnyújtási kényszerből. Küldj tippet Te is!

Enialis

PoC

A Pirates of the Caribbeanben a greenfordos résznel elég egy vagy két battleship (három már nem jó, mert nem engedelmesskednek), és legyen meg a két ability, ami a hajók javítását teszi lehetővé (Quick repair és a másik), továbbá nem árt egy kis repair skill sem. Tele kell rakni a hajót deszkával, és beállni az erőd elé. Ha lő, és lesebződne a hajó, javítsuk meg (use ability). Az ágyúban bombák legyenek (ez sebzi a legtöbbet). Lőjük az erődöt, amely 50% körül már a miénk lesz. Ezután vigyázzunk, mert 3-4 pályás küzdelem következik karddal, nem árt, ha van mellettünk pár officer.



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! Ismét eltelt egy hónap, itt a július, és tumbol a kánikula. Szerencsére a hardverárak is igencsak mélyponton tartózkodnak, a mi nagy örömünkre. Természetesen a táborra való készülődés mellett ebben a hónapban sem unatkoztunk, hisz szép számban érkeztek levelek. Ezekből jószokásunkhoz híven most is kicsemegéztünk néhány igen tanulságos esetet.

Mikulas

Beszerezési gond

Sziasztok, lenne egy problémám. Vettem egy LG DVD-író-t a múltkor, és a beszerelésnél merült fel a gond. Van ugyanis mellette egy CD-író és egy mobil rack. A Windows valamiért nem tudta kezelni a két író-t együtt, ezért a CD-író helyére beraktam egy CD-olvasót. Hogyan lehetne elérni, hogy a két író megférjen egymás mellett? Segítségüket előre is köszönöm!

Ennél a felállásnál (tehát egy vinyó, egy mobil rack és két optikai meghajtó) érdemes odafigyelni, hogy lehetőleg az elsődleges IDE-kábelen legyen az egyik optikai meghajtó és a merevlemez, amelyen az oprendszer található. A másodlagos IDE-kábelre pedig szereld be a DVD-író-t és a hordozható racket. Ezek után ellenőrizd, hogy a jumperek jól vannak-e beállítva. Ha mindent jól csináltál, akkor már a BIOS-ban is kiírja a bekötött meghajtókat.

Nagy Tamás

Lassú a gép

Helló Mady! Az a problémám, hogy egy ideje nagyon lassú a gépem, és nem tudom, mi lehet a baja. Amikor bekapcsolom, húsz percig alig lehet csinálni vele valamit, utána – amikor letelt a húsz perc – már jól működik. Lehet, hogy a memóriámnak van valami baja? Légy szíves, segíts, mert nagyon idegesít!

2. A gépemre (AMD Athlon XP 1900+, MS8137C+, 256 MB RAM, 120 GB merevlemez, GeForce 4 MX 440) ráférne egy videokártya-csere – milyet ajánlanál? Úgy harmincezrem lenne a dolga.

Az első problémát több minden is okozhatja. Lehet, hogy csupán szoftverrel kapcsolatos a gond, és a Windows van lestrapálva, de az is megtörténhet, hogy tényleg a memóriamodulok rosszkodnak. Ezt a legegyszerűbben úgy lehet ellenőrizni, hogy a memóriamodulokat megnézzitek egy másik gépben. Természetesen az is előfordulhat, hogy csak az alaplapoddal nem férnek meg. Azt javaslom, készíts biztonsági másolatot adataidról, és formázd le a vinyót, majd telepítsd fel az új oprendszert. Ha ezek után is belassul a gép, akkor hardveres gond lesz. Érdemes frissíteni az alaplap BIOS-t, sőt a proci melegedését is ellenőrizheted. A második kérdésemre válaszolva a 30 pénzbe kerülő kártyák közül ajánlhatom az Abit Siluro GeForceFX 5700 256 MB DVI/TV 8x jelűt.

Ricsi

Két kérdés

Egy nagyon zavaró és idegesítő problémával fordulok hozzátok! A gépem állandóan újraindul, és gyakran lefagy! Már nagyon idegesít, kérek, segítsétek! Gépem adatai a következők: AMD XP 2600+, 120 GB Maxtor, 40 GB Maxtor, LG CD-író és Toshiba DVD-író, mobil vinyó. Egy másik kérdésem is van: a tv-tunerrel felvettem a tévéadást, de egyetlen nagy problémája a videóknak, hogy a felvett anyagok mérete túl nagy! Milyen progit ajánlanál videótömörítésre? Köszönöm a válaszokat előre is!

Szerintem a leállításoknak több oka is lehet, például az, hogy túlmelegszik a proci. Esetleg túl sok minden van a gépemben,

és nem bírja a táp! Bár nem írtad, hány wattos tápod van, gyanítom, ez idézi elő a problémát. Ennyi cucchoz már 400 W-os kellene, gyakori hiba, hogy a fejlesztésekkel párhuzamosan nem kerül sor tápcserére, és 300 W-os vagy kisebb egységekkel próbálnak meg három-négy, esetenként még több meghajtót ellátni. A harmadik lehetőség, hogy a memóriamodulokkal van gond. Érdemes megvizsgálni őket. A tunerrel felvett tömörítetlen videoanyag tényleg nagy, VirtualDubbal érdemes tömöríteni igény szerinti méretre.

N. Viktor

Panel beszerelés

Küldök egy szatyor kávé-t, ha segítetek nekem! Vettem egy multifunkciós kártyapanelt, olyasmit, amit Te javasoltál az egyik tesztben. Sajnos ez nem olyan, mint a Trust, elég bonyolult a beszerelése. A ház elejére már beszereltem nagy nehezen, de nem tudom, hogyan lehetne az alaplapra kötni a különféle csatlakozókat. Azt sem igazán tudom, hogy egyáltalán mindent rá lehet-e kötni! Tudsz nekem segíteni?

Azért ajánlottuk a Trust többfunkciós paneljét, mert nagyon könnyen és jól lehet szerelni, és nem igényel különösebb szaktudást sem. A többi panelnél – mint amelyet például Te is vettél – egy picit bonyolultabb a dolog. A legegyszerűbb, ha előkeresed alaplapod kézikönyvét, és szépen kibogarászod a megfelelő csatlakozók helyét. Azt, hogy mit lehet egész pontosan rákötni, az alaplap gyártójának a weboldalán tudhatod meg!

Pléyer

HD-Burn

Üdv, kávé arcok! A héten sikerült szert tennem egy CD-író/DVD-olvasó kombóra. Találtam egy olyan funkciót is rajta, amellyel nem tudok mit kezdeni. HD-Burn. Ez tulajdonképpen mit takar? A haveroméknak azt mondták, hogy speciális lemezekre akár többször annyi adatot is lehet írni. De akkor ez most jobb lenne, mint a DVD-re írt adat?

A HD-Burn az angol High Density Burning rövidítése, azaz nagy sűrűségű írást jelent. Tehát ha van egy HD-Burnnel kompatibilis író, akkor – az eredeti CD-szabvány kereteit átlépve – sűrűbb és kisebb jelekkel rögzítheted az adatokat. Ezzel a technológiával közel kétszeres adatmennyiség rögzítésére lesz képes a CD-író. Azt viszont szem előtt kell tartani, hogy a nyersanyagok kiváló minőségűnek kell lennie, tehát egy százforintos CD-nél nem biztos, hogy sikerülni fog a művelet. A másik nagy háttütoje a dolognak, hogy az így megírt kétszeres adatmennyiséget tartalmazó lemezt kizárólag a HD-Burn-kompatibilis olvasók tudják majd olvasni! A DVD-re írt adatmennyiség ennél jóval több, durván a négyszerese.

Ez volt tehát a júliusi KV-hardver rovat, találkozunk a következő hónapban is! Akinek bármilyen problémája lenne, keresse fel a GameStar fórum Hardver topikját, azon belül is a Problémák és segítség című altopikot, ahol sok-sok érdekes és tanulságos hardvergondot boncolgatunk.

Mady

A TI OLDALATOK

MÁSÍK OLDAL

Olyan jó dolog a metróátépítés: még az új buszokon is léghondi van. Vagy legalábbis valami, ami megpróbál egy kis levegőt befújni menet közben. Mindenesetre a budapesti nyár elég „zűrös” lesz, remélem, mindenki vidékre menekül pihenni, s talán az idő is jobbra fordul majd egy picit...

Hatalmas nagy örömmel fogadtuk a rengeteg gratuláló és lelkesítő levelet, amely E3-as szuperszámkunkat és az ahhoz adott társas-játékot dicsérte. Külön köszönöm a leveleket azoknak, akik az én karakteremmel játszottak és nyertek. Szerencsére sokan a családjukat is bevonták a játékba, így bátran elmondhatjuk, hogy a GS üzenete nagyon sok helyre eljutott. Külön bol-

e-mailje is megtudható innen. Forgassátok sikerrel, és írjatok bátran kedvenc GS-szerzőtöknek!

Foci and tábor forevva!

Júniusban a planéta öreg kontinensén lakozó férfiember legnagyobb részét (illetve rajtuk kívül rengeteg hölgyet is) egy sportesemény, a labdarúgó EB tartotta lábzan. Amikor ezeket a sorokat írom, még nem tudni, ki nye-

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)
Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)
Játékkérdések: kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)
Hírlevél: hírlevel@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)

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címek

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 lelítek a megfelelő címeket.
FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak:
<http://forum.gamestar.hu>
CHAT! Ezentúl csetelhetsz is velünk, címlünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

ne felejtették el, hogy ezek megnyerése nem automatikus: ugyanis csak egy darabot (vagy meghatározott számú példányt) sorsolunk ki, így szerény matematikai számítással máris bárki rájöhet, hogy ha már a nyeremények számánál eggyel több a jelentkező, akkor valaki sajnos hoppon marad. S a helyzet még cifrább, ha nagyon értékes a nyeremény, ugyanis akkor nagyon sokan szeretnék azt hazavinni, magukénak tudni, így sajnos egy ember mellett (aki megnyeri) több százan nem fogják. Ennek ellenére ne adja fel senki: minden hónapban értékes díjakat ajánlunk majd fel mind a lapban, mind honlapunkon. Sok sikert mindenkinek előre is! Jah, egyébként volt nyertesünk is: Magyarai Gábor, aki egy csúcscsúper iAUDIO4 MP3 lejátszót nyert, 60000 Ft értékben. Köszönjük, hogy velünk játszottatok!

A Logitech-kel közösen megrendezett előfizetői hűségakción nyertese szintén megvan (tudjátok, ezen az akción minden érvényes GameStar előfizetéssel rendelkező olvasónk részt vehetett, és egy fantasztikus Logitech gamer-szettet sorsoltunk ki): Ő nem más, mint Ifj. Fodor László, agárdi olvasónk! Gratulálunk nyerteseknek!

Nem leszünk gótok még egy ideig

Nagyon sok e-mailt kaptunk, rengetegen kérdeztétek, mikor jelenik már meg végre teljes játékként a Gothic. Eredetileg augusztusra terveztük ezt a játékot, ám sajnálatos módon előre nem látható technikai jellegű problémák merültek fel, így egyelőre határozatlan időre el kell halasztanunk a megjelenítését. Mindenkitől a lehető legmaximálisabb tisztelettel kérünk elnézést, hiszen tudjuk, rengetegen vártok erre. Mi mindenesetre tovább folytatjuk a munkát és a tárgyalásokat, s amint elhárultak az akadályok a megjelenítés elől, azon nyomban feltesszük a CD-mellékletre! Mindenki gondosan figyelje tehát az utolsó előtti oldalon az Ízelítő a következő szám tartalmából című rovatot. S ha ott feltűnik a Gothic, akkor sikerült elhárítani az akadályokat!

Gyu

A HÓNAP BUGSHOTJA

Ebben a hónapban lelkes olvasónk, Krüger rájött a titokra, amelyen McLaren és Mercedes mérnökök tucatjai törték a fejüket hónapokon át (illetve ami miatt a konkurensok és az ellendrukkerek hangosan hahotáztak hónapokig). Miért estek ki folyamatosan a McLaren-Mercedes-ek? A megoldás rém egyszerű: mivel az autó jobb oldalát véletlenül bebetonozták a boxutca korlátjába, így ahhoz, hogy kiszabaduljon, a motornak akkora erőt kellett kifejtenie, hogy be-sült. Most már elhárult az akadály, így Kimi Raikkönen bátran száguldat a cél felé!



FIGYELEM, VAN TERJESZTÉSÜNK!

Több olyan levelet is kaptunk az elmúlt hónapban, amely a lap régebbi számainak megrendelésével, esetleges előfizetői kérdésekkel vagy problémákkal foglalkozik. Kérünk benneteket, ezekkel a kérdésekkel és levelekkel az IDG terjesztési osztályát bombázzátok, mert mi akármennyire is szeretnénk, nem tudunk segíteni, lévén az összes adatbázis, és szükséges információ a terjesztési osztályon található meg, nem a szerkesztőségben. Tehát aki ezentúl régebbi példányokat szeretne vásárolni, vagy elő szeretne fizetni, az 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 4301, Fax: +36-1-266 4343).

Telt ház lesz Agárdon augusztus 8-14 között rengeteg programmal

dogság számomra, hogy ekkora örömet okozhattunk Nektek, így dolgozunk a következő meglepés is, de azt persze nem áruljuk el, mikor jön majd, hiszen akkor nem lenne meglepetés!

A legutolsó oldal esete

Igencsak sok levelet szoktam kapni, amelyben azt írjátok: „Kérlek, mond meg Mady-nak”, vagy „Légyszí add át ZeroCool-nak”, esetleg „Eredetileg ezt a levelet Bad Sectornak küldeném”. Hmm. Amennyiben Mady-nak, ZeroCool-nak, Bad Sectornak vagy bárki másnak akartok írni, akkor elárulok egy ügyes trükköt: az újság legutolsó oldalán (130. oldal), közvetlenül a hátsó borító előtt nemcsak a teljes játék CD-borítója, hanem egy GameStar fejléc, magas, keskeny sáv is látható. Ez az úgynevezett impresszum, amelyben minden fontos információ megtalálható arról, kik készítik az újságot, hol lehet előfizetni, ki a reklámreferens, mennyi az előfizetési díj stb. Szóval borzasztó hasznos dolog az impresszum, és a sok nagyon fontos infó mellett még valami rettenetesen érdekes is található itt: az összes olyan emberke e-mail címe, aki a lapot készíti. Magyarán ha Mady-nak akartok írni, irány a 130. oldal. A szerkesztők csoportjában lelítek meg, felülről a 4. helyen. Ugyanígy a többi GS-cikkirő

ri meg az Európa-bajnokságot, maximum csak azt, hogy ki nem (szerencsére a franciák kiestek, muahahaha), szóval még zajlik a versengés ezerrel (ma este is a tévé elé kötöm magam, de jó lesz – s mi lesz az olimpia alatt, Úristen!!) Apropó Olimpia. Az Athéni Játékok pont a Tábor végén kezdődnek majd. Ez miért is fontos? Hát persze, hogy a tábor miatt! Telt ház lesz Agárdon augusztus 8-14 között rengeteg programmal: neves játékfejlesztő cégek képviselői és munkatársai jönnek élménybeszámolóra, s ha szerencsénk van, akkor meg is mutatják legfrissebb fejlesztéseiket a helyszínen. Mindemellett már most is jónéhány olyan tárgyat szereztünk be, amelyet a tábor ideje alatt meg lehet majd nyerni. Szóval szerencse fel és irány a tábor! Figyelem, már csak egy hónapot kell várni és ott találkozunk!

Nem nyertem? Nyertem!

Újabb fontos téma: manapság egyre értékesebb nyereményjátékok zajlanak mind a GS hasábjain, mind a GS Online-on. Sajnos ezzel együtt nő azok száma, akik kérdőre vonnak minket, hogy bár jelentkeztek a játékra, mégsem nyertek. Kétségtelen, hogy az értékes díjak (a GS Online-on épp egy Intel P4 3 GHz-es processzor) nagyon csábítóak, azt azonban

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓI

MEGJELENIK
AUGUSZTUS
13-ÁN!

Miául! A nagyon jól sikerült Spider-Man 2 mozifilm után egy másik képregényhős is a nyár nagy slágere lehet. A Halle Berry főszereplésével készült Catwoman először a Batman képregényekben, majd később önállóan szereplő női macskaügységű szuperhős kalandjait dolgozza fel. Mint a Spider-Man 2-nél, természetesen itt is gőzerővel készül az elmaradhatatlan játékadaptáció, amelynek licencét ezúttal az Electronic Arts szerezte meg. A Catwoman jellegében sokban hasonlít a BloodRayne-re, csak nyilván nem lesz olyan véres, és kidolgozottabb sztorira és játékmegoldásra is számítunk.

Sej, Halle cica eszem azt a csókos szádat
Catwoman

Sherlock Holmes: The Silver Earring



Minden idők leghíresebb mesterdetektív figurája mi másnak lehetne a főszereplője, mint egy hagyományos point'n'click kalandjátéknak? A fejlesztő Frogware ugyan eddig nem kápráztatott el minket a korszakalkotó játékaival, de Sherlock Holmes képei meglepően kidolgozottak és hangulatosnak tűnnek, úgyhogy a Syberia II után talán egy újabb nagyszerű adventure van születőben...



Chaos League

A Chaos League egy fantasy környezetben játszódó labdajáték, amely leginkább az amerikai futballra emlékeztet. Lényegében hasonlóak a szabályok, csak nem derék amerikai játékosok csapnak össze, hanem elfek, törpék, élőhalottak, orkok – vagyis hagyományos fantasy karakterek. Azok az öreg rókák, akik ismerték a M.u.d.s. című játékot, már vágják is, hogy nagyjából miről van szó.

AZ ÍGÉRET FÖLDJE

Doom III

„Hahaha!” – kacagnak a cinikus kétkedők, „Tényleg??” – álmélkodnak a pozitív életfelfogást előnyben részesítők. Akárhogyan is, a Doom III hivatalos boltba kerülési dátuma augusztus 3, és ha szerencsénk van, akkor pont megcsipjük a forgalmazón keresztül a játékot. Mi pedig ugye a pozitív életfelfogást részesítjük előnyben ©...



TELJES JÁTÉK:

Minimumkonfig: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videokártya

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Míg a Duke Nukem Forever szerintünk már a rossz vicc kategóriájába tartozik, az übermacsó szöke Einstein, aki háromszavas, rendkívül magvas mondanóját egy shotgunlövessel hangsúlyozza mégiscsak visszatér a Duke Nukem: Manhattan Projectben! OK, nem egy FPS, hanem egy 3D-s platform akció, de a, beszélások, a monsztrák, helyszínek és főleg az eksón mind-mind régi hangulatot idézik. Mit is mondhatnánk még többet? COME, GET SOME (DAMN, I'M LOOKING GOOD)!



KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
ILLETVE AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!

NE HAGYD KI. DURVA LESZ.

