

GOthic ÉS ROBIN HOOD THE LEGEND OF SHERWOOD

TELJES JÁTÉKOK A DVD-NI!

DVD
KIADÁS

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/12

GameStar

IDG
LÉVŐSÉGI

14 CDnyi
tartalom

DUPLA DVD-VEL!

HALF-LIFE 2 MAGYARÍTÁS + VIDEO
PRINCE OF PERSIA 2 VIDEOINTERJÚ

2004/12 Ára: 1896 Ft

GAMER

JÁTÉKOSÓHTÓL JÁTÉKOSOKNAK magazin

VAMPIRE

THE MASQUERADE: BLOODLINES

2004 LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA MEGÉRKEZETT!

CHRONICLES OF RIDDICK

PRINCE OF PERSIA 2 BATTLE FOR MIDDLE EARTH

HALO 2

A NAGYFŐNÖK VISSZATÉR — PC-RE IS!

KARÁCSONYI „MINDENTBELE”!
2
TELJES JÁTÉK
DUPLA DVD - 15 JÁTÉKDEMÓ
2,5 MILLIÓS ELŐFIZETŐI AKCIÓ
140 OLDAL

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: Gothic, Robin Hood: The Legend of Sherwood

IDG

Játékesztek: Men of Valor, Cross Racing Championship, NBA 2005, Tribes: Vengeance, Leisure Suit Larry
Mélyvíz: Konfigurációk karácsonyra, A legújabb GeForce-ok, Megoldások rendszerösszeomlás esetére
Játékdemók: 15 db, köztük BloodRayne 2, Cross Racing Championship, Flatout, Pro Evolution Soccer 4



TARTALOM

Gyorskereső

Atlantis: Evolution	B	92
Chronicles of Riddick	E	38
Cross Racing Championship	B T	82
CSI: Miami	B	86
F.E.A.R.	UI	28
FlatOut	B	72
Ford Racing 3	B	80
Full Spectrum Warrior	T	98
Gods: Lands of Infinity	H	24
Halo 2	E	30
Knights of Honor	T	98
Knights of the Old Republic	T	98
Leisure Suit Larry: MCL	B	76
LOTR: BfME	B T	64
Men of Valor	B T	78
Mortyr II	B	92
Mythic Blades	H	15
NBA: 2005	B	88
Pacific Fighters	B	90
Panzers	T	98
Pariah	UI	27
Pitfall: The Lost Expedition	B	92
PoP: Warrior Within	B T	46
Psi-Ops	H	22
Punisher	H	17
Rebel without a Pulse	H	22
Res Nautica	H	18
Rollercoaster Tycoon 3D	B C	84
Rome: Total War	C	98
Shark Tale	B	92
Silent Hill 4: The Room	T	98
Sims 2: University	EL	12
Star Wars: Battlefront	T	98
Sun Crusher	H	18
Takeda 2	H	16
The Poolisher	H	24
The Sims 2	T	98
Thief 3	T	98
Tribes: Vengeance	B T	87
UFO: Aftershock	H	16
Vampire: Bloodlines	B T	58
You are empty	H	14

T: Tipp
C: Cheat
B: Bemutató

H: Hírek
E: Előzetes
Bt: Bétateszt

U: Új infó
EL: Első látásra
EK: Első kézből

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

A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

Bemelegítés

CD-tartalom 6
DVD-tartalom 7

Teljes játékok:
Robin Hood, Gothic

8



Első látásra: The Sims 2: University 12

Újdonságok

Hírek 14

Új infók 27

Halo 2 28



Chronicles of Riddick 38

Játékbeutatók

Fókusz: Prince of Persia: Warrior Within 46

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 58

LOTR: Battle for Middle Earth 64

FlatOut 72

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 76

Men of Valor 78

Ford Racing 3 82



Cross Racing Championship 82

Rollercoaster Tycoon 3D 84

CSI: Miami 86

Tribes: Vengeance 87

NBA Live: 2005 88

FÓKUSZ



PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN 46. OLDAL

„Bezeg akkoriban még tudtak összetett és érdekes játékokat csinálni, manapság meg már csak a csilli-vili 3D önt el mindent, de fejlődés, az semmi” – mondják jó páran a régi motorosok közül.

RÉGI JÁTÉKOK

ÚJRAFELDOLGOZÁSAI – 50. o.

60. oldal: Vampire: The Masquerade: Bloodlines



SZ TÉMA



„Szinte egyfolytában sasolnunk és agyalunk kell a döbbenetes méretű termekben, hogy az ezernyi tereptárgy között megtaláljuk és kihasználjuk a megfelelőt, valamint kikerüljük a Kocka című filmben láthatóknál is gyilkosabb és fifikásabb csapdákat. Elég egyetlen rosszul kiszámított akrobatikus mozdulat, tévesen végiggondolt és megtervezett útvonal, és hősünknek már Dahaka miatt sem kell aggódnia...”



64. oldal: LOTR: Battle for Middle Earth



72 oldal: FlatOut



Pacific Fighters	90
Játszottuk még	92
„Komolyan mondom”	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

Tippek, Trükkök

Rövid tippek	98
Prince of Persia: Warrior Within tippek	102
Vampire: the Masquerade – Bloodlines tippek	103
LOTR: Battle for Middle Earth tippek	104

Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piactér	112
GeForce 6800-as kártyák tesztje	114
Konfiguráció-teszt	118
Jövönéző	122
Az adatmentés lehetőségei	124
Vásárlási tanácsadó	126

Másvilág

StarMusic	128
StarMovie	129

Közösség

Aréna	130
Aréna Szoftver	133
Aréna Hardver	134
Másik oldal	135
A következő szám tartalmából	136

Beköszöntő

ÜDV olvasó!



Mire e lapszámot a kezetekben tartjátok, minden bizonnyal leesetek az első pihe-puha hópelyhek, az utcákat meleg sárgás fénnel ragyogják be az üzletek karácsonyi fényei, az emberek pedig térdig gázolnak a latyakban, és orkán erejű szél pirítja arcukat. Milyen jó is ilyenkor az aktuális GameStarral a gép elé huppanni a jó meleg szobában ☺!

Nos, decemberi számunkat a karácsony jegyében teletöltöttük minden jóval, mandulával, mogoróval, 140 oldallal, előfizetői akcióval, jobbnál jobb játékok bemutatásával, és két teljes játékkal. Ez utóbbiak közül az egyiknek a Diablonak kellene lennie, de a Blizzard másképp gondolta, így a játék csúszni fog 1-2 hónapot. Ez nekünk a legkellemetlenebb, elnézést is kérünk érte remegve, viszont engesztelésül nem akármit adunk helyette: a Gothic került a Robin Hood: Legend of Sherwood mellé a lemezekre! (És higgyétek el, nem direkt irok rímekben, most olvastam csak vissza, és láttam én is! Biztos a Karácsony Szelleme...)

Igy év végén nem csak a hóban-latyakban, hanem a rendezvényekben is térdig gázol a jó GameStaros: nemrég fejeződött be születésnapj Nyílt Napunk és az EA-val közösen rendezett NFSU2 bajnokságunk (képeket és videókat a lemezeken láthattok), de máris nyakunkon az első GS-LAN (részletkért sasoljátok a kilencedik oldalt), és a következő, januárban megrendezésre kerülő újabb Nyílt Napunk is (erről bővebben a következő számban)!

Az év végéhez kapcsolódik ugyanakkor szokásos közvélemény-kutatásunk is, mely természetesen most sem maradhat el: a lapban (itt a környéken) találhattok egy díjmentesen visszaküldhető kérdőívet. Legyetek oly jók hozzánk, és töltsétek ki / adjátok fel, ezzel nagyban segítitek ugyanis munkánkat, aktívan hozzájárulva a lap jobbá tételéhez! Köszül! Végezetül nem maradt más hátra, mint hogy megköszönjük az egész évi kitartást, a sok-sok dicséretet és a kevesebb, ám annál hasznosabb építő kritikát, Kellemes Karácsonyt, és Boldog Új Évet kívánunk Nektek, és biztosítsunk Benneteket arról, hogy 2005-ben is érdemes lesz Magyarország legnagyobb játékmagazinjával tartanotok, mert minden jel arra mutat, hogy meg fogja érni. Ugye-ugye?

Boe



CD-DVD

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.

Ha rögtön a Gothic telepítésével akard kezdeni, futtasd a második CD-n található "setup.exe" fájlt. Ha a Robin Hoodot próbálnád ki inkább, helyezd be az első cédét, majd "setup.exe". A DVD esetén a fájlok a főkönyvtárban vannak!

Mit hol lelsz?

CD 1

> Teljes játék: Robin Hood

CD 2

> Teljes játék: Gothic CD1

> Játékdemók

CD 3

> Teljes játék: Gothic CD2

> Játékdemók

CD 4

> Játékdemó

> Exkluzív

> Extra

> Animációk

> Játékkiegészítések

> Rovatok

> Filmelőzetesek

> Ti küldtétek!

> Javítások

> Mélyvíz

Amivel a DVD-s több a CD-s verzióánál:

A Dupla DVD természetesen tartalmazza a 4 CD teljes anyagát, ám ezen kívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 11 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 49-cel több animáció, 24 extra segédprogram, 35 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.

Engedjétek meg, hogy elsőként kívánjak mindenkinek Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet! Az ajándékozás eljövele előtt, azt hiszem, újra sikerült nem éppen unalmas tartalmat összeállítani. A kiadók most is rákapsoltak, hogy még csak véletlenül se tudjunk pihenni. Folyton játszani kell... ejjj ☹. A játékdemók közé többek között befért a BloodRayne 2, a hazai fejlesztésű CRC magyar nyelvű változata és a Zoo Tycoon 2. Ünnepi felhozatalként úgy gondoltuk, tovább spilázzuk az exkluzív tartalmakat is. Ezúttal nemcsak játékbemutatókat, hanem feliratozott interjúkat és két rendezvényünk összefoglalóját is megtalálhatod a korongon. A már megszokott mennyiségű egyéb videót, kiegészítést, filmelőzetest, extrát és persze a többieket inkább nem is említem ☺.



JÁTÉKDEMÓK

BloodRayne 2

> kiadó: Majesco > méret: 500 MB > hely: Dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

Bizonyára tudjátok, hogy előző számunk teljes játék melléklete a Bloodrayne volt. Úgy terveztük, hogy pontosan a második rész megjelenésével egy időben adjuk ki, de sajnos eltolták a folytatás megjelenését. Némi kárpótlásként kiadták a kipróbálható demóját, melyet most csak a Dupla DVD-s melléklet tulajdonosaként próbálhatsz ki!

Cross Racing Championship

> kiadó: Invictus Games > méret: 95 MB > hely: CD4/Dupla DVD



EZT SE HAGYD KI!

A hazai Invictus még karácsony előtt piacra dobta legújabb autós játékát. Ezúttal úgy gondolták, itt az ideje egy eléggé összetett játékot alkotni. Nem kevesebb, mint hat különféle stílusú versenyben vehetünk részt, tuningolhatjuk a verdákat, és több terepen is bizonyítanunk kell. A grafika is elfogadható, plusz van rendesen kihívás!

További demók a CD-ken

- > Ski Racing 2005
- > The Incredibles
- > Zoo Tycoon 2

További demók a DUPLA DVD-n

- > Atlantis Evolution
- > Children of the Nile
- > FlatOut
- > Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
- > Law and Order: Justice is Served
- > Nexus: The Jupiter Incident MP
- > Pro Evolution Soccer 4
- > Project Joe
- > Terrorist Takedown
- > Total Pro Basketball 2005



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 általatos 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 4/ Dupla DVD)

Half-Life 2

➤ kiadó: Vivendi ➤ hely: CD4/Dupla DVD



November 16-án új fordulatot vett a játéktörténelem. Öt év megfeszített munka gyümölcseként jelent meg a HL2, amely minden idők egyik legizgalmasabb játéka lett. Sajnos nem mindenki élvezheti teljes pompájában, éppen ezért készítettünk egy összeállítást róla. Jó nézegetést!

Amit csak nálunk nézhetsz meg

CD 3:
NBA Live 2005

DUPLA DVD:
Borthers in Arms, Cross Racing Championship, FlatOut, GTR, NBA Live 2005, Pro Evolution Soccer 4, Rollercoaster Tycoon 3, Scrapland, The Settlers: Heritage of Kings

További animációk

CD 3:
Brothers in Arms, Euro Rally Championship, NBA Live 2005, Need for Speed Underground 2, Painkiller: Hell Out of Hell, SENTINEL: Descendant of Time, Sid Meier's Pirates!, Silent Hunter 3, Universal Commando: Hostile Intent

DUPLA DVD:
Armies of Exigo, Battlefield 2, Children of the Nile, Creature Conflict, Cross Racing Championship, Ghost Recon 2, GTR: FIA GT, H&D 2: Sabre Squadron, Imperial Glory, LOTR: Battle for Middle Earth, Madden NFL 2005, Medal of Honor: Pacific Assault, Morty 2, Neuro Hunter, Pariah, PT Boats, Road to Fame, Sabotain: Break the Rules, SF: Shadow of the Phoenix, The Settlers: Heritage of Kings, Tribes Vengeance, Vampire Bloodlines, World of Warcraft

Filmelőzetesek:

CD 2:
Meet the Fockers, Star Wars: EP III: The Revenge of the Sith

DUPLA DVD:
Boogeyman, Cars, Hide and Seek, Hitch, Millions, Noel, Ocean's 12, The Life Aquatic With Steve Zissou

Lapozz
a Teljes Játékhoz

EXKLUZÍV

**GameStar nyílt nap
– 2004. november 5.
(CD 4 / DUPLA DVD)**

November elején, a hideg beálltával rendeztük meg legutóbbi nyílt napunkat. Először is nagyon köszönjük mindenkinek, aki eljött, reméljük, jól éreztétek magatokat. A sok esemény, verseny és kihívás közepette sikerült jó néhány képet is készítenünk, melyeket most Te is megszemlélhetsz. Ha esetleg erre nem jutottál el, ne csüggedj, hamarosan újra lesz hasonló rendezvényünk!



JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



**Doom 3
Gravity Gun Mod 2.0**

A Half-Life 2 gravitációs fegyvere, a Gravity Gun igazán nagy népszerűségnek örvend a játékosok körében. Ezt lelkes modderek alaposan megirigyelheték, ugyanis hihetetlen rövid idő alatt elkészült a Doom 3-as átírat is. A mod segítségével mostantól szörnyeinkhez bármikor hozzávágathatunk egy-egy pályán heverő tárgyat!



UT 2004: UnWheel 2.0

Az UnWheel modifikáció segítségével kedvenc FPS-ünkből csinálhatunk autós játékot. A különféle extra tuningos verzióktól kezdve egészen a furgonokig bezárólag rengeteg spéci kocsit vár ránk, melyekkel a hagyományos játékmódokat is ki tudjuk próbálni. Unreal Tournament 2004-fanoknak kötelező kipróbálni ezt a modot!

További érdekességek

CD: Battlefield 1942, Doom 3, GTA Vice City, The Sims 2, Unreal Tournament

DVD: Max Payne 2: The Fall Of Max Payne, Unreal Tournament 2004, Quake 3: Arena

EXTRA

NFS Underground 2 bajnokság

November 19-én, pénteken kezdődött Magyarország első Need for Speed: Underground 2 bajnoksága. A rendezvény három napig tartott, és korábbi elképzeléseinkhez képest sokkal többen ellátogattak! A szerencsések most már értékes nyeremények boldog tulajdonosai. A helyszínen készítettünk néhány képet és egy kicsiny videót is.



GARRETH TANÍTVÁNYAI

ROBIN HOOD

THE LEGEND OF SHERWOOD

A Commandos sorozat méltán szerzett nagy népszerűséget – néhány fős, specialistákból álló csapattal borsot törni a németek orra alá. E havi első teljes játékunkban ezúttal a középkorban kell képességeinket fitogtatnunk, Robin Hood vezetésével.

A fejlesztőcsapat már némi tapasztalattal rendelkezett kommandós témában: előző programjuk a Desperados is hasonló alapokon nyugodott, csak ott a vadnyugaton betyárkodhattunk. Itt viszont a középkori Angliában kell helyt állnunk. A sherwood-i erdő fejedelmeként nemcsak a „javak igazságos újraelosztását” (értsd: a gazdagoktól elvenni, a szegényeknek odaadni ☺)

kell felügyelnünk, hanem a gonosz János herceg ellen is meg kell szerveznünk az ellenállást. Éppen ezért a küldetések is különböző típusúak: a rajtaütéseknél elsajátíthatjuk a harcmodort, míg a lopódzós, várba beosonós akcióknál (szerinted? -ender) rabokat szabadíthatunk ki, kicselezhetjük a várőröket, és csak végszükség esetén keveredünk harcba. Ilyenkor bontakozik ki a történet is. Az újkori puffog-



tatáshoz és egyéb trükkökhöz képest kellemes változatosságot hoznak az újfajta cselek, amelyekkel célt érhetünk: Robin, a főhős kiváló kardforgató és íjász, aki ráadásul egy arannyal teli erszény elhajításával hatalmas csődületet teremt. Társai szintén profik: Stuteley hálóval teszi ártalmatlanná az

őröket, vagy koldusnak álcázva magát vegyül el a nép között. Sőt, még almával is fejbe tudja dobni az őröket, akik ettől ugyan nem halnak meg, viszont, gyerekcsinyt gyanítva a „merénylet” mögött, a vásott kölykök keresésére indulnak – s ezzel szabadon hagyják az utat előttünk.

HATÁRTALAN KÉPZELET

GOTHIC

**A
2001-ES ÉV
RPG-JE**

Sokféle szerepjátékot láttunk már: volt, ahol az akció, vagy a kidolgozott világ, a lenyűgöző történet, netalántán a kidolgozott harcrendszer és természetesen a grafika varázsolt el. A Gothic megvalósítása annyira profi, hogy az RPG szerelmesei sok-sok álmatlan éjszakát fognak rááldozni, mire végigviszik a hős kalandjait.

Első pillanatban talán a grafika tűnik fel az ártatlan szemlélődőnek. Persze nem Doom 3, de mégis lenyűgöző a világ, melyet csak a Morrowind tud felülmúlni. Ráadásul mai gépeinkkel már teljes pompájával élvezhetjük, nem úgy, mint megjelenésekor. A párhuzamoknak azonban nincs vége: a Gothic világa is ugyanolyan nagyfokú szabadságot kínál. Ez a világ teljesen élő: a lakosok élnek mindennapjaikat, piacra mennek, dolgoznak, járják az útjukat. A szörnyek akár egymással is összeverekednek, miközben talán épp minket üldöznek. A szabadság abban

is megnyilvánul, hogy a küldetések mellett egyéb dolgokkal is tengethetjük életünket: akár megtanulhatjuk a leölt állatok bőrét is lenyúzni, s kikészítve azokat némi pénzre tehetünk szert, ha eladjuk. Egyáltalán nem érezzük úgy, hogy mi vagyunk a „Hős”, illetve a „Közellenség”, hanem egy átlagos kalandozó, aki igyekszik életben maradni... Persze azért nem marad el a világmegváltás sem, de a kezdeti rabszolgapozícióból bizony csak komoly küzdelmek árán juthatunk el az ünnepektől bajnokig. Az összehcsapások valós idejűek és akcióorientáltak. Varázsolni éppúgy tudunk,

mint közelről vagy távolról ritkítani az ellent. Különböző csoportosulások tagjaivá is válhatunk, ami persze befolyásolja az emberek hozzánk való viszonyát is. Külön öröm, hogy a már megszokott fantasys szörnyek (csontvázak, orkok...) mellett számos új fajta ellenség is az életünkre tör, így tényleg egy változatos világban kalandozhatunk, miközben a megszokott RPG-keretek is megmaradnak.

Uhu/GameStar Team



ÖRDÖGI ESET A DIABLOVAL

Egy kisebb technikai gixer miatt a múlt hónapban megígért Diablo-t nem tudtuk feltenni jelen számunk mellékleteire: a Blizzard ugyanis a World of Warcraft amerikai bevezetése miatti havazásban egyszerűen elcsúszott a határidővel. Szomorú, de ez van. Ők is nagyon sajnálják, igyekeznek mihamarabb elrendezni ezt a kis botlást, és letették a nagyesküt, hogy jövő év elején már minden GameStar olvasó irhatja a gonoszt saját monitorán, eredetiben! Addig is egy korábbi adósságunkat törlesztjük a Gothic személyében (emlékezhettek, ott is az utolsó pillanatban merültek fel technikai gondok, melyek mostanra már elhárultak), ráadásul pedig itt van a nem kevésbé nagy kalibert képviselő Robin Hood: Legend of Sherwood is, csak hogy teljes legyen a karácsonyi ajándéközön!
© Jó szórakozást hozzájuk!

Boe / GameStar Csapat

SIMS 2 UNIVERSITY

**ELSŐ
látásra**



No probléma, srácok! Van még cigi bőven!



Nem az volt a kérdés, hogy lesz-e, hanem hogy mikor. A Sims 2 diadalmenete folytatódik, érzékelik ugyanis az első kiegészítő – a Sims 2: University. Bár az első rész még mindig megtalálható az eladási toplistákon, várható volt, hogy az Electronic Arts a második részt is tovább bővíti. Igaz, már azt hittük, az első rész kiegészítői minden lehetséges területet lefedtek, mégis sikerült egy remek ötlettel előállni. A simsek ezúttal egyetemre mennek, ezzel nem csupán egy teljesen új környezetet kapnak, hanem egy új életszakaszt is. Az egyetemisták ugyanis már nem tinédzserek, de még nem is felnőttek, majd csak akkor lesznek azok, ha felsőfokú tanulmányaikat elvégezték. (Ez természetesen fikció, nem minden egyetemistára igaz!) Elmerülhetünk a kollégiumi élet örö-

meiben-gyötrelmeiben: bulizhatunk, bandázhatunk, együttest alapíthatunk, de meg kell küzdenünk kiszámíthatatlan szobatársainkkal, akik mindig a legrosszabbkor toppannak be, illetve a vizsgákra is fel kell készülnünk. Bejárhatjuk egy egyetemista életének összes fontos helyszínét: az előadótermet, laborokat, számítógéptermet (vicces lenne, ha simsünk játszhatna a Sims 1-gyel...), könyvtárt, hálótermet (a sajátunkat, netán szívünk választottját), kávéházakat, klubokat... Ugyan az egyetemi környezet különálló egészet alkot, nincs messze otthonunktól, így a simsek folytathatják megkezdett társadalmi életüket is, meglátogathatják családjukat, barátikat, de akár meg is hívhatják őket egy-egy kollégiumi bulira. Csakúgy, mint az eredeti játékban, eleinte itt sem vet fel minket a pénz,

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA
Életszimulátor
MEGJELENÉS
2005. március

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Electronic Arts

GYORSLINK **1192**

de különféle módokon gondoskodhatunk némi mellékesről, például korrepetálhatjuk a nálunk gyengébbeket (ha találunk ilyen), vagy akár különféle homályosabb üzletekbe is beszállhatunk, mint a pénzhamisítás. A szorgalmas tanulás persze meghozza gyümölcsét: attól függően, hogy milyen területeken képeztük magunkat, az alapjátékban nem látott négy új karrierlehetőség közül is választhatunk, illetve a már meglévőkre is komolyabb eséllyel pályázhatunk.



ÚJ ZENESZÁMOK

Ha épp nem saját bandánkban játszunk, akkor a hifi jó szolgálatot tehet

ÚJ ÉLETSZAKASZ

Már nem tinédzser, még nem felnőtt: egyetemista!

SZEX, SZERELEM, GYENGÉDSÉG

A szexualitás talán még a Sims Online-nál is nagyobb szerepet kap.

Ivarcsörte a lánykoleszban: csupa móka és kacagás!



A Slipknot is így kezdte... Lám, mi lett belőlük!



Kék kis madárka vagyok! Kék kis madárka!



A számítógépnél ülő srác több mint gyanús... Csúnya dolgokra használja a drága sávszélességet



Beszállhatok én is, lányok...?

ÚJDONSÁGOK

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kedves Olvasók, Pista bácsi!

Nagy melegség önti el a szívemet. Ugyanis az előző számban szerepelt a Half-life 2 tesztlünk, Sam amerikai utazásának hála. Most pedig újabb előnyét élvezzük annak az alig 26 órának (oda és vissza), amit a repülőgépen töltött. Ugyanis mellékesen a World Cyber Games idei bajnokságán is részt vett, mint a magyar csapat vezetője. Úgyhogy fogadjátok szeretettel élménybeszámolóját a ködös Nyugati Partról (már csak CJ-vel kellett volna találkoznia...). Ja igen, meg készített a drága egy interjút is Dózerrel – tudjátok, ő az a csávó, aki mostanában óriásplakátokról tekint le ránk, csúnyán néz, és viszonylag jól tud csézni. Emellett egy kedves kis interjút is leközlünk a Rockstarral, amelyben kivételesen nem konkrétan a San Andreas újdonságait boncolgatjuk, inkább mélyebb információkat szedtünk ki az áldott jó emberekből a játékaik keletkezési körülményeiről. Mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe...

Az újdonságok rovat nagy részét viszont a Halo 2 és a Chronicles of Riddick teszi ki. A jelenlegi információk alapján az előbbi az Xboxos hullámvérés után (sajnos csak az után...) kijön PC-re is, az utóbbi viszont nemrég lépett elő az ismeretlenség homályából, és minket nagyon meggyőzött. A grafika egyszerűen szemet gyönyörködtető, a játékmenet pedig egészen új elemeket emel be az FPS-ek műfajába. De részletesen inkább a Csonti által jegyzett cikkben.

Jó szórakozást, boldog karácsonyt és új évet!

ender

„A FÖLD FOG SA

Most végre megtanulhatja a legifjabb korosztály is, hogy milyen rossz volt a kommunizmus: a lakosság legnagyobb része titkos kísérletek áldozata lett, a túlélők mutánsként rótták a kihalt utcákat... de legalább 3,60 volt a kenyér.

Na jó, ennyire azért nem volt rossz a helyzet: az iménti képet az orosz Digital Spray Studios új FPS-éből, a You Are Emptyből ragadtuk ki. A srácok 2001 óta dolgoznak a játékon, melynek munkálatai ugyan elhúzódtak (teljesen saját engine-t írtak hozzá), de a képeket elnézve nem volt hiábavaló a fáradozás, a grafika a legnagyobb nevekkel is felveszi a versenyt. A XX. század közepén, az ötvenes évek végén járunk. A Szovjetunió a legsötétebb totalitárius diktatúra közepén genetikai kísérletek révén próbálja megteremteni a tökéletes embert, az új fajt,



AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

ÚJ INFÓK > a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshots kerülnek ide. Csak a legiránytűsebb 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 screenshotsot 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 írunk 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 ©!



28

WCG 2004

Amerikai utazásunk újabb eredménye



30

Halo 2

Microsoft support, segíthetek?



38

Chronicles of Riddick

Egy igazi angol gentleman

„ARKÁBÓL KIDŐŐŐLNI!”



Látod, drágám, mondtam hogy egy éven belül lakáshoz jutunk!

melynek egyedei majd békében és boldogságban élnek, világszerte építve a kommunizmust. A kísérlet azonban nem jár sikerrel: a játék fő színhelye, Moszkva szinte teljesen kiürül, az a néhány túlélő pedig, aki megúsza a halált, mutánsként próbál érvényesülni – köztük mi is. Lassacskán rájövünk, hogy járhattunk volna rosszabbul is, hiszen ahogy elhatalmasodik rajtunk az átalakulás, újabb és újabb természetfeletti képességekkel leszünk gazdagabbak.

A You Are Empty játékmenete sokkal inkább „mésélős”, mint az átlagos FPS-ek. A megfelelő paraszintről még egy kissé sportszerűtlen, ám annál hatásosab b módszer is gondoskodik: bár lesznek fegyvereink, egy zombikkal teli várost nem fogunk tudni egymagunkban kifüstölni, egyszerűen nem lesz hozzá elég lőszerünk. Ha pedig kifogytunk (erre utal a cím), kénytelenek leszünk a túlélésre játszani: bujkálni és lopakodni.

Mindenki egy kis melegségre vágyik, kérdezzétek csak meg a kazános bácsit!



Vidám orosz játékok

Ezek az oroszok nagyon nincsenek kibékülve a világgal – legalábbis erre utal, hogy összes FPS-ük magából kifordult, beteg és depressziós világokban játszódik. A S.T.A.L.K.E.R.-t ugyebár senkinek sem kell bemutatni (bár ők ukránok), csernobili mutánsok között kóborolni valószínűleg nem lesz sétálgalopp. A Vivisector Dr. Moreau génmanipulációs állatkísérleteit vizsgálja behatóbban (még akkor is, ha a játékban jogi okok miatt kénytelenek voltak Dr. Morhead néven utalni a drága doktorra). Közéleg a Pathologic névre keresztelt FPS is, melyben feladatunk nem lesz más, mint a túlélés: különböző karakterek bőrébe bújva kell átvészelnünk 12 napot, magától a Gonosz elől menekülve. A baljós atmoszféra mellett azonban mindhárom játékról elmondható, hogy ígéretes, egyedi darabok.



Vivisector



Pathologic

Csingoszivaaaaaaa!



MÉG MINDIG A GÖRÖGÖK

A Mythic Blades egy klasszikus stílusban íródott 3D-s valós idejű küzdőjáték, kiváló grafikával. A Cartel Games és a Vermillion Games közös munkája eredményeképpen megszületett „mű” vizuálisan lélegzetelállítóra sikeredett. A játékos kiválaszthatja majd, hogy a Legendás Hős vagy a Rettenetes Szörny szerepében kíván-e részt venni a küzdelemben, amely végérvényesen eldönti Olympus sorsát. A harc tétje ugyanis nem kisebb, mint Zeusz uralmának megdöntése. A tényleges összecsapás azonban nem az

Olympuson fog zajlani, hanem az emberek és a szörnyek között. A görög mitológiából változtatás nélkül átvett 11 legendás karakter teszi majd izgalmassá a játékot, mint például Perzeusz, vagy éppen Medúza alakítása. Látványos modellek, hátterek és speciális effektek mellett tíz kamerakontrollal ellátott 3D-s arénában lehet majd próbára tenni képességeinket. Single player módban négy ügyességi szint lesz, de a multiplayer mód kipróbálását is kár lenne kihagyni a haverokkal.

A SONGUKU-ÉRA ÚJRAÉLED

Bár néhány évvel ezelőtt a Takeda nem szerepelt valami fényesen, a Magitech lassacskán kiheverte a kritikuskok okozta sokkot, és nekilátott a sokkal szebbnek-jobbnak ígért folytatásnak. A **Takeda 2** elődjéhez hasonlóan körkre osztott stratégia lesz, amely a feudális Japánban, a Sengoku érában játszódik, a szamuráj polgárháború idején. Amellett, hogy hatalmas seregeket irányíthatunk, hősíket is nevelhetünk magunknak, miközben egységeink utánpótlásáról városaink felvirágoztatásával gondoskodhatunk. Sőt, ha éppen nem a frontális támadást választjuk, akkor nindzsákat is küldhetünk kényes küldetésekre, vagy ha még ennél

is sunyibb megoldáshoz folyamodnánk, jöhet a politika, diplomácia, na az aztán tényleg fertő.



Az ott Sengoku. A kospasz mellett.

VILLÁMHÍREK



A GameSpy elkészítette minden idők legjobb FPS-es közelharci fegyvereinek listáját: a harmadik helyen a Doom végzett (láncfűrész), második lett a Half-Life (feszítővas), az aranyérmét pedig az UT kapta (Impact Hammer).

A CryTek csapata exkluzív techdemót készített az Ati számára, melyben már a Far Cry továbbfejlesztett engine-je látható. A költői kérdés már csak az, vajon milyen kártyákra lesz optimalizálva a Far Cry 2?

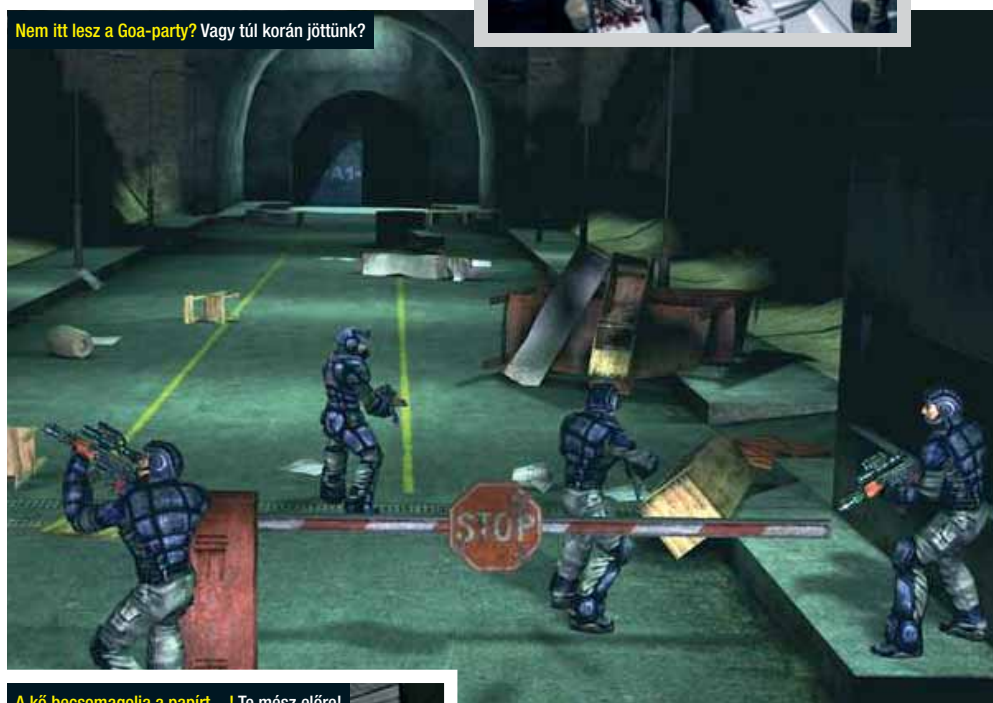


DERÜLT ÉGBŐL

Az UFO: Aftermath után itt a folytatás, az **UFO: Aftershock**. Egyszer már lenyomtak minket, most itt az idő, hogy visszavegyük a bolygót a nyavalyás gülüszeműektől.

Az ugyanis, hogy „földön kívüli” mára nem jelent semmit: az emberi faj lett földön kívüli, mivel az előző rész végén elfogadták az idegenek ajánlatát, és elhagyták a bolygót. A Föld egy hatalmas biofarm lett, odaveszett New York, Párizs, Budapest, de ami a legfájóbb, még a Madách Imre út is, az egész szerkesztősséggel együtt. Úgyhogy itt az idő, hogy bosszút álljunk. A képeken jól látszik, hogy ezúttal sokkal dögösebb grafikára számíthatunk, de emellett számos változtatás lesz a játékmenetben is: az előző részből például kimaradtak a légi összecsapások, melyeket immár mi magunk is levezényelhetünk. A játéktér már nem csak „díszlet”, mert a pályák összes épületébe bemehetünk fedezékért, megmászhatjuk őket, vagy az ellenségre robbanthatjuk – ahogy az adott helyzet megkívánja. Menet közben jobban nyomon követhetjük az eseményeket, látjuk, hogy épp milyen parancsokat osztottunk ki egységeinknek, és ők milyen hatékonysággal, milyen befolyásoló tényezők mellett hajtják épp végre azokat. Katonáink sokkal kevésbé lesznek „fogyóeszközök” (legalábbis ideális esetben), mert mindegyikük egészen egyedi lesz: számtalan tréningprogram közül választhatunk, bár a katonákat csupán néhány alkalommal képezhetjük tovább. Új felszerelési tárgyként azonban fejleszthetünk-vásárolhatunk különféle implantokat, melyek látványosan megdobják fiaink teljesítményét. A legérdekesebb újdonság azonban a bázisépítés: mivel nem csupán két frakció (az emberek és az alienek) küzd egymással, először megfelelő diplomáciai kapcsolatot kell kiépítenünk valamelyik társasággal. Ha engedélyezik nekünk, hogy bázist építsünk területükön, az új központot bekapcsolva saját hálózatunkba tovább terjeszkehdhetünk. A bázisokon különféle épületeket húzhatunk fel, melyek kijelölik, hogy inkább a kutatás vagy a harc területén kívánunk jeleskedni. Ígéret tehát van bőven, már csak az a baj, hogy közel egy évet kell várni a játékra: várhatóan 2005 őszén érkezik.

Nem itt lesz a Goa-party? Vagy túl korán jöttünk?



A kő becsomagolja a papírt...! Te méész előre!



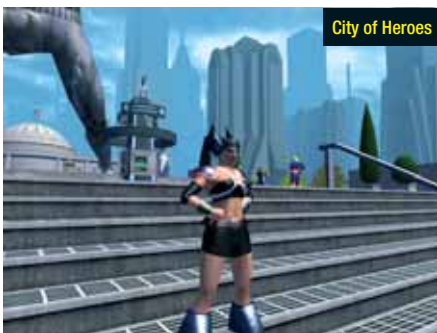
Tank. Ha jó! Szerintem...



BILLBOARD 2004

Idén első alkalommal rendezték meg a Billboard 2004 díjátadó ünnepséget, mely a szakma reményei szerint hamarosan a digitális szórakoztatóipar legnagyobb tekintélyű rendezvényévé válhat.

Az újonnan alapított díj idáig az első igazán komoly lépés afelé, hogy a digitális szórakoztatóipar (benne kiemelt helyen a játék- ipar), a film- és zeneiparhoz hasonló módon, végre jelentőségével arányos megbecsülést kapjon. A számtalan kategória közül minket nyilván a hozzá- juk kapcsolódó díjak érdekelnek: az év innovációs díja a Sony EyeToy konzolos kiegészítőjének járt, a második helyezett azonban a Doom 3 lett – ez- zel is elismerve a főképp John Carmack nevéhez köthető számtalan technikai újítást, melyet a játék hozott. Összesítettben azonban nem csupán az év multiplayer játéka, hanem az év játéka díj is a City of Heroes fejlesztőjéhez, az NCSoft csapatához



City of Heroes

került: ez lett az első MMORPG, amely ilyen szintű szakmai elismerésben részesült – a második helyezett a Prince of Persia, a harmadik pedig a Star Wars: Knights of the Old Republic. Az év játékfej- lesztő cége a Maxist, a Pandemic Studiost és a Ubisoft Montreal megelőzve a BioWare lett, bár jól mutatja az Electronic Arts jelentőségét, hogy nem is ebben a kategóriában jelölték, hanem mint az év „márkáját” – végül ez a díj az Apple-höz került, az EA a második helyet nyerte el, bár egy ezüstérmét a Maxison keresztül is nyert, amely szintén hozzá tar- tozik. A legjobb hang és zene a díjat a True Crime: Streets of L. A. kapta, a második helyen a Doom 3 végzett, a harmadik pedig a Freedom Fighters lett.



Doom 3

„PUNISHER BÁCSI! PISTIKE ELVETTE A MACIMAT!”

Újabb képregényhős a moni- toron: ezúttal a Megtorló van terítéken!

A Calabas Hills 2004. október 11-én jelentette be Kaliforniában, hogy a **The Punisher** című mozi- film főszereplője, Thomas Jane fogja kölcsönözni a hangját a The Punisher játék szereplőjének. A cucc 2005 januárjában lesz elérhető. A THQ belső fejlesztője, a Volition Inc® által megalkotott The Punisher főszereplője, Marvel legsötétebb antihőse, Frank Castle lesz, aki 30 éve legnagyobb ellensége- ivel veszi fel a harcot.

Thomas Jane a The Thin Red Line és a Boogie Nights című filmekben, illetve idén nyáron a kri- tikusan fogadott Stander című alkotás révén vált ismertté a mozinézők körében, aki játékaival sajátos színezetet adott az utcai igazságszolgáltatás in- tézményében mélyen hívó karakternek. A játékban azonban elsősorban a Volition Inc. felfogásában láthatjuk viszont a klasszikus Punisher-jellemvoná- sokat. Jane inkább csak a hangját adja mindehhez. A fejlesztők elsődleges célja az volt, hogy a Marvel által megálmodott világot a lehető leghitelesebben élesszék újra ebben a játékban.

A történet szerint miután Frank Castle családját lemészárolják, a főszereplő messzemenőig csak egy küldetés szolgálatába állítja életét: megtisztítani az utcát a bűntől. A videojátékok egyik legsodrób

sztorija Jimmy Palmiotti és Garth Ennis együttmű- ködéseként köszönheti létét, míg a megjelenésért a Volition Inc. felel. Egy más játékokban még soha nem alkalmazott ötletes kérdező rendszer révén a játékosok közvetlenül irányíthatják, pontosan mennyi büntetést kapjon az ellenség. Aki kipróbálja, annak biztosan le fog esni az álla, hogyan lehet órákon keresztül, több mint százféle halálosztó módszerrel harcolni a bűn ellen. Kezdődjék az „igazságszolgáltatás”!



Megtorlok bármit jól.

ÜZLETI HÍREK



Fred Nilsson, az id Software animátora elhagyta a csapatot és visszatért a DreamWorkshöz, hogy ismét az animációs filmekkel foglalkozzon. Következő munkája az Over the Hedge lesz, melynek főhőse egy mosómedve és egy teknőc – mivel a szakem- ber az utóbbi néhány évben pinkydemont és különféle zombikat animált, valószínűleg eltelik még némi idő, mire visszazökken a régi kerék- vágásba. Az úriember egyébként a legfonto- sabb id projekteket tette le a védjegyét, mint például a Quake 3 vagy a Doom 3.

Miután a Microsoft levédette a dupla klik- ket, mint saját zseniális ötletét, nem megle- pő, hogy mások is rájöttek, milyen jól lehet keresni efféle jogi perekkel. Most a texasi McKool Smith támadt rá számos nagy játékforgalmazóra azzal a váddal, hogy az általuk használt 3D-grafika technológiája megsérti egy 1988-as szabadalmukat. Akkor ugyanis rádöbentek, hogy 3D-s objektumokat el lehetne forgatni térben, majd ezt képernyőre vetíteni... Lényegében minden fejlesztő, aki valaha is használt 3D- grafikát, számíthat a perre. A McKool Smith eddig az Electronic Arts, az Activision, a Take Two Interactive, a Ubisoft, az Atari, a THQ, a Vivendi Universal Games, a Sega, a Square Enix, a Tecmo, a Lucasarts Entertainment és a Namco ellen nyújtott be keresetet.

A Marvel képregény-birodalom bepereli az NCSoft-ot, mivel szuperhősös MMORPG- jükben, a City of Heroesban a játékosok a Marvel képregényekben látott hősökhöz hasonlóan is fel tudnak öltözni. Ez egy ki- csit bizzar, mivel a Marvel kb. ezer éve ad ki szuperhősös képregényeket, és minden lehetséges jelmezt, logót felhasználtak már, a kék sztreccrucira húzott piros alsógatyától kezdve (Superman) az egy szál tépett farmerig (Hulk).

A HÍR SZENT...



A HÍR: Warren Spector, többek közt a Thief és Deus Ex sorozat szellemi atyja elhagy- ja csapatát, az Ion Stormot. Kiadójuk, az Eidos azonban hangsúlyozta, hogy továbbra is igényt tart a munkájára: többek közt a következő Tomb Raider munkálataiban fog segédkezni. A kiadó nem adott hivatalos magyarázatot Warren távo- zására, csupán „személyes indokokat” említett.

A VÉLEMÉNY: Ez több szempontból is ér- dekes: az Eidos nemrég jelentette be, hogy biztosan folytatja a Thief és Deus Ex sorozatot – Warren Spector nélkül?! Tőlük kitelik, de a bu- kás borítékolható. Ami pedig a hivatalos indokot jelenti, az AGC-n (Austin Game Conference) már téma volt Warren jövője, és a jól értesültek arról sutyorogtak, hogy a Midwayhez szegődik, akik új fejlesztői központot hoznak létre Austinban. Láss csodát: alig két hónapra rá a Midway felvásárolta az Inevitable Entertainmentet (The Hobbit, Area 51), melynek új neve Midway Studios Austin.

ELSŐ KÉZBŐL GTA SAN ANDREAS

DAN HOUSERREL, A JÁTÉK PRODUCERÉVEL BESZÉLGETTÜNK

Az előző számban közölt GTA: San Andreas előzetes után egy újabb interjút közlünk a játék készítőivel, ezúttal inkább a háttérinformációkra, a fejlesztés körülményeire koncentrálva

Hogy voltatok képesek a Vice Citynél ötször nagyobb játékot kevesebb mint két év alatt elkészíteni úgy, hogy életszerű és szórakoztató is legyen?

Rengeteg megvalósításra váró ötletünk volt, így a méret nem jelentett különösebb gondot. Ettől függetlenül az elkészítése igazi kihívást jelentett mind technikailag, mind emberileg.

Miért esett a választás a nyugati partra és a '90-es évekre, amikor színteret kerestetek a San Andreashoz?

A nyugati part egészen vibráló volt azokban az években, sok olyan dolog indult vagy valósult meg a környéken, melyeknek máig érezhető a

–, vagy a divat, a zene és a populáris kultúra is segíthet ebben.

Ezen kívül a személyes élmények is meghatározók: hogy hiteles legyen az arculat, a stílus és a részletek, és hogy tényleg megértsük és érezzük a kort, melybe behelyeztük a játékot, a Grand Theft Auto: San Andreas teljes fejlesztő csapata egy hosszú autós utazás során bejárta az egész nyugati partot, és amit csak látott, lefényképezett. Egy másik csapatunk csak arra ügyel a készítés során, hogy a ruhák, a karakterek, a járművek, az épületek, sőt még a legapróbb tárgyak is belesimuljanak a környezetbe. A megszállottság ezen a szintjén már rettenetesen fontos, hogy minden a legteljesebb mértékben összhangban legyen, és

A Grand Theft Auto mindig is a szabadságról és a játékost körülvevő világgal való interaktivitásról szólt. Ezen eddigi – jól ismert – jellemzőknek a kiterjesztését élvezheti a játékos abban, hogy a kinézetet is befolyásolhatja. S szeretjük volna jobban elmosni a határokat a küldetésben való részvétel és a történetben való szereplés, illetve a játékbeli „szabadidő” között. Az ilyen „szabadidős tevékenységek” segítik igazán a játékost, hogy beleélje magát a karakter szerepébe, és úgy érezze, ott van a helyszínen, még abban az esetben is, ha nem vesz részt küldetésben. Ezáltal a játékos sokkal szorosabb kapcsolatba kerülhet a választott karakterével, és sokkal személyesebbé válik a játék. Azzal, hogy Carl megjelenésén változtat a játékos, máris az ő világában érzi magát.

A megszállottságnak ezen a szintjén már rettenetesen fontos, hogy minden a legteljesebb mértékben összhangban legyen

hatása a populáris kultúrára. Akkoriban igazi gyűjtőhelye volt a divat, a zene, a graffiti és a film kiválóságainak. Az emberek, az építészet és a természet extrém módon változatos az ország ezen felén – kezdve Hollywood csillogásától, San Francisco hegycsúcsaitól Nevada sivatagain és Vegas neonfényeinek, illetve extravaganciáján át egészen a bandaháborúig LA déli központjában. A környék minden szempontból annyira sokszínű, hogy hihetetlen gazdag kelléktárral rendelkezünk, mikor megalkottuk San Andreas színterét.

A GTA sorozat arról ismert, hogy aprólékos és pontos részletekből építkezik. A San Andreas kapcsán milyen kutatások segítették az alapos munkát, honnan merítettetek inspirációit?

A Rockstar híresen ügyel a részletekre, ami már-már az örület határát súrolja. Viszont igazából a részletek segítenek életszerűvé tenni a Grand Theft Auto világot, és kialakítani annak sajátos, egyedi jellegét. A '91-es évek nyugati partjának hangulatát és stílusát könnyen magunk elé képzelhetjük számos film, mint például Boyz n' the Hood vagy a Menace II segítségével – hirtelen ezek jutnak eszembe, de annyi más mozifilm és TV-show készült a '90-es években

minden kis részlet hozzáadjon valamit az élmény egészéhez.

Továbbá számtalan olyan emberrel dolgoztunk együtt, akik a környékről származnak: DJ Pooh, Mr. Cartoon, Estevan Oriol és még sokan mások, akik nagy mértékben hozzájárultak ahhoz, hogy bepillantást nyerjünk abba, milyen lehetett akkor az élet, és hogyan érezhették magukat akkor az ott élő emberek.

Mesélj arról, miért vettétek fel az újdonságok közé, hogy a főbb jellemzőket (például hajviselet, ruházat, alkat stb.) személyre lehessen szabni?



A legtöbb játék, akár sikeres, akár nem, nem él 3-4 résznél tovább. A Grand Theft Auto akkor is hű maradt az eredetihez, miután 3D-re váltott. Mivel magyarázod a sorozatotok sikerét?

A főbb vonalakat tekintve mindig is hűek maradtunk az eredeti koncepcióhoz: szabadon lehet bárhova menni, és bármit csinálni. A 3D-re váltás tette lehetővé, hogy a csapat igazán kibontakozzon grafikai téren, a történetben, és hogy a játék humoros legyen. Talán a GTA 3-ról mondható el, hogy a csapat végre igazán összerázódott. De továbbra is a design kulcselemei (a szabadság és a sokféleség) különböztették meg a játékot a piac többi szereplőjétől. Úgy gondolom, hogy a sorozat azért marad sikeres, mert a játék szinte önmagában „követeli” a folytatást.

Mi a célotok, mit szeretnétek elérni a Grand Theft Auto: San Andreas játékkal, avagy az egész sorozattal? Csak a szórakoztatás, vagy hogy a játékos elmerüljön a GTA virtuális világában?

A csapat San Andreasszal kapcsolatos céljait a következő három pontban tudnám összefoglalni. Amennyire csak lehetséges egy olyan játékot készítsünk, amely messze felülmúlja a Vice Cityt. Ezen kívül szeretnénk korlátlan szabadságból és lenyűgöző történetből a legrészletesebb kockát kikeverni, végül technikailag és a kreativitást tekintve a leglebilincselőbb, interaktív univerzumot szeretnénk létrehozni.

De a legfontosabb, hogy egy olyan játékot készítsünk, amellyel mi magunk is szívesen játszunk, és amellyel az akciójátékok kedvelői is játszani szeretnének.



GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



A Strategy Core fórumon a Gothic II Night of the Raven című kiegészítőjével és esetleges harmadik részével kapcsolatban a JoWood egyik munkatársa elhintette, hogy előbbinek folyamatban van az angol nyelvű változata (a német verzió már készen van), a harmadik rész pedig várhatóan 2005 végén érkezik.

Annyit korábban is tudtunk, hogy lesz folytatása a játékcenzorok legendás célpontjának, a gázolós autóverseny Carmageddonnak. A cím és megjelenési időpont még bizonytalan, de október végén „valaki” levédette a Carmageddon TV nevet. Remélhetőleg nem egy új, autós-gázolós tévécsatornáról van szó.

A LotR: Battle for Middle-Earth nyomán a LucasArts hasonló projektre készül: pontos infót még nem tudni, a cég vezetője, Jim Ward csupán annyit árult el, hogy a Command & Conquer sorozatért felelős egykori Westwood-tagokból alakult Petroglyph jövőre rukkol elő egy vérbeli Star Wars RTS-sel. Talán megtörik az átok, és a siralmas Force Commander, illetve Galactis Battlegrounds után ebben a műfajban is villant a LucasArts.

Ugyan még meg sem jelent a nagyon várt Brothers in Arms, a Gearbox Software szerint már készül a folytatás, melynek hőse ismét Matt Baker őrmester lesz, ismét a II. világháborúban, ismét a németek ellen.

NEM ÉLHETEK BEZÁRVA

A kép csalóka: a Sun Crusher: The Great War-ban nem egy apró űrhajót irányítunk, hanem mi vagyunk az űrhajó – hőszünk valamikor komoly csúnyaságokat követhetett el, mert büntetésképp egy masszív „börtönpáncélba” (páncélbörtönbe?) zárták. Igaz, ez már „majdnem” egy űrhajó, mivel látszólag szabadon lehet vele röpködni és lövöldözni, csak nem lehet kiszállni belőle, mert a büntetés értelmében így vagyunk kénytelenek szolgálni a hatalmon lévő nagyvállalatok. Ez

persze nem élet így, hőszünk is megunja, és elhatározza, majd jól keresztbe tesz mindenkinek. A sztori az ígéretek szerint folyamatosan alakul majd a küldetések közben – ez szimulátorok esetében ritka. Egy idő után mások is csatlakoznak hozzánk: ha akarjuk, inntől kezdve stratégia-ként is játszhatjuk a játékot, csupán parancsokat osztogatva egységeinknek, de ha nem akarunk kimaradni a jóból, bármikor belevethetjük magunkat a harcba.



Pajzs 70%-on, a szerkezeti integritás csökken.

KAPITÁNY, KAPITÁNYOM!



Mi már tudjuk, hogy a tőkesúlyban van a Pogány Madonna

A francia Variations-R csapat beszáll az MMORPG piacra, ám ezúttal nem egy fantasy vagy sci-fi világban kalandozhatunk: a Res Nautica XVIII-XIX. század tengerein játszódik. A kedves játékosok kiválaszthatják, hogy mely ország színeiben szállnak vízre, és onnantól kezdve már csak rajtuk áll, hogy katonaként, kereskedőként, netán kalózként próbálnak boldogulni. A kereskedelem és a harc egyaránt kulcsfontosságú: ugyan kapunk pénzt a sikeresen teljesített küldetésekért is, muszáj gon-

doskodnunk némi „mellékesről”, ha nem akarjuk, hogy elmaradt pénzükrét cserébe fellázdjon a legénység. A játékban kizárólag valódi helyszínekkel találkozhatunk, ahol a klímának megfelelően változnak a meteorológiai sajátosságok. A játékhoz negyedévente érkeznek majd ingyenes kiegészítők (a fejlesztők reményei szerint öt éven át): az első 2005 elején, melyben még csak navigálnunk és kereskednünk kell. A harciasabb részek május-június táján várhatók.

JÁTÉKBEJELENTÉSEK



Az Akella következő projektje, a Shadow Boxingot, melyben az egyszeri játékosnak alkalma lesz végigverekedni magát az orosz alvilágon. A játék az orosz filmpar eddigi legnagyobb vállalkozása, egy 3,5 millió dolláros költségvetésű (nem olyan sok az...) film alapján készül. A játék különlegessége, hogy a legendás Fighting Force mintájára, verekedés közben felhasználhatjuk a környezetünkben található tárgyakat is.

Az Atari véget vetett a várva várt Neverwinter Nights 2 megjelenési dátumával kapcsolatos találgatásoknak (és reményeknek): 2006 tavaszánál előbb nem is érdemes számítanunk rá.

Jövő februárban a Shockwave Productions jóvoltából egy újabb II. világháborús repülőgépszimulátor érkezik Battle of Britain: Wings of Victory címmel.

A Söldner: Secret Wars első kiegészítője 2005. január 14-én érkezik. Címe máris komoly felbolydulást okozott a nemzetközi sajtóban, megállás nélkül égnak a vonalak, mi még fel sem ocsúdtunk, oly meghökentően eredeti: Söldner: Reloaded.

Végre! A méltán népszerű Yu-Gi-Oh! képregényekből eredeztethető rajzfilmsorozatból készült számítógépes játékokból merítő MMORPG jövő év elején érkezik Yu-Gi-Oh Online címmel. Még most szólunk, nehogy felelőtlenül a World of Warcrafttal kezdjen bárki is játszani, ez a tuti nyerő.

BÖNGÉSZDE

→ Túl a csúcson

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

OLVASÓI TOP 20

Az előző számunk „szentháromsága” eléggé átrendezte az erőviszonyokat, a régebbi motorosok szinte mind lejjebb estek pár helyezést...

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Need for Speed: Underground 2	(új)	2004. november	94%
2. Half-Life 2	(új)	2004. november	97%
3. The Sims 2	(2) ▼	2004. szeptember	95%
4. MoH: Pacific Assault	(új)	2004. november	93%
5. Doom 3	(3) ▼	2004. augusztus	94%
6. FIFA 2005	(7) ▲	2003. szeptember	93%
7. Counter-Strike	(4) ▼	2000. január	99%
8. Call of Duty: United Offensive	(1) ▼	2004. október	87%
9. Rome: Total War	(5) ▼	2004. október	92%
10. Flat-Out	(új)	2004. december	86%
11. Far Cry	(9) ▼	2004. április	94%
12. GTA 3: Vice City	(10) ▼	2003. június	94%
13. Star Wars: Battlefront	◀▶	2004. október	82%
14. Warhammer 40K: Dawn of War	(6) ▼	2004. október	90%
15. BloodRayne (GS teljes játék)	(új)	2003. március	82%
16. Diablo 2: LoD	(15) ▼	2001. augusztus	93%
17. Mafia	(új)	2002. október	95%
18. Max Payne 2	(új)	2001. szeptember	94%
19. Postal 2: Share the Pain (GS teljes játék)	(11) ▼	2003. május	81%
20. Tony Hawk Underground 2	(új)	2004. november	91%

GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Úgy látom, a HL2 és az NFS: U2 megjelenése után a STALKER végre visszakapta megérdemelt helyét a várankozási listán.

	szavazatarány
1. S.T.A.L.K.E.R.	30%
2. PoP: Warrior Within	28%
3. GTA: San Andreas	20%
4. World of Warcraft	17%
5. BloodRayne 2	5%

MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Spider-Man 2
2. Shrek 2
3. Joint Ops
4. Codename: Panzers
5. EURO 2004

SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Nahát, ki gondolta volna... Sok meglepetés nem született ☹.

1. Half-Life 2
2. CS: Source
3. NFS: Underground 2
4. PoP: Warrior Within
5. World of Warcraft

MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Diablo II Battle Chest
2. Battlefield: Vietnam
3. Harry Potter 3
4. Half-Life (Best Seller)
5. Sacred

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)!

ANGOL TOP 5

A magyarokhoz hasonlóan az angolok is tudják, mitől döglök a légy (De hol az NFS?!)

1. Half-Life 2
2. MoH: Pacific Assault
3. Vampire: Bloodlines
4. Football Manager 2005
5. The Sims 2

MEGJELENÉSI LISTA

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

	megjelenés
Anno 3	2005. november 22
Battlefield 2	2005. tél
Black&White 2	2004. ősz
Call of Chtulhu	2005. február 1.
Lineage 2	2005. eleje
Lula 3D	2005. eleje
Mortyr 2	2005. tél
Phase: Exodus	2005. március
Pirates!	2004. dec. 20.
Sabotage 1943	2005. tavasz
S.T.A.L.K.E.R.	2005. május 24.
Stolen	2005. március 25.
SW: KotOR 2	2005. február 8.



SW:	
Republic Commando	2005. február 1.
The Bard's Tale	2005. március 15.
Wartime Command	2005. január 10.

HAZAI MEGJELENÉSEK

Az eddig az újság második felében szereplő Budget rovat került a Böngészdebe, azonban ezentúl minden, a magyar piacon megjelenő játékról információt kaphattok itt – az összes árkategóriában.

Ezeket az olcsóbb kategóriájú játékokat a legnagyobb szupermarketekben és számítástechnikával is foglalkozó boltokban találjátok országszerte. Az ebben a rovatban közölt árak tájékoztató jellegűek, boltanként változhatnak.



3 legjobb olcsó vétel!

DECEMBERI BUDGET MEGJELENÉSEK

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft)	Típus
Alone in the Dark IV	SevenM	K	1990	Kaland
BS: The Simpsons	N-Tec	K	2990	Akció
Conflict Desert Storm	EVM	K	1990	Akció
Driver	SevenM	K	1990	Akció
Edge of Chaos	SevenM	K	1990	Szim.
Gunship	SevenM	K	1990	Szim.
HoMM 3. Essentials	EVM	K	1990	Stratégia
Monopoly Tycoon	SevenM	K	1990	Stratégia
Outcast	SevenM	K	1990	Akció
Santa Claus	Automex	K	1990	Akció
Taz Wanted	SevenM	K	1990	Akció
Zapper	SevenM	K	1990	Logikai



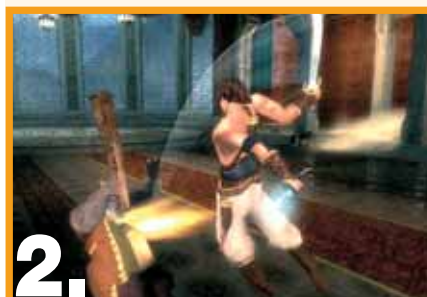
MÁR A BOLTOKBAN (TELJES ÁRÚ JÁTÉKOK)

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft)	Típus
America's 10 most wanted	N-Tec	A	9990	Akció
Flat Out	Automex	A	N/A	Autós
Half-Life 2	N-Tec	K	9990	FPS
Joint Ops: Escalation	Ecobit	K	N/A	FPS
Nexus:				
The Jupiter Incident	N-Tec	M	9990	Stratégia
Leisure Suit Larry				
Magna Cum Laude	N-Tec	K	9990	Kaland
LMA Professional				
Manager 2005	Automex	A	11900	Men.
Men of Valor	N-Tec	K	9990	FPS
Tony Hawks				
Underground 2	Automex	K	10990	Sport
Trackmania	N-Tec	M	3990	Autós
Tribes Vengeance	N-Tec	K	9990	Stratégia
Xpand Rally	N-Tec	M	7990	Autós
Vampire: Bloodlines	Automex	K	10990	RPG



Splinter Cell

2004.11-től kapható 2 490 Ft.



PoP: Sands of Time

2004. 10-től kapható 2 490 Ft.



V-Rally 3

2004. 09-től kapható 2 990 Ft.

DECEMBER HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Név	Forgalmazó	Extra	Ár (Ft)	Típus
Age of Alexander	Automex	K	N/A	Stratégia
Club Football 2005 Ajax	Automex	A	11900	Foci
Club Football 2005 Arsenal	Automex	A	11900	Foci
Club Football 2005 Bayern Munich	Automex	A	11900	Foci
Club Football 2005 Manchester United	Automex	A	11900	Foci
Club Football 2005 Liverpool	Automex	A	11900	Foci
Club Football 2005 Real Madrid	Automex	A	11900	Foci
Everquest 2	Automex	K	9990	MMORPG
Everquest 2 Collectors Edition	Automex	A	12900	MMORPG
Half-Life 2 collector's edition	N-Tec	A	19990	FPS
House of the Dead 3	Ecobit	K	N/A	Akció
Ice Land	SevenM	M	N/A	Akció
King Arthur	Ecobit	K	N/A	Stratégia
Prince of Persia 2: Warrior Within	Automex	K	9990	Akció
Pro Evolution Soccer 4	Ecobit	K	N/A	Foci
Riddick	N-Tec	K	9990	Akció
Shrek 2 Paint and Create	Automex	M	N/A	Gyermek
Sid Meier's Pirates!	SevenM	K	9990	Stratégia
Sid Meier's Pirates! Collector's Edition	SevenM	A	N/A	Stratégia
Söldner Relaunch	SevenM	N/A	N/A	FPS



JELMAGYARÁZAT

Teljesen magyar: **M**
Magyar borító és kézikönyv: **K**
Teljesen angolul: **A**

JÁTÉKFORGALMAZÓK

Ha problémád van, hozzájuk fordulhatsz:

Automex: 06-1-461-5700
Ecobit: 06-1-478-0910
Electronic Arts: 06-1-327-4272
EVM: 06-1-369-2686
N-Tec: 06-1-261-1219
SevenM: 06-1-430-3750

AGYATLAN AGYAS

Ebben a játékban egy igazi forradalmár, Stubbs, a sziporkázó zombi szerepét ölthetjük magunkra.

A játék menete az újszerű harcmódnak, az ütős humornak és a feszes történetnek köszönhetően meglehetősen bizarr és kiszámíthatatlan.

A Wideload Games csapata elsősorban a sokat ígérő főszereplő és a páratlan játékmény miatt szeretett bele a **Rebel without a Pulse** játék ötletébe. Igazgatójuk bevallása szerint a rothadó zombi hús édes illata semminél sem kedvesebb számukra (Jézusom! – Csonth). A játékban többek között láthatjuk, ahogy egy zombi agyakat reggelizik, úgy dobálja saját zsigereit, mintha azok cseresznyés bonbonok lennének, és még a csajozásra is jut ideje.

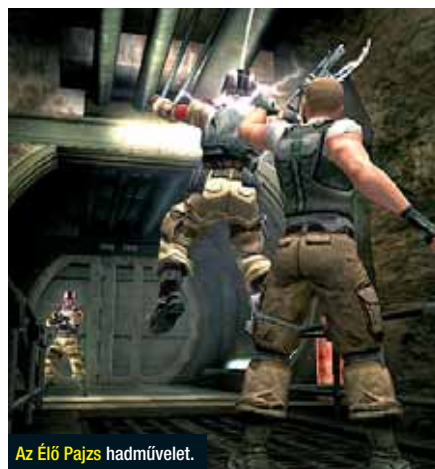
A történet szerint kivételesen most egy zombi játssza a jófiú szerepét, aki az igazságot és az igaz szerelmet hirdeti, mivel ez egy love story is! Stubbs bőrébe bújva technikailag a Halo grafikus motorjának gyorsított verzióját élvezhetjük. Az új MI pedig a videojátékok történetének legintelligensebb agyatlan zombiját varázsolja majd elénk!

GYÚRJON FEJRE IS!

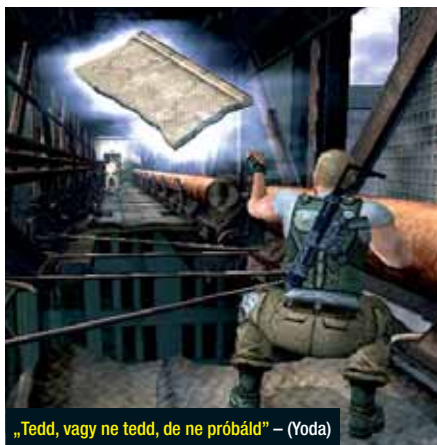
Az előző hónapban bejelentett Second Sight után máris itt egy hasonló témájú játék, a **Psi-Ops**, melyben nem csupán fegyvereink, hanem természetfeletti képességeink segítségével is apríthatjuk azokat, akik megérdemlik.



Szuperhősök akcióban: Kód-mön és Én.



Az Élő Pajzs hadművelet.



„Tedd, vagy ne tedd, de ne próbáld” – (Yoda)

A legfontosabb különbség, hogy a Psi-Ops nem választja el a pszi-erőket alkalmazó küldetéseket a hagyományos taktikai-lövöldözős részekről, az erők használata még szervezesebben illeszkedik a játékménybe. Például itt is fontos szerepet kap a telekinézis (távolsági tárgyak mozgatása), mellyel nem csupán az ellenfeleket kaphatjuk fel, hogy össze-vissza dobáljuk őket a helyiségben, közben fejüket jól nekidöngölve a falnak, hanem különféle tárgyakra állva, azokat „röptetve” átszűrőfölkünk bizonyos veszélyes helyek, például egy leszakadt híd fölött. Erőinket és fegyvereinket párhuzamosan is használhatjuk: miközben a levegőben célulunk egy harcceptelenné tett ellenfelet, a másik kezünkben tartott fegyverrel szítává löhetjük. Netán felkapunk egy őrt, és pajzsként tartjuk magunk elé, ha pedig meguntuk, hozzávághatjuk

valami kényelmetlen tereptárgyhoz (például egy robbanó hordóhoz), vagy egyszerűen lehajíthatjuk őket az emeletről. Már ennyiből is látszik, hogy ezúttal sem békés kanálhajlítgatást jelentenek a pszi-erők, sőt, a Psi-Ops sokkal kegyetlenebb, mint a Second Sight: a pirokinézissel valóságos tűzfalat idézhetünk, mely mindent és mindenkit elsöpör, ami az útjába kerül. A leggonoszabb trükk azonban az agykontroll – pontosabban az a változata, amikor ez a bizonyos agy gyárilag más-hoz tartozik. Ha átvesszük az irányítást a gyenge akaratúak felett, halomra lövethetjük őket saját kollégáikkal, de még öngyilkosságot is parancsolhatunk nekik – áldozatunk küszködik ugyan, de nem tehet mást, mint hogy saját homlokához emeli fegyverét... Gonosz dolog, de ki mondta, hogy igazságos az élet?

CSAK NEM EGY MYST-KLÓN ?!

A **Sentinel: Descendants in Time** készítői megpróbálkoznak azzal, amibe az Uru már belebukott: 3D-be ültetni egy kalandjátékot. Az ígéretek szerint nem lesz olyan „elborult” mint a Schizm vagy a Dreamcatchertől megszokott, nagyiparban szállított Myst-klónok többsége, ráadásul a játék a No One Lives Forever 2 engine-jét használja, mely még ma is pofásnak számít, sőt, mostanra már senkinek

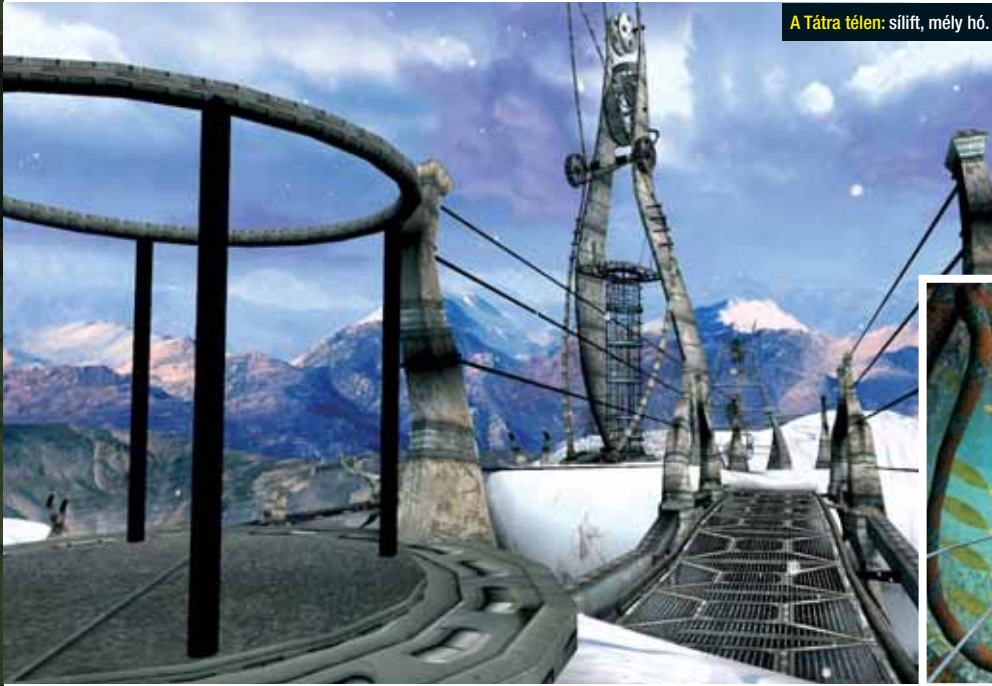
sem okozhat álmatlan éjszakákat, hogy fut-e valaha az ő gépén vagy sem. Egy régész-kalandort fogunk irányítani, aki ősi kincsek keresgélésével szerzi zsebpénzét – ne szépítsük: sirrabló. Egy nap azonban rábukkan a rég letúnt tastan nép legendás temetkezési helyére, és... és... el-ké-pesz-tő kalandokba bonyolódik. Bővebben valamikor a jövő év elején.

ÜZLETI HÍREK

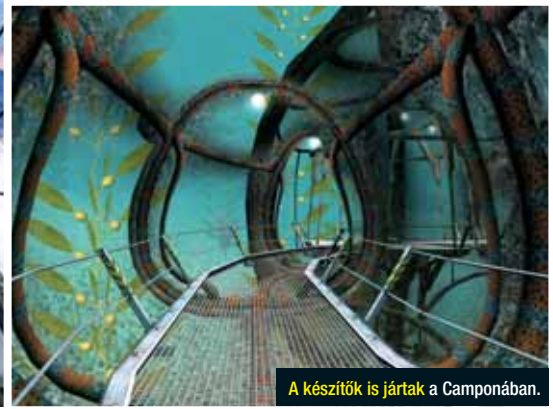


Egy korábbi fejlesztő, Morten Byom személyében új vezetőt kapott az Anarchy Online, ezzel párhuzamosan jelentős változások várhatók az AO-gépezet működésében: jelentős mértékben átdolgozzák a grafikát, ehhez máris felvettek több munkatársat is. Az AO korábbi vezetője, Marius Enge egy eddig még nem bejelentett MMO-játék fejlesztésében vesz részt.

Bár a Half-Life 2 kései megjelenése miatt néhány díjról lemaradt, nem kell aggódnia, beindult a gépezet: a december 14-én rendezett Spike TV VideoGames Awardson nem kevesebb, mint öt díjért indul. Jelesül: az év játéka, a legjobb FPS, PC-s játék, grafika és új technológia díjáért. (Valamit csak hozzájuk vágnak, szánalomból...)



A Tatra télen: sílift, mély hó.



A készítőik is jártak a Camponában.

SZERKESZTŐI VÉLEMÉNY PIACI FORRADALOM



Talán épp ezekben a hónapokban ér véget az a helyzet, ami lassan egy évtizede meghatározza a magyarországi játékforgalmazást – és ezen keresztül sok minden mást is. Ugyanis internetszerte észleljük (és a boltok adatai alapján is ez a dolgok állása) a Half-life 2 óriási eladási sikereket ér el. Ráadásul – és ez a fontos – olyan emberek vették meg a játékot, akik talán még soha életükben nem ruháztak be legális szoftverbe. Ugyanakkor úgy érzem, hogy hasonló áttörés lesz érzékelhető az MMORPG-k frontján a World of Warcrafttal kapcsolatban. Egyszerűen arról van szó, hogy régen rögzült gondolkodásmódok változnak meg: sokan most döbbennek rá, hogy be lehet menni egy boltba, és lehet kérni egy játékot (bár ehhez természetesen az árak normalizálására is szükség volt: ma már nem ritka a 10.000 forint eladási ár alatti felső kategóriás szoftver sem). és ez így van az MMO-k esetében is. Az a 10-12 dollár, amennyibe egy ilyen játék kerül (1800-2000 forint havonta) ma már korántsem az az elszállt összeg, mint amennyinek akár öt évvel ezelőtt is tűnt. Viszont ennek a két játéknak a megjelenése kell vagy kellett ahhoz, hogy sokan rádöbbenjenek: a helyzet már korántsem az, mint korábban volt. Ez a tendencia pedig mindenkinek jó: jobban figyelnek majd ránk a külföldi forgalmazók, jobban megéri majd magyarítani a játékokat, a nagyobb példányszámok miatt újabb áresés várható, és még valami, ami ugyan a távoli jövő zenéje csak, de egy lépéssel közelebb kerültünk hozzá: egy Magyarországon megrendezett játékiállítás.

DUNGEON KEEPER AZ ŪRBN?

Az **Eschaton: Chain of Command** leginkább a Homeworld-re és a Haegemoniara emlékeztet, hiszen sci-fi RTS-ekhez illő módon egész flottákat, több száz egységet vezethetünk benne a győzelem felé. Ez önmagában nem lenne túl izgalmas, így hogy teljes képet kapjunk róla, képzeljük az iménti játékok mellé még a Wing Commander vagy Freespace-sorozatot is... ha ugyanis vesztesre áll egy ütközet, netán embereink nem úgy teszik dolgukat, ahogy azt elváránk tőlük, bármelyik egységbe bepattanhatunk: a játék szimulátorra változik és máris személyesen tehetjük helyre a dolgokat. Mivel a játék eredetileg MMORPG-nek indult, a multiplayer hatalmas méretben gondolkodik: a katonai ranglétra alapján minden játékos más egységek felett rendelkezhet, bárki vezethet apró, egyszemélyes vadászgépeket, netán közös erővel hatalmas cirkálókat is.



Nem tudom mi jön, de nagyon sok van belőle...

Asszem az Alderaannak annyi...

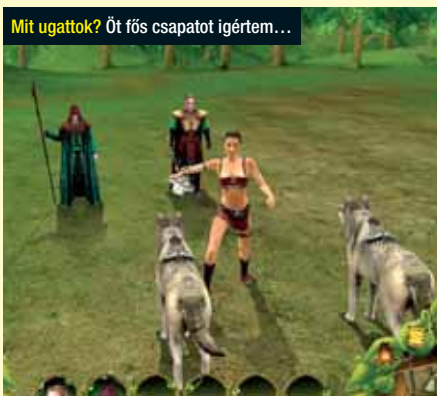


AZ ISTENEK A FEJÜNKRE NŐTTEK

Hat óra. Megyünk a tóra, Tóra-avatóra



Mit ugattok? Öt fős csapatot ígértem...



Miközben a csapat kisebbik fele a State of War: Warmonger című RTS-t csiszolta, a többiek már nagyban dolgoztak a következő projekten. A munkát két éve kezdték el, ebből egy teljes évet szántak az engine-re: az eredménnyel elégedettek, és a képeket elnézve mi sem kötekszünk, főleg, mert van még egy évük arra, hogy befejezzék. A Gods: Lands of Infinity nagy mutatványa abban rejlik, hogy három teljesen eltérő stílusban játszható, attól függően, hogy a játékos melyiket részesíti előnyben. Ha a kereskedelmi vonal mellett döntünk, hamar gazdagok és híresek leszünk: a városok között vándorolva hatalmas vagyonra tehetünk szert, és ha már tele vagyunk pénzzel, szinte nem is kell fegyverhez

Két felejthető stratégia után a Cypron Studios az RPG műfajával próbálkozik: ezúttal nagyban játszanak, a Gods: Lands of Infinity után állítólag azt is elfelejtjük, hogy volt valaha egy bizonyos Morrowind.

nyúlnunk, megteszik ezt helyettünk a felbérlet nehézfűük. Ha inkább harcos típus vagyunk, hagyhatjuk az egészet a fenébe (baby, ez a rock ,n roll), és nekivághatunk a hatalmas ismeretlen vidéknek, hogy kipucoljuk az összes utunkba eső szörnynyát. Ha pedig a béke és tolerancia hívei vagyunk, koncentrálhatunk a kedves polgártársak ügyes-bajos dolgaira, és teljesíthetjük kéréseiket. A játéktér várhatóan hatalmas lesz, és számtalan NPC népesíti be, nem véletlenül emelték ki a fejlesztők, hogy a játék a Morrowindhez hasonló módon már-már az MMORPG-k illúzióját kelti. A teleportkapuk mellett közlekedhetünk majd lóháton és különféle hajókon is – mivel később akár saját hajóink is lehetnek, megoldható az ingyen bérlet. Ha pedig már az a játék címe, hogy „Gods”: különféle istenségek folyamatosan felügyelik minden lépésünket, de mivel ők sincsenek túlságosan kibékülve egymással, attól függően, hogy melyiket fogadjuk el közülük, a többi a saját agyafúrt módján próbálja majd megkeseríteni az életünket.

MECCS UTÁN LERENDEZZÜK!

A biliárdos játékok szórakoztatók, valahogy mégsem vonzanak annyi embert, mint a klasszikus akciójátékok. Az olasz Emthesis ezért ravaszdi módon próbálja feldobni a **The Poolishert**: bunyóval.

Ha valaki olyan játéktípusokat próbál párosítani, melyek köszönőviszonyban sincsenek egymással, abból vagy nagyon jó, vagy nagyon rossz játék lesz. A The Poolisher remélhetőleg az előbbi csoportba tartozik majd, mert az ötlet, hogy sztorival és verekedős részekkel dobjanak fel egy sportjátékot, egészen eredeti. A hetvenes években járunk. Hősünk egy igazi kemény csávó, aki három dologhoz ért igazán: leinni magát, biliárdozni és verekedni. Sajnos a cégek nem tapossák egymást az ilyen jellegű szakmai önéletrajzzal felvértezett fiatalok után, így kénytelenek vagyunk más utat találni a meggazdagodásra. Ráadásul épp pénzsűkékben vagyunk, tartozásaink miatt pedig nyomunkban van a fél alvilág, így kapóra jön az Egyesült Államok történetének legnagyobb biliárdbajnoksága, melynek fődíja 50 ezer dollár. De mindent csak sorjában, először a nevezési díjat kell összeszednünk valahogyan, ehhez a város lelepkantabb

Összevesztünk a dákó-román elméleten



Már csak a dákó hiányzik

csehóiban kell pár dolláros meccset játszani a helyi erők ellen. Ahhoz, hogy egyáltalán kiálljanak velünk, ismereteket kell kiépítenünk, dumálgatni és iszogatni kell a potenciális versenytársakkal – és nem ritkán csúnyán elfajulhat. Ha pedig valaki egy vesztes meccs után nem fizet nekünk, kénytelenek leszünk erőszakkal beszédni járandóságunkat. Később, ahogy egyre feljebb tornázzuk magunkat a ranglétrán, már fogadhatunk is, végül bejutunk a nagy versenybe, és nincs más dolgunk csak zsinórban alázni az ellenfeleket.



Olyat gurítok, meghalsz!

MULTIHÍREK



Aki nem próbálta még a Red Orchestra:

Combined Arms című UT2004 modot, az azonnal essen neki, mert végre megjelent a 3.1-es verzió, továbbfejlesztett járművekkel (köztük hat újjal), öt új pályával (melyek közül kettő járműves), egy új fegyverrel (PTRD-41 orosz tankelhárító) és számtalan egyéb aprósággal.

Megkezdődött a Quake III-as Tremulous mod nyílt bétatesztje! Aki nem tudná, a mod egy csapat alapú FPS-RTS keverék, melyben a játékosok két faj (alienek és emberek) közül választhatnak, különböző funkciókkal bíró épületeket húzhatnak fel (respawn pontok, gyógyító helyek, védelmi ágyúk stb.). A fragok gyűjtésével minden egység fejlődik, az emberek új fegyvereket vehetnek, az alienek pedig egyre erősebb osztályokba lépnek.

Már épp készültünk temetni, de váratlanul mégiscsak felbukkant az egyik legérdekesebb Half-Life mod, a Biohazard: Survivors, melyben a játékosok a Resident Evil filmekből (és játékokból) ismert Raccoon Cityt járhatják be. Az új weboldal tanulsága szerint a fejlesztő srácok időközben mégis inkább az egyjátékos játékmenetet vették célba.

Közel másfél éves fejlesztés után a Strike Force nevű UT-mod elérte azt az állapotot, hogy a Vision Studios kiadjon egy demót, és elkezdjen kiadó után kutakodni. A többiek addig is essenek neki a novemberben megjelent v2-es verzióknak, mely számtalan változtatás mellett tíz új pályát is tartalmaz.

Azok a kedves fiatalok, akik annak idején az USkaarj TC modot készítették az első Unrealhez, végre előrukkoltak a második résszel. Az USkaarj II-ben hagyományos RTS-ként játszhatjuk az UT-t: az emberek és a skaarjok is hat épület, illetve kilenc egység közül választhatnak, az egységek gyártásához tadiumkristály szükséges. A TC jelenlegi állapotában csak multiplayer játékmódokat tartalmaz, de várhatóan még idén érkeznek az egyjátékos kampányok.



Tökéletes DVD-írás villámgyorsan,

a legjobb minőségben,

minden felületre,

megbízhatóan.

Elégedett lesz vele.

Samsung Writemaster™ TS-H552



- Írési sebesség: DVD+R: 16x, DVD-R: 12x, DVD±RW: 4x.
- Dupla rétegű DVD-k támogatása (8,5 GB/lemez).
- A legújabb szoftverfrissítések mindig elérhetők a www.samsungodd.com weboldalon.

SAMSUNG

ÚJDONSÁGOK



A Doom 3 és a Half-Life 2 megjelenése után kevés olyan FPS maradt, melytől forradalmi újításokat várhatunk. Ezek egyike a F.E.A.R., mely a taktikai harcok mellett arra készül, hogy rájesszen a játékosokra – de úgy igazán. Az engine-nek nem kell szégyenkeznie a többi nagy névvel szemben, nemcsak grafikailag, hanem mert olyannyira „játékra szabott”, hogy a Monolith szerint eddig egyetlen designeri ötlet sem veszett kárba technológiai korlátok miatt.

A játék 12 óra eseményeit dolgozza fel, a játékos sebességétől függően többé-kevésbé valós időben.

A paranormális és természetfeletti jelenségek veszélyesebb eseteinek kivizsgálására szakosodott katonai egység tagjaként kell nyomába erednünk annak az eltűnt Delta Force alakulatnak, amely egy túszelhárító küldetésben vett részt – a gond csak az, hogy a támadók nem követelnek váltságdíjat, és amikor mi is behatolunk az épületbe, egyetlen túlélőt sem találunk. De ez csak

a kezdet, hamarosan kiszolgáltatottabbak leszünk, mint az Alien vs Predator tengerészgyalogosai: egyre titokzatosabb dolgok történnek, elmegy a kép, a hang, tárgyak repkednek... Amikor nem magányosan rójuk a kihalt folyosókat (ebbe még belegondolni is rossz) valóságos szuperkatonából álló csapatot irányítunk, így különféle taktikai előnyöket nyerhetünk csapattársaink különleges

„Kiszolgáltatottabbak leszünk, mint az Alien vs Predator tengerészgyalogosai”

képességeiből. A mi mutatványunk egyszerűen a harc: a genetikai módosítások eredményeképp villámgyors reflexekkel rendelkezünk, így alkalmanként a May Payne bullet time-jához hasonló módon lelassíthatjuk az időt. Sőt, akár pusztá kézzel is harcolhatunk: ennek jelentőségét nem szabad lebecsülni, mert amellett hogy FPS-ben teljesen szo-

katlan és nagyon dögösen néz ki, igazán hasznos lesz, ha távolabb akarunk lökni magunktól olyanokat, akik... nos, valamiért túl közel akarnak jönni. Különböző ütések és rúgások közül választhatunk majd, attól függően, hogy épp mi van a kezünkben. Koordinátorunk nem csupán a navigációban segít, de felhívja figyelmünket alternatív útvonalakra is. Lövészünket kifinomult látása mellett hallása is segíti, így időben meghallja, ha az ellenség felénk tart. A robbanószer-szakértő egyben detektív is, némi vizsgálódás után különféle hasznos és kevésbé hasznos információkkal lát el minket a kezébe kerülő fegyverekről. Embereink sosem

ácsorognak lecövekelve, előre meghatározott személyiségük, vérmérsékletük alapján lépnek kapcsolatba a környezettel: megvizsgálják a tárgyakat, megindulnak egy váratlan zajforrás felé, vagy épp azonnal fedezéket keresnek. Utólag nem fogjuk hibáztatni őket...

Megjelenés: **2005. eleje**

ÚJ INFÓK >

F.E.A.R.

ÚJ INFÓK >

PARIAH

Megjelenés: **2005. március**

Korábban úgy jelentettük be a Pariah című gammát, mint azt a játékot, mely egyszerre próbálja meghaladni az első Unreal egyjátékos részének hangulatát és az Unreal Tournament 2004 multiplayeres élményét. A sztorit már leírtuk egyszer, most lássuk a legnagyobb újítást: a többszörösen átalakítható, testre szabható fegyvereket. A középpontban a fegyverekből kibányászott WEC (Weapon Energy Core) áll, melyeket saját fegyvereinkbe ültethetünk, így addig rejtett képességeket is előcsalhatunk belőlük. Ezek lehetnek újfajta lövedékek, például gázgránát vagy napalm, de olyan extra funkció is, mint a termál nézet a távcsöves puskához. A WEC ezen kívül implantként is használható, azaz magunkba ültetve növelhetjük a maximális HP vagy armor szintjét – sőt, akár sebességünket is. Okosan kell gazdálkodnunk vele, és végig kell gondolnunk, milyen harcmodor

a legmegfelelőbb számunkra, illetve ehhez milyen fegyverekre lehet szükségünk. Ennek a multiplayerben is nagy szerepe lesz: valószínűleg azok a csapatok lesznek sikereesebbek, melyek különböző tagjai inkább kevesebb „általános” célnak megfelelő, ám adott területen magasabb szintre fejlesztett fegyverekkel rendelkeznek: a specialistákat lehet leginkább a különféle taktikai helyzeteknek megfelelően alkalmazni.

Hősünk eredeti szakmáját tekintve orvos, így egy a csuklójára kötött műszer segítségével képes gyógyítani magát

Fontos újítás még, hogy hősünk eredeti szakmáját tekintve orvos, így egy a csuklójára kötött műszer segítségével képes gyógyítani magát. Ez valamivel hitelesebb, mintha elsősegélyládákon kellene átgyalogolnunk, de ravaszul úgy van kitalálva, hogy ne hagyatkozhassunk minden pillanatban rá: harc közben például életveszélyes alkalmazni, mert

minden alkalommal elhomályosítja látásunkat (elég durva szer lehet...).

A többjátékos mód tekintetében csak annyit, hogy ha a Digital Extremes valóban felhasználja az összes eddigi UT epizód legjobb ötleteit, az nekünk elegendő garancia. Az egyjátékos résszel kapcsolatban pedig eddig bármelyik résznél fontosabb lesz a sztori – a fejlesztők két forgatókönyvíróit is felbéltek. A játékmenetben ugyan csak új ötletekkel találkozunk, de ez még nem baj: a Pariah úgy igyekszik variálni a már látott megoldásokat, hogy rájuk se ismerjünk, így összességében újszerű élményt kapjunk.

Lesz például egy rész, ahol két földközeli haladó csapatszállító között dül a harc. Az egyikről át kell szállnunk a másikra, ám előbb a fedélzeti ágyúk segítségével ki kell lőnünk annak pajzsgenerátorait, majd távcsövesvel megtisztítani a katonáktól. Ha ezzel megvagyunk, csak ki kell várni, amíg a két jármű a lehető legközelebb van egymáshoz – és ugrás.



VILÁGBAJNOKSÁG, SAN FRANCISCO, 2004

WORLD CYBER GAMES 2004 GRAND FINAL



És igen! A WCG Nagydöntő szó szerint elindult világhódító körútjára: idén nem a messés Távol-Keleten, hanem a lehetőségek hazájában, az Egyesült Államokban került megrendezésre. S hogy jó volt-e mindez nekünk? A válasz nem egyértelmű...

A helyszínvátozás először mindössze a repülési irányban látszott meg, hiszen az eddigiekhez képest pont az ellenkező oldalról kerültük meg a földgolyót. Az út szokás szerint fárasztó és kimerítő volt, a 16 óra menetidő és a teljes körű biztonsági matozás ☺ mindenkiből kivette az erőt.

Gazdaságos kivitelezés

A meredek utcák és az Alcatraz városában nem csak a nyugati kultúra egyértelműen beazonosítható jelei utaltak arra, hogy nem Koreában, a cybersportok hazájában vagyunk. Bár a vámtisztek itt is tudták, mi az a Starcraft meg CS, de az egész felhajtás kisebb volt, mint tavaly. A száll-

odai elhelyezésről annyit, hogy minden két emberre jutott egy ágy, ami klántársak között még talán elmegy, de nekem választanom kellett: a román vagy az üzbég teamleaderrel alszom együtt ☺... A versenyek színhe-lyéül az impozáns Civic Center épü-letegyüttes adott otthont, itt lehetett fellelni a player's zone-t (szigorúan csak versenyzők léphettek be), a lelátókat, illetve a BYOC területet. Ez utóbbi fontos funkcióval szolgált, hiszen – skandallum – idén nem volt practice room, azaz a rendezőség által biztosított gyakorológépek, bemelegítő hely. Ide hozhatta be bárki a saját gépét, de lévén, hogy kicsit macerás dolog elhozni repülővel a világ másik feléről a konfigot, borsos dollárok fe-

jében bérelni is lehetett a döntő gépe-ivel megegyező vasakat.

A progémerség egyik fokának nevezhetjük azt, hogy az xDK támogatói révén mégis hozott magával extra kicsi barebone PC-ket és TFT-monitorokat, amelyeket be is izzítottak – előbb a szállodai szobában, majd a BYOC-ben is.

Verseny, vásár, forgatag

A hétfői érkezés ellenére Varagh (UT 2004) kivételével mindenkinek csak pénteken volt először csoportmecs-cse, volt hát kis idő körbenézni a városban. Szerencsétlenségünkre nem éppen napos idők jártak, a Golden Gate-ből még erős túlzással sem látunk semmit ☺.

DOZER-INTERJÚ



Te vagy a magyar WCG-csapat egyik „nagy örege”, hiszen ez a harmadik év, hogy részt veszel rajta. Hogy tetszett idén a Nagydöntő?

Hihetetlenül jól éreztük magunkat a város miatt, de azt kell hogy mondjam, a rendezvény bizonyos szempontokból kívánnivalókat hagyott maga után. Értem ezalatt pl. a practice room hiányát, és azt, hogy egy olyan játékkal (Condition Zero) kellett játszaniunk, amelyek teljesen más volt, mint amire egy éven át gyakoroltunk. Ez igen kellemetlenül érintett minket, és természetesen kihatással volt a teljesítményünkre is.

Melyik volt a legnehezebb meccs?

Azt hiszem, a Kazahsztán elleni második találkozó, amikor már a meglepetés ereje nélkül kellett nekivágnunk az újabb összecsapásnak. Sajnos ennek indoka mai napig

ismeretlen sokak számára, ugyanis az eredeti szabályzat szerint nem kellett volna újrajátszani a meccset, mivel tudtommal a körarány miatt már meglett volna a továbbjutás, de sajnos ez van.

Készültök a jövő évre?

Természetesen! Ez az a verseny, amelyik leginkább mozgatja a közösséget, ez az a lehetőség, amiért érdemes gyakorolni! Mindemellett folyamatosan versenyzünk mind LAN-on, mind interneten.

Milyen cégek támogatják jelenleg a csapatot?

Sikerült megnyerni már az idei WCG-döntőre is egy internetklubot (www.fragpoint.hu), akik révén szert tettünk – a www.Prohardver.hu nagyon barátságos és önzetlen vezetőinek hála – a Sowah cég

által biztosított AOpen barebone PC-kre és ViewSonic TFT-kre, melyek elképesztő módon megkönnyítik a külföldi versenyekre való kiutazásunkat! Ezúton is köszönjük nekik! Így alakult ki az „[xDk] AOpen ViewSonic” név, melyet a hivatalos versenyeken használunk, amelyeket interneten – lehetőségeinkhez mérten – a fragpointból játszunk.

Sokat kellett dolgozni azért, hogy szponzorált játékosok legyetek?

Igen. Nagyon kemény munka áll e mögött, hihetetlen akarat és elszántság kellett hozzá – átlagosan napi 4-6 óra gyakorlással lehet ezt elérni.

Segít a játékokban a támogatás, meg lehet élni belőle?

Segíteni nagyon is segít, hiszen lényegesen kisebb a nyomás az emberen, sokkal felsza-

badultabban tud a játékra koncentrálni, megélni itthon csak akkor lehetne, ha internetklubot üzemeltetne az ember, mivel itt többnyire tárgybeli juttatásokról van szó, esetleg költség-visszatérítésről. Mindazonáltal nagyon jó irányba halad az egész közösség és életforma világ felé való „feltárása”, egyre inkább felfedezik, hogy ez is egy sport!

Mit szeretnél még elmondani a GameStar olvasóinak?

A GameStar már évek óta magyar cybersport mögött áll, mind szervezési, mind propagációs szempontból. Úgy gondolom, hogy a GameStar csapat nélkül nem lenne Magyarországon sem profi cybersport, és biztos, hogy nem lenne WCG sem. Ezért jár nektek külön köszönet, hiszen nélkülük ki sem juthattunk volna a világbajnokságra.

San Francisco látványosságai mellett a szervezők is próbálkoztak feldobni az egyszerű „srácok bámulják a képernyőt” leosztást. Minden kategória egy meccse kiemelésre került, s látványos volt a kivételökön, illetve az élő kommentár hallgatható volt különböző rádiócsatornákon. A hangot interneten keresztül, vagy a helyszí-

Warbringer nem tudta magát kiverekedni a csoportból, Starcraftban és Fifában remekeltünk. Az itthon Cameleont búcsúztató Gorky úgy nyomta le tíz perc alatt a kínai srácot (papírforma szerint közvetlenül a koreai nagymenők után következnek), hogy az percekig csak a fejét fogta magába roskadva. Popec szintén be-

San Francisco látványosságai mellett a szervezők is próbálkoztak feldobni az egyszerű 'srácok bámulják a képernyőt' leosztást.

nen megvásárolható, igen olcsó rádió segítségével lehetett befogni. A külső helyszíneken volt minden, a BMX-bemutatótól kezdve afrikai népi együttesen át a vattacukorig minden, elvileg nem unatkozott hát senki. A legnagyobb szám a már E3-on is futtatott Fatality shootout, azaz győzd le Fatalityt Doom 3-ban, és nyersz egy rakás mindent. Még az is kapott egy Audigy Platinum eX kártyát, aki egyszer befreggelte. Tapasztalatból mondom: 2 perc alatt nullára vert a srác, igaz, nem tartozom a Doom 3 nemzetközi krémjéhez ☺.

Izgalmas meccsek, bosszantó döntések

A magyar csapat teljesítményét sumázva azt kell mondanunk: az idei volt számunkra a legsikeresebb év a WCG-k történetében. Bár Varagh és

mutatta a már csak jószerivel virtuálisan létező magyar focivirtust: másodikként jutott tovább csoportjából. A Counter-Strike csapatnak sajnos egy szerencsétlen helyszíni bírói döntés eredményeképpen (az eddigi években alkalmazott gyakorlat szerint nyert körök alapján ők jutottak volna tovább) újra kellett játszania a meccsét a kazahsztániakkal, és ezt elvesztette.

A második napra így Popec és Gorky jutott csak tovább, akik továbbra is szépen játszottak ugyan, de sajnos később mindketten elvéreztek...

Az összesített eredmény így egy legjobb 16 közötti hely Fifa Soccer 2004-ben és egy legjobb 32. közötti hely Starcraftban.

Az idei eredmény igazolja, hogy teljes mértékben ott a helyünk a nemzetközi mezőnyben, s a nemzetközi tornákon megszerzett rutin által az eredmények évről-évre csak jobbak lesznek. Jövő évben ismét a Távol-Kelet a cél: már most látom, hogy egész Szingapúr WCG-zászlóval lesz lefedve, és rajongók százai fogják ostromolni a játékosokat – vizslát 2005-ben!

Sam

Köszönet a Samsung Electronics Magyar Rt.-nek a magyar csapat kiutazásának és költségeinek fedezéséért!

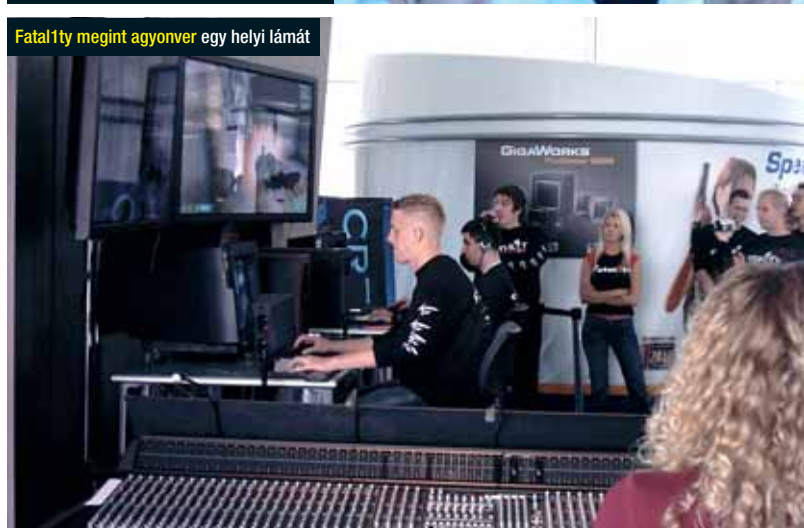
SAMSUNG



Távol-keleti dobosok az amerikai megnyitón



Nem orvos-konferencia – ezek a játékosok



Fatal1ty megint agyonver egy helyi lámát

NYEREMÉNYJÁTÉK

Csak egyszer volt rajtam!

Bár Fatal1ty tönkrevert Doomban, de volt olyan jó fej, és aláírta a magyar WCG-mezemet (!). Megnyerheted ezt az egyedülálló relikviát, ha helyesen válaszolsz a következő kérdésre:

Mióta rendezik meg a WCG-t?

A, 2000

B, 2001

C, 2002

Megfejtések ide wazz:
fatapolo@gamestar.hu

HALO 2

Halo elpusztult. A bolygó méretű fegyver, mely minden élettől megtisztította volna a galaxist, hogy újtját állja az emberekre és idegenekre egyaránt halálos veszélyt jelentő mutánsok áradatának, nincs többé. A harc azonban folytatódik, sőt, ahogy a Nagyfőnök Halo romjai felett megjósolta, most kezdődik csak igazán.

A NAGYFŐNÖK VISSZATÉR

Aki kicsit is járatos a játékok világában, az valószínűleg jól emlékszik a Halo első részre körüli hercehurcára: az eredetileg PC-re szánt játékot felvásárolta egy bizonyos Cég (nevezük mondjuk Microsoftnak), és konzolja legna-

gyobb sikerét kovácsolta belőle. Ez után nem volt meglepő, hogy éveket kellett várunk a PC-s verzió megjelenéséig, de miután tavaly végrehalára mi is megkaparintottuk, úgy tűnt, megérte. Most azonban kezdetjük előlről a nyűglődést, hiszen itt a Halo 2, egy karnyújtásnyira. Könnyebb lenne a várakozás,

ha tudnánk, hogy a folytatás valami unalmas rókabőr, ám (sajnos) minden szempontból túlszárnyalja elődjét. Kezdvé azzal, hogy a történet sokkal összetettebb, érdekesebb, sőt, valahogy személyesebb is, a karakterek pedig élőbbek, kidolgozottabbak. Míg az első részben bármiféle empátia nélkül, számolatlanul irtottuk az idegenek hordáit, ezúttal alkalmunk lesz az ő szemükkel is látni a dolgokat, az ő fejükkel gondolkodni és megérteni saját indítékaikat. A játék kezdetén felelősségre

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	Microsoft
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐK
2005.	Bungie
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Halo: Combat Evolved, Oni, Myth	
GYORSLINK	1213



vonják és példásan megbüntetik hadseregük vezetőjét Halo bukása miatt – ezzel párhuzamosan a megmenekült földlakók hősként ünneplik a Nagyfőnököt. A harc pedig még elkeseredettebben folytatódik, mivel az idegenek immár közvetlenül a Földet célozzák. De ahogy bonyolódnak az események, rá kell majd döbbernünk, hogy azért, mert a fegyverek különböző végén állunk, több közös dolog van bennünk, mint elsőre gondolnánk... Sokkal több.

Kis lépések az emberiségnek

Az összetettebb sztori persze csak egy a játék számtalan érnye közül,

sem csupán az apró részletekben rejtett, hanem abban, ahogy azok egymásba illeszkedtek. A folytatást lépésről lépésre átgondolták, hogy tökéletes ritmusban adagolja az akciót és a sztorizós részeket. Mindenképp annyi lesz, amennyi kell: az átvezetők anélkül lendítik tovább az eseményeket, hogy egy pillanatra is leülne hangulat, a különböző helyszínek és harci helyzetek pedig tökéletes időzítéssel váltják egymást: az előzetes videókban láthattuk, hogy egy lerombolt városrészben csapattársainkkal vállalva rövid harcokba keveredünk, melyek pillanatok alatt gigantikus összecsapásokká fajulnak, máskor egy Scorpion tankot

Felcsapjuk a pilótafülke fedelét, behajítunk egy gránátot... Máris üresedés van a sofőri munkakörben.

bár radikális változásokra nem kell számítani. Az ígéreték szerint a Halo 2 már az első perctől kezdve ismerős lesz, mégis minden ízében újnak, frissnek és nagyobb hatással bír majd. Persze, a Bungie bolond lett volna lecserélni a nyerő formulát, sokkal inkább a már megszokott, jól bevált játékménetet igyekszik gazdagítani. Zsenialitása már az előző részben

vezetve araszolunk végig egy több kilométer hosszú hídon, miközben földről-égről egyaránt támadnak bennünket. Akár gyalogosan robogunk végig bázisok szűk folyosóin, akár különféle járművekre ülve szeljük át a hatalmas nyitott területeket, minden helyszín sokkal több élettel teli, egyedibb, színesebb és organikusabb lesz, mint az előző részben.





Valakinek nagyon szét lesz rúgva a tőke!

A földi részek például egészen zseniálisak: sci-fiként is hitelesnek tűnnek, mert elhiszük, hogy így fog kinézni ötszáz év múlva egy harcoktól tépázott földi metropolisz. (Feltéve, hogy lesz egy invázió.) A pályák ugyan továbbra is lineárisak, de kellőképp sokrétűek (a környezet elpusztítható, legalábbis oly mértékben, hogy ezt el is higgyük...) a hatalmas terek és a számtalan mellékút pedig megadja nekünk a szabadság illúzióját. Annyiféle fegyver és annyiféle jármű közül választhatunk, hogy ha menet közben kialakítjuk a nekünk leginkább tetsző taktikai modelleket és végiggondoljuk lehetőségeinket, mielőtt vic sorogva (úgysem látszik a sisaktól...) ráruánánk az ajtót mindenkire, számtalan taktikát pró-

bálhatunk ki. Később eltérő módon is újrajátszhatjuk ugyanazt a pályarészt, remélhetőleg minden alkalommal más élményt nyújt majd.

Eposzi küzdelem

Lélegzetelállító csaták várhatók, valóban úgy érezzük majd, mintha egy invázió kellős közepébe csöppentünk volna. Sokkal több egység vesz részt a harcokban, és csak úgy cikáznak körülöttünk a járművek. A nagyobb és hevesebb összecsapások miatt sokkal pergősebb a játékmenet, ezért néhány dolog tovább egyszerűsödik. Ahogy a műfaj legnagyobbjai, már a Halo első része is hozzájárult néhány fontos újítással az FPS-ek evolúciójához: ilyen volt többek közt az újratöltődő pajzs és a külön gomb

RIDLEY SCOTT-FILM A HALO ALAPJÁN?

Szárnyas Master Chief

Az utóbbi hetekben több internetes fórumon megindultak a találgatások egy Ed Harris és Samuel L. Jackson főszereplésével készülő Halo-filmről. Ez csak részben pletyka: a Warner Bros. még az E3-on megkereste a Bungie-t, ők azonban azonnal rávágták, hogy csak az első Alien rendezőjével és forgatókönyvírójával tudnák elkép-

zelné a filmet. Ridley Scottnak nem ez lenne az első játékokkal kapcsolatos próbálkozása, hiszen a nyáron a Driv3r számára forgatott néhány autósüldöző jelenetet, elsősre mégis nem mondott. Ám amikor a Warner megtudta, hogy a Halo 2 micsoda mesés bevételt hozott, újból felkereste a rendezőt, aki azt ígerte, átgondolja az ajánlatot.



lenyomásával dobható gránát, aminek köszönhetően nem kellett fegyvert cserélnünk a „nyomósabb érvekhez” sem. Ezúttal már HP sem lesz, csak a (gyorsabban) újratöltődő pajzs, így nem kell egészségügyi csomagokat keresgélünk, és egy csúnyább összezördülés után elég egy rövid ideig meghúzni magunkat a tűzvonalon kívül, s máris fitten-frissen ugorhatunk újra a harcokba. Klassz az is, hogy nem kell majd folyamatosan az interfészt bámulnunk, mert hangeffektek figyelmeztetnek az összes fontosabb információra: halljuk, amikor kezd kiürülni a tár, illetve halljuk azt is, amikor sikeresen leszedték rólunk a pajzsot. Ilyenkor a bölcs ember visszavonul, és renkezi sorait. Az ostoba (vagy süket) pedig hősi halált hal.

Start/Vezérlőpult/Fegyverek hozzáadása és eltávolítása

Arzenálunk is gazdagabb lesz, még hozzá nagyon finom műszerekkel. A szövetséges oldalon olyan mesterlövészpuskát találunk, mellyel korlátlan sebességgel lőhetünk, ahogy csak bírja az ujjunk a klikkelést, mindössze arra kell ügyelnünk, hogy ne melegegjen túl a fegyver. A szintén szövetséges brute shot voltaképp egy precíziós gránátvető (ez elsősre ellentmondásnak tűnik, de nem az), mely a rászerezelt bajonetszerű penge révén nagyon durván sebez közelharcban is. Ezt a lehetőséget nem szabad lebecsülni, hiszen ha nagy a tumultus, nyilván nem lövünk gránátot a saját lábunk elé, a kaszabolás

Agyonégetlek a szemlézeremmel!





A Gonosz Lila Katicabogárka nagyon húzós ellenfél lesz. A szélvédőt már kiharapta...!

azonban nagyon hatékony, néhány ütessel még a durvább ellenfeleket is megfektethetjük (és még moziba vagy vacsorázni sem kell vinni őket). De ha már a közelharcnál tartunk: a legkirályabb közelharc fegyver egyértelműen az energiakard, melyet az első részben már láthattunk, ám eddig nem próbálhattuk ki. Így már érthető, hogy miért cakkoztak ki minket pillanatok alatt azok a vadászok, akik ezzel a nemes fegyverrel rohantak ránk... az energiakard egyszerűen brutális. Két módon

használhatjuk majd: vagy kaszabolunk bele a vakvilágba, mintha lucernát vágnánk (az életben nem vágtam még lucernát, de így képzem), vagy pedig rákészülünk és egy pontosabb, erőteljesebb szúrást viszünk be. Ez utóbbi az esetek legnagyobb részében megható végső egy szomorú történet végén, főleg, ha előtte sikerül a mit sem sejtő ellenséges egység háta mögé osonni. (Ebben segíthet az álcázó berendezés, mely az Alien vs Predatorban látott módon rövid időre láthatatlanná tesz, bár

MINDENKI MINDENKI ELLEN

Egy invázió naplója

Aki az utóbbi években nem egy teszkós nejlonszatyorban tengette napjait, valószínűleg hallott a Halo című játékról. A sztori azonban meglehetősen csavaros: 2552-ben a Földet intelligens, ám annál vérszomjasabb földön kívüli lények szövetsége (Covenant) támadja meg, az első igazán komoly veszteségek után már látható, hogy nincs sok esélyünk. A földlakók csupán a Spartan II katonai program segítségével, genetikai módosításokkal létrehozott superkatonákban bízhatnak. A kutatások színhelyeül szolgáló bolygót azonban még időben elpusztította az idegenek szövetsége, csupán egyetlen túlélő maradt, a nem túl barátságosan csengő Spartan 117 névre keresztelt egység, akit a katonák csupán Nagyfőnökként (Master Chief) emlegetnek. A jellegzetes zöld páncélba bújtatott arctalan superkatona azonban jobban bevált, mint azt a kétségbeesett tábornokok valaha is remélték: hol maroknyi csapat élén, hol egymagában szállt szembe a szövetség erőivel, illetve az időközben felbukkant új fenyegetéssel

is, a halálos fertőzést hozó mutánsok hadával (Flood). Nem véletlen, hogy az emberek, a szövetség és a mutánsok keresztettkék egymás útját: mindhárom fajt a Halo, egy ősi mesterséges világ vonzotta magához, melyről még időben kiderült, hogy egy hatalmas fegyver, amely réges-rég ugyanezen mutánsok megállítására készült. De íme egy érv, hogy miért kell mindig elolvasni az apró betűs részt: ha a Nagyfőnök aktiválta volna a létesítmény védelmi rendszerét, minden élet eltűnik a környező bolygókról – igaz, a mutánsok is. Salamoni bölcsességgel inkább felrobbantotta.



A MICROSOFT ÉS AZ ARANYTOJÁST TOJÓ TYÚK

Minden rekord megdöntő

Minden idők legnagyobb „első napi” bevételét könyvelhette el a Microsoft a Halo 2-vel: miután a boltok polcaira került, egyetlen nap leforgása alatt 125 millió dolláros zsebpénzt hozott a cégóriásnak. Már az előrendelések száma is meghaladta a másfélmilliót, a megjelenés éjszakáján (!) pedig a legtöbb játékbolt előtt hosszú sorokban ácsorogtak a türelmetlen rajongók. A szórakoztatóiparban eddig a filmek hozták a legnagyobb pénzeket: a Halo 2 azonban megdöntötte a Pókember 2, a Harry Potter harmadik epizódja és a Matrix Reloaded rekordját is.

nem áll majd mindvégig rendelkezésünkre.) Sajnos az energiakard nem használható a végtelenségig, mert minden szúrásnál-vágásnál amortizálódik. Ha nem így lenne, a pályák legnagyobb részén egy szál karddal átrombolhatnánk. Persze az embereknel is találunk majd néhány remek darabot: a legstílusosabb talán a hármas sorozatokkal büntető battle rifle, mely nem csupán közelharcra, de a rászertelt távcső miatt távolabbi célpontok ellen is kiváló. A félautomata gépfegyver szintén



Tididi, tididi... Jungle boogie...!

Én és Sanyi, a láthatatlan barátom (aki amúgy úrcowboy)



Lankák, nyuszikák, kék égbolt



újdonság. Ugyan egymagában nem jelent túlságosan komoly tüzérőt, ám párban használva már nagyon hatásos. Ismét itt a shotgun, szebb és jobb, mint valaha, az új rakétavető pedig be tudja mérni a járműveket, így a bansheeket is sokkal könnyebben szedegethetjük le a levegőből. A fegyvereket tehát remekül összeválogatták, mindkét oldal rendelkezik kiváló darabokkal, és ha mindkét kezünkbe fogunk egy gyengébb, egykezes fegyvert, azok együttes ereje felér a komolyabbakkal is (erről bővebben külön dobozban olvashatunk). Mivel továbbra is erősen limitált a magunkkal hurcolható fegyverek száma, menet közben kemény döntések elé nézünk majd, amikor választanunk kell. És még egy fontos apróság: ha megtetszik valamelyik csapattársunk fegyvere, nem kell sunyin megvárni, amíg szerencsétlen dicső halált hal és „már úgysem kell neki”, hanem kicserélhetjük vele sajátunkat – bár átverni sajnos nem tudjuk, ha kifogyott a lőszer a fegyverünkéből, nem fogja odaadni az övét. Ugye milyen rafkósak ezek a katonák?

Ravasz, mint a róka; erős, mint a bors

Bár már az első részben is jó volt ellenfeleink mesterséges intelligenciája, ezt a folytatásban még meg-

BAL KEZEM HALÁLOS, A JOBBTÓL MÉG ÉN IS FÉLEK

Dupla öröm

A fegyverek terén apró, de látványos újítás, hogy az egykezes fegyverekből ezúttal kettőt is használhatunk párhuzamosan, bármilyen párosításban. (Sajnos a két rakétavető továbbra is álom marad... pedig akkor lenne csak igazán gyereknap.) A két fegyverrel egyszerre vagy felváltva is löhetünk: előbbi ugyan a pontosság rovására megy, de legalább megduplázza a tüzérőt, ami főleg akkor jön jól, ha erősebb fegyvereinkből kifogyott a lőszer, és csak olyan szerszámokkal tudunk gazdálkodni, amelyeket a földről guberálunk össze. A továbbfejlesztett tüvetőből (nem 20, hanem 30 lövedék a tárban, jobb célkötetés, nagyobb sebzés) kettő már bőven elég, hogy a legbrutálisabb állatot is pillanat alatt robbanó sündisznóvá változtassuk, bármilyen legyen is az. Remek taktikai

lehetőségeket nyújt, ha felváltva használjuk a fegyvereket: például egyik kezünkbe fogunk egy egyszerű plazmapisztolyt (ez az idegenek leggyagyibb fegyvere, a karjukat lóbáló, visítózó gruntok dobálják el), a másikba pedig egy Magnumot. Mivel a plazmafegyverek jellemzője, hogy első-sorban a pajzsot rongálják, segítségével meghámozhatjuk ellenfelünket, majd amikor a Magnummal beviszünk néhány fejlődést, az bárkit levesz a lábáról. A dupla fegyverhasználatnak megvannak a maga hátrányai is: ilyenkor nem tudunk gránátot dobni, pedig aki játszott az első résszel, az tudja, hogy gránátot dobni muszáj. Szintén fájó, hogy nem tudjuk az idegenek állkapcsát (vagy bármilyen szervük is legyen azon a tájékon) beütni puskatussal, mert a két fegyver használata esetén a közelharc sem működik.



győzőbbre ígérük – olyannyira, hogy állítólag még a Half-Life 2 MI-jénél is okosabb lesz. Ellenfeleink továbbra is igyekeznek majd bekeríteni bennünket, ki-be ugrálnak a fedezékek között, gránátot dobnak, és okosan visszavonulót fújnak, ha már leszedték róluk a pajzsot, megvárva, míg visszatöltődik. A kis gruntok immár nem csak ágyútürelékeknek lesznek jók, mert néha keményebb fegyvereket is látni a kezükben (például a fuel rod... azzal gonosz dolgokra



Megvagy, haver!

Csak nem hagynak már békén...



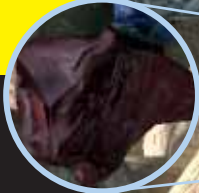
KITT, TURBO BOOST!

A járművek több kunsztot tudnak, például a Banshee turbó módot is kap.



MULTITASK

A mostani részben akár mindkét kezünkben tarthatunk egy-egy fegyvert. Ez rengeteg



ÁRNYÉKOS OLDAL

A teljesen újraírt fényárnyék rendszer szinte a Doom 3-at idézi. (Szinte.)

SZEREPCSERE

A játék folyamán akár egy ellenséges katona bőrébe is bújhatunk (vagy lelőtünk egy poént? Upsz...)

lehetnek képesek), persze ha a vezetőjüket kilőjük, azonnal ráparáznak, és visítva menekülnek. Lehet hogy okosabbak lettek, de bátrabbak semmiképp sem... Az új ellenfelek közül a legidegesítőbbnek a repkedő drónok ígérkeznek, akik eddig nem látott harcmodorral lépnek meg bennünket: a levegőből támadnak ránk, bár nem is ilyenkor a legveszélyesebbek, hiszen nem céloznak túl pontosan – inkább akkor, amikor leszállnak és megtapadnak egy falfelületen: ezt a pillanatot érdemes lesz kihasználni arra, hogy azonnal leszedjük őket, mert ilyenkor már nem igazán lőnek mellé... Csapattársaink is sokkal okosabbak lesznek: ennek legkésebb példája, hogy már a vezetést is nyugodtan rájuk bízhatjuk. Néhány egyszerű parancsot is oszthatunk, így ha felpattanunk egy warthog valamelyik ágyúja mögé (mert már több is lesz),

egy gombnyomással odahívhatjuk az egyik derék közlegényt, aki beül a volán mögé, és legjobb képességei szerint elvezet minket a következő checkpoint felé. Ugyanez fordítva is igaz: ha vezetni akarunk, de szeretnénk, ha nem állna kihasználatlanul a két hátsó ágyú, elég dudálnunk egyet (fun!), és máris felugrál mögénk néhány katona.

Én vezetek! Nem, én vezetek!

Néhány újítással akciófilmeket megszégyenítő mutatóvanyok is képesek leszünk: korábban elképzelhetetlen lett volna, hogy gyalogosan induljunk meg egy nagyobb jármű ellen, most azonban megfelelő időzítéssel bármelyik felett átvehetjük az irányítást. Ha nem robognak át rajtuk, felugorhatunk rájuk, és egy határozott mozdulattal kipenderíthetjük a volán mögül a jármű korábbi gazdáját. Ez

amellett, hogy nagyon látványos, kiváló taktikai lehetőségeket is rejt magában, nem csupán egyjátékos módban, de multiplayerben is. Igaz, a trükköt az ellenség is ismeri, úgyhogy ne legyünk majd meglepve, amikor sátáni kacajok közepette épp egy banshee fedélzetéről alázunk a szerencsétlen földönfutókat, ám hátulról elkapják a grabancunkat, és máris zuhanunk a feneketlen mélységbe (közben pedig azon töprengünk, hogy milyen igazságtalan az élet, szipp). Ez persze csak a nyitott járművekre vonatkozik (warthog, ghost, banshee), a nagyobb darabok, például a különféle tankok esetében még látványosabb a dolog: egyszerűen felcsapjuk a pilótafülke fedelét, majd behajítunk egy gránátot... Május üresedés van sofőri munkakörben. Ha azonban hátulról támadunk, és ugyanezzel a módszerrel sikerül a motort szabotálnunk, akkor az

egész tanknak annyi. Azzal, hogy még egy überbrutál Scorpion is sokkal sebezhetőbb, multiplayerben felértékelődik a csapatmunka szerepe. Egyszerűen muszáj felültetnünk a tankra néhány gyalogost, hogy időben kilőjék a hátulról sunnyogó, sötétben bujkáló ellenforradalmárokat. Csupán a látvány szempontjából érdekes, ám mindenképpen hatásos elem, hogy akár alkatrészeire is eshetnek a járművek: ez ugyan az irányíthatóságra nem lesz komoly hatással (a Bungie ilyen dolgokban néha nagyon megengedő), de mindenképpen látványos, amikor szó szerint kilővik alólunk a verdát. Különböző darabok szakadnak le járművünkről, szikrázik és füstöl, de addig nem robban fel, amíg pajzsunk és hitünk kitart.

A jövő zenéje füleinknek

Nehezen hihető, de még a zene

Mi vagyunk a rock, mi vagyunk az élet!



Kilövöm a kerekét...!





Nem tudom, miért ugrik be mindig az UT 2004?



Drágám, azt hiszem mégsem megyünk le a strandra

és hangok tekintetében is sikerült továbblépni. bár szerintem az előző rész zenéje így is megérdemelné, hogy minden idők legjobb soundtrackjei között tartsák számon, a zeneszerző, Marty O'Donnell most rátett egy lapáttal. (Egy interjúban az egyik programozó elárulta, hogy szíve szerint megfojtaná, hiszen feleannyi munkával sokkal többet lendít a játék hangulatán, mint ő, aki hiába szenved egy sokadszorra újrarajzolt textúrával, vagy végreleg finomított animációval, senki sem veszi észre). A folytatásban visszaköszönnek az előző rész gyönyörű dallamai, hol gregorián kórossal és klasszikus zenekari kísérettel, hol némi metálós-elektromos zűzással – ez utóbbi újdonság az előző részhez képest de remélhetőleg nem érezzük majd oda nem illőnek. Persze, a zeneszerző biztosra ment, hiszen a gitáros részekhez egy bizonyos Steve Vai segítségét kérte, akit napjaink egyik legjobb gitárosaként tartanak számon. Ugyanez az igényesség igaz a hangokra is. Sokkal több lesz a hangeffekt (természetesen 5.1-es hangrendszerre optimalizálva), és sokkal több a szinkron: mivel összetettebb a sztori is, az előző rész 3000 sornyi szövege helyett ezúttal 14 ezer sort vettek fel kiváló színészek közreműködésével. Ezt az életszerű párbeszédet mellett leginkább abban érhetjük majd tetten, hogy harc közben embereinktől szinte

soha nem halljuk kétszer ugyanazt a frázist.

Lehetőségek tárháza

Szándékosan halogattam a grafika kérdését. Ugyan az xboxos verzió megjelenítése sokkal szebb és részletesebb az első résznél (ütős bump-

Darabok szakadnak le járművünkről, szikrázik és füstöl, de addig nem robban fel, amíg pajzsunk és hitünk kitart.

mapping, nagyobb poligonszám, teljesen újraírt fény-árnyék rendszer), számunkra már messze nem egyedi az efféle vizuális orgia, sőt – ha valaki észrevette, időközben kaptunk egy Doom 3-at és egy Half-Life 2-t, melyek végképp bebizonyították hogy az igazi erő velünk van. Gondoljunk csak arra, hogy amikor a Halo első része végre-valahára megjelent PC-re is, szebb volt, mint annak idején az Xbox-verzió, ennek ellenére nem voltunk úgy igazán

elmosva tőle. Akkor már inkább arról ábrándozunk, hogy ebből az alapanyagból kiindulva mit lehet majd kihozni PC-n: példának nézzük meg a Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay PC-s képeit, nagyságrendekkel szebbek, mint az Xbox-verzió. Ugyanez visszafelé is igaz: hamarosan elkészül a Doom 3 Xbox-változata, mely a közelébe sem ér a PC-s grafikának. A lehetőségek tehát adottak, bár kit tudja, mire megjelenik a PC-s Halo 2, talán itt lesz az új Unreal-engine is, és úgy lerulcol mindenkit, hogy körberöhögjük.

A többjátékos móddal kapcsolatban szintén nem vagyunk kisegítve, mivel csak azt tudjuk, hogy Xboxon remekül működik. A PC-s Halo esetében tökéletes munkát végzett a Gearbox, és sokkal jobb multiplayert dobott össze, mint az eredeti volt, így csak reménykedhetünk abban, hogy

így lesz. A pályák hatalmasak és menet közben továbbra sem lesz töltőgetés: folyamatos és remekül megkomponált az akció. Egyszerűen megyünk előre egy idegenek hulláival szegélyezett diadalmenetben, amerre csak hí a haza – a dolog persze már nem ilyen egyszerű, ha „heroic” vagy „legendary” fokozaton játszunk, hiszen ott a normál nehézségű módban kihaltak látott pályarészek is nyüzögnek majd az ellenséges egységektől, így akkor már inkább „fontolva haladunk”.

Gondolysz-e majd ránk?

Ezt a költői sóhajt minden PC-s játékos nevében címeztem egyenesen a Microsoftnak, remélem, vették az adást. Vajon mikor lesz PC-n Halo 2? Mert hogy lesz, az tuti biztos. A játék pillanatnyilag a Microsoft legnagyobb érve az Xbox mellett: az első rész máig kelendő, és el lehet képzelni, hogy ilyen indulás után még hányan fogják megvásárolni a folytatást. Ismét nekem jut a kellemetlen feladat, hogy felhívjam a figyelmet egy fontos apróságra: a Microsoft sajnos nem karitatív szervezet, és nem a PC-s játékosok lelkiállagát tartják a legfontosabbnak. Ám az sem titok, hogy a Halo 2 meglehetősen felemás módon ér véget, egyértelművé téve (ha nem lenne így is egyértelmű) hogy lesz harmadik rész, melyet a Microsoft talán már az Xbox 2-re tartogat: mivel a PC-s Halo nagyjából az Xbox-os Halo 2 bejelentésével párhuzamosan érkezett, reménykedhetünk abban, hogy a második részt már csak azért is elkészítik PC-re, hogy reklámot csináljanak a harmadik epizódnak.

a folytatás is színvonalas lesz. De miért is ne reménykednénk? Multiplayerben mindig a PC volt erősebb.

A Halo 2 tehát minden szempontból kiváló játéknak ígérkezik. Nem is a számtalan apróság teheti igazán nagyszerűvé, hanem megszerkesztettsége. Az előző résznek olyan egyszerű íve volt, hogy nem nehéz elképzelni azt a fanatikus, aki egy ültő helyében végigrobogott az egészen – a folytatásban ez még inkább



Imádom a téli hógolyócsatákat

mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



A Halo 2 tökéletes folytatásnak ígérkezik, mely minden szempontból túlszárnyalja az első részt. Ennek tudatában nem maradt más, mint a reménykedés. Ez a játék kell nekem, és PC-n akarom végigjátszani. De azt hiszem, ezzel nem vagyok egyedül...

ÚJDONSÁGOK

CHRONICLES

ESCAPE FROM BUTCHER BAY



KISASSZONYOK KÍMÉLJENEK

S OF RIDDICK

Kétféleképpen lehet reagálni a kiadónak arra, hogy a számítógépes játékokat agresszivitásuk miatt támadják. Az egyik lehetőség, hogy kedves, aranyos, békés gammákat tolnak, a másik... a másik esetben kiadják a Chronicles of Riddicket.

No azért nem kell szívgyógyszert markolnia egyik szülőnek sem, ha karácsonyra éppen ezt kívánja a gyermek. A Manhunt-féle botrány közelébe nem ér a Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay durvasága, de az tény, hogy kiérdemelte az M, azaz felnőtteknek szánt játék besorolást. Hogy miért? Arról kicsit később szólnánk. Előbb tegyük tisztába, ki is az a Riddick, s mi a fenét keres egy mézszárséken.

Előjáték a Pitch Blackhez

A CoR tulajdonképpen előtörténete a mozikból ismert Pitch Blacknek, illetve az idén nyáron (hoppá, micso-da véletlen...) vetített folytatásnak,

lát a sötétben. Riddick ugyebár a főhős, aki valamiért – mi minimum záróvonalon keresztül történő előzésre gondolunk – a világ és vele járó egyetem (bocs...) legdurvább börtönébe kerül. Egy ilyen fegyintézet általában arra jó, hogy egy helyen tartsa a legcsúnyább rosszfiúkat. A filmekben viszont kizárólag arra, hogy a szimpatikus hír megpattanhasson. Talán mondanunk sem kell, a börtön annyira menekülésbiztos, hogy jobban már nem is lehetne. Nosza, több se kell Riddicknek, s nekikezd az Olaj hadműveletnek.

Kicsit azért még időzzünk el a hegésztszemüvegben májerkodó kopasz figuránál, akit a filmvászonon Vin Diesel kelt életre. Ő egy tipikus antihős: nem kedves, nem jóságos, örömeit leli az erőszakban, ugyan-

” Ha rossz tagba kötünk bele, akkor előbb-utóbb megint beleköthetünk, de ezúttal a friss betonba... ”

A sötétség krónikája című filmnek (aki kicsit többet akar a sci-fikről megtudni, az fusssa át keretes írásunkat). Ha minden jól megy, a játékban megtudhatjuk, hogyan szerezte Riddick természetfeletti erejét és a képességét, hogy remekül

akkor a sztori végén mindig az derül ki, hogy megmentette a világot, miközben elpusztított egy csomó, szerfelett antipatikus egyedet. Diesel szerény színészi eszköztárával egészen plasztikusban hozza a figurát a filmekben, így csak örülhetünk neki,

3 IN 1

Jobb, mint a sampon

Nem a Chronicles of Riddick az első, és reményeink szerint nem is az utolsó játék, amely olyan összetett, változatos elemekből építkezik, hogy a kategóriázásnál bajban vagyunk. Az ilyen gond édes, hiszen a keverés, kotyvasztás rendszerint jót tesz a programnak, s ha amúgy istenigazából sikerül belőni az összetevők arányát, akkor az alkalmi „recept” dinasztiaalapítónak válik.

Nos ettől talán nem kell „tartani” a CoR esetében, de mindenesetre érdekes mixtúrával lesz dolgunk. Alaphelyzetben ugye egy FPS-ről beszélünk, de már ez sem teljesen igaz, hiszen a küzdelem tetemes részében nem is fogunk lőni! A közelharci fegyverek és technikák miatt FPF-nek (azaz First Person Fighternek) is nevezhetnénk ezt az újfajta stílust. Második jellemvonásként említhető a külső nézetes rész, melyet akkor fogunk használni, ha éppen létrán mászunk, egy fal peremén kapaszkodva araszolunk, vagy éppen egy rácson függeszkezdünk. Splinter Cell-veteránoknak ismerős lesz az érzés. A harmadik réteget pedig a párbeszéd, a kalandjátékokra jellemző kommunikáció adja. Ezt a vonalat erősíti az is, hogy a sikeres szökhöz meg kell ismernünk, fel kell térképeznünk a börtöntársadalom erőviszonyait, kulcsszereplőit – ezt pedig bajosan lehetne kizárólag ütlegetéssel megoldani ☺.



Ezzel próbáltad már?

Illemről még nem hallottál, kisfiam?



Nyugika, csak a szokásos körlet- és testüreg-ellenőrzés következik

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA FPS, akció, kaland
KIADÓ Vivendi Universal
MEGJELENÉS 2004. december
FEJLESZTŐK Starbreeze AB
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Enclave, Knights of the Temple

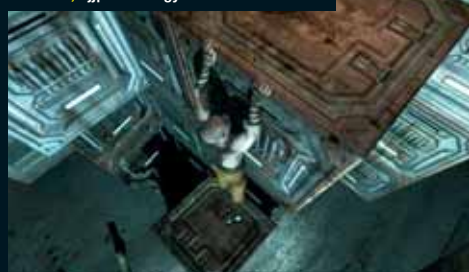
GYORSLINK >> 1050



Riot guard – erős izgalmi állapotban



Francba, ujjpercre is gyúrnom kellett volna



Lássuk azt a csúnya pattanást!



Heh, tiszta Westend-filing

hogy komoly szerepet vállalt a játék munkálataiban is. Ugyanis nemcsak a szokásos (Istenem, bár ez lenne a szokásos!) szinkronhangot adta a karakteréhez, hanem ötleteivel a történet és a játékmenet elemeibe is beleszólt. Még mielőtt valaki felhördülne, hogy a cipész maradjon a kaptafánál, gyorsan hozzátesszük: a színész – bevallása szerint – hardcore gamer. Hmm... piros pontot a srácnak! (Vin Dieselről bővebben a róla szóló dobozban olvashattok.)

Dutyi dili

Ugyan a játék mindössze egy helyszínen – azon belül több kisebb zónában – játszódik, korántsem lehet egysíkúnak nevezni. Már a besorolással is komoly gondjaink támadnak. Valahol az FPS-akció-kaland háromszögben tanyázik a proggi. A menekülést ugyanis nem úgy kell elképzelnünk, hogy a cellában talált multi-plasma-

ion-hellfire-gunt felkapva végigzúzzunk a biztonsági szolgálat összes élő és motorizált alkalmazottján. Ennél azért mélyebb akciójátékkal van dolgunk. Főként az első pályákon kell nagyon észnél lennünk, s belőni, hol alkalmazhatunk erőszakot, hol kell trükkhöz folyamodni, s hol nyerő taktika a sunnyogás és lopakodás.

”Túlágosan indiszkrét fegyenceket „csak” puskatussal verik félholtra ☺.”

A CoR-ban mindhárom elemre szükségünk lesz, mert hiába durván tápos Riddick, ha sokat (és rossz helyen) ugrál, az ellen bedarálja, mint rotációs kapa a vakondot. A börtönben természetesen kialakul egyfajta hierarchia, amolyan minitársadalom, s ahhoz, hogy a megfelelő információkhoz és tár-

gyakhoz juthassunk, nekünk is tökéletesen tisztában kell lennünk az erőviszonyokkal. Ha rossz tagba kötünk bele, akkor előbb-utóbb megint beleköthetünk, de ezúttal a friss betonba... Mivel egy zárt (de még mennyire!) közösségről beszélünk, így akár természetesnek is vehetnénk, mégis

kellemes részlet, hogy minden szereplő egyéniség – és nem úgy, mint a Brian életében! Külön névvel, arccal, hanggal.

Közeli helyeken... közelharcban

A játék egyik legfontosabb érdekessége, hogy igen komoly súlyt fektet a

közelharcra, azon belül is a durvább fajtára. Egy öklölvívó programmal azért ne hasonlítsuk össze, de az tény, hogy a hasonlórú játékokhoz képest nagyságrendekkel nagyobb szabadsággal és eszköztárral bírunk majd. Ha időben reagálunk, akkor például megjátszhatjuk azt a – filmekből talán már unalomig ismert – trükköt, hogy a fegyverét ránk fogó őrnök hirtelen megragadjuk a puskáját, csavarintunk rajta egyet, majd a csövet a homlokához igazítva működésbe hozzuk a szerkezetet. Gonosz... De aki nem szenvedheti a lőfegyvereket, az oda is lopódzhat a gyanútlan áldozat mögé, és csendben elmetélheti a torkát, esetleg egy irtózatossal szétloccsanthatja a bambán strázsáló őrszemélyzet fejecskéjét. Azt hiszem, már kapizsgálgátok, miért is kapott a gamma



David N. Twhoy a Pitch Black forgatásán

22 ÉVENTE VALAKI CSAPJA KI A BIZTOSÍTÉKOST

A Riddick-filmek

Riddick karakterét már láthattuk a Pitch Black – 22 évente sötétség című mozit, amely viszonylag jó fogadtatásra lelt a mozinézők között. David N. Twhoy, aki addig leginkább forgatókönyvíróként volt ismert (G.I. Jane, Waterworld) meglehetősen furcsa, riasztó, de hiteles világot teremtett a film színhelyéül szolgáló sivatagos bolygón, melynek három nap is perzselté földjét. Mint azt tudjuk, napból egy is sok, ha amúgy teljes erőbedobással „üzemel”, így nem csodálkozhattunk

azon, hogy a bolygó lakosai (nevezzük őket mondjuk monsztráknak) letakarodtak a mélybe, hogy ott viszont frankón ők legyenek a janik. A hajótörött alakulat, köztük egy többszörösen büntetett előéletű, fura taggal (Vin Diesel) letéved a sötétség birodalmába, de onnan azzal a lendülettel kimenekülnek, miután konsztatálják a tényállást: lent megeszik őket. A probléma igazán ott kezdődik, amikor eljön a soron következő napfogyatkozás. És a Diesel-motor beindul...

Most nyáron mutatták be hazánkban a Pitch Black folytatását, A sötétség krónikája címmel. Az éjszaka is kiválóan látó gyilkológép ismét „helyzetbe kerül”. A film tovább építi Riddick karakterét, új rétegeket, újabb mélységet adva neki. A szokásos (és bevált) sci-fi elemekből építkező mű befejezése azonban merőben szokatlan fordulattal szolgál, miközben látványvilága vetekszik a legnagyobb klasszikusokéval (pl. Gyűrűk Ura). Aki nem látta, irány a sötét mozi terem!



Őn rendelte a sonkás-tejfőlés pizzát?



Úgy tűnik, az árnyékokkal nincs gond a játékban



Szabadlevegőn, de – még – nem szabadlábón



A CoR-ban a gyengélkedő sem gyenge

M-es besorolást...

Pedig akkor még nem is beszéltem a szövegek stílusáról. Maradjunk annyiban, hogy Gangsta Zolee is pironkodva szinkronizálna © (...Gangsta Zolee... (kémondó le-gyintés) -ender). Nos igen, a készítőik mindent megtekinttek azért, hogy a börtön valóban gusztustalan legyen. Mocskos falfirkák, szemét, ürülék itt-ott – hangulatteremtés Starbreeze módra.

Visszatérve a harcra: általában pusztá kézzel vagy közelharcú fegyverekkel (kés, husáng, bokszer) kell érdekvényesíteniünk, mert a lőfegyver az bizony ritka a börtöncellák környékén, az öröknél lévő gyilokszerszám általában személyre programozott, és akkorát csap az illetéktelen tapizóra, hogy az egy életre megtanulja tisztelni a modern technikát. Ezért nagyon fontos, hogy

a karnyújtásnyi távolságban vívott küzdelemben otthonosan mozogjunk – no meg azért, mert a telepen üzemel egy aréna, ahol a rabok egymást agyonverve vezethetik le a feszkót. Mi sem maradunk ki ebből, öfköz, hiszen pénzt, paripát, infót szerezhetünk egy-egy véresebb győzelemmel.

Nem látod? Na látod!

Mint arról röviddel ezelőtt említett tettünk, a megfelelő hangulat megteremtése elsősorú prioritásként szerepelt a fejlesztéskor. Ennek köszönhető, hogy a képernyő FPS-jellegű játékhöz képest meglehetősen puritán egyszerűségű. Mindössze néhány pont jelzi egészségi állapotunkat, sehol nem találunk fegyveriket, vagy például „lopakodás-métert” sem. Sőt, ha véletlenül puskához jutunk, akkor sem fog

megjelenni a látóterünk közepén a jól ismert célkereszt – meg kell elégednünk a fegyver lézeres keresőjével. Akinek ez nem jön be, az próbálja ki a paintballt, ott sem kap sok háttér-információt, mégis mekkora buli ©!

A lőfegyvereket nemcsak nehéz megszerezni, de számuk és erejük is erősen korlátozott. A pisztoly, shotgun, rohampuska trió gyakorlatilag majdnem teljesen lefedi az

arsenált. Majdnem... és itt ismét felfelé görbül, amúgy borzasztóan szigorú szánk. A PC-s verzió egyik többlete ugyanis pontosan itt



A napszemüveg a föld alatt is kötelező

TURBÓDÍZEL

Vin Diesel karrierje

Riddicket Vin Diesel, eredeti nevén Mark Vincent alakítja a filmvásznon, aki tulajdonképpen ennek a szerepnek köszönheti ismertségét. Igaz, hogy például a Ryan közlegény megmentése című klasszikusban is láthattuk, de szerintem nem sokan emlékeznek könnyes szemmel arra, ahogy Adrian Caparzo közlegényt alakította. A Pitch Black azonban meghozta azt a bizonyos áttörést, s utána iziben foroghatta A halálós iramban (The Fast and the Furious) című,

komoly költségvetéssel és talán picit komolyabb buktával „büszkélkedhető” akciófilm.

Vin barátunknak azonban annyi stílusérzéke kétségtelenül volt, hogy a folytatást már nem vállalta el. Igaz, sokkal jobban nem járt az xXx és a Túl mindenben (A Man Apart) mozikkal sem. Sebjaj, idén érkezett a Pitch Black folytatása, a magyarul A sötétség krónikája címmel bemutatott sci-fi. A Csillagok Háborújának ugyan nem kell vacogva remegnié,

de tisztességes mozit hozott össze a nagyrészt változatlan csapat. Még egy-két ilyen alakítás, és Diesel felülmúlja a másik izomagyú VD-t, Van Damme-ot is. Hogy ezzel nem mondtunk túl sokat? Hát istenem ©...



Itt egész békés...



Amikor az Xbox kapja a pofont

A szépség relatív

Nagyon örülünk neki, hogy az Xboxra írt Chronicles of Riddick grafikájáról nem győztek áradozni a konzolos kritikusok. Hogy miért is vagyunk ilyen önzetlenek? (gonosz mosoly) Mert a PC-s változat úgy alázta a játékgépeket, hogy azt öröm nézni! Nézzétek és örüljétek Ti is ☺!

PC Xbox

mutatkozik meg a konzolos verzióval szemben. A készítőik ugyanis teljes pályarészeket építettek a kerek egész xboxos változathoz, melynek két célja volt: kicsit meghosszabbítani a játékidőt (erre panaszkodtak leginkább a konzolosok), valamint lehetőséget adni a játékosnak arra, hogy a riot guardnak hívott mecheket mi magunk is használatba vehessük. Alaphelyzetben ezek a miniatűr ágyúnaszadok fejtik ki a legkomolyabb „érvelést” szökési kísérletünkkel kapcsolatban, de hála a magasságos tervezőknek, az új pályáknak köszönhetően, mi is beindíthatjuk azokat a félelmetes fegyvereket!

MI a fene?

Ha csak annyira lesz okos a PC-s őrszemélyzet, mint amennyire értelmeseznek tűntek konzolos kollégáik, akkor már nagy baj nem lehet. „Ott” ugyanis a játéktörténelem egyik legkiforrottabb mesterséges intelligenciájáról áradoztak. Mi maradjunk a tényeknél: az ellenfelek fedezékeket használtak, megpróbálták tartani a fegyverüknek megfelelő távolságot

(tehát nem jöttek az arcunkba a puskával, hanem biztos messzeségből szépen leszedtek), s gyakran vágtak hozzánk sértő megjegyzéseket, azt remélvén, ettől majd bepöccenünk,

élsimítás varázslatos technikája, amelynek hála eltűnnek a konzolon látható durva, darabos ívek, egyenesek. Az elérhető nagyobb maximális felbontás szintén segít valamicskét

A készítőik teljes mértékben figyelembe vették a két platform eszköztárának eltéréseit.

és elveszítjük a józan ítélőképességünket. És tényleg... Az örök viselkedése egyébként tőlünk is nagyban függ. Amennyiben – valami furcsa véletlen folytán – normális, alázatos rabként viselkedünk, akkor nem bántanak, s akkor sem ragadztatják el magukat, ha ilyenkor netán túl közel merészkedünk hozzájuk. A túlságosan indiszkrét fegyenceket „csak” puskatussal verik félholtra ☺. A grafika szintén a dicshimnuszok gyakran ismétlődő eleme volt. Szerecsére ezzel kapcsolatban is lesz mit mutatni a konzolra felesküdt haveroknak. A PC-s változat engine-je ugyanis jó pár lapáttal rádob, az amúgy tényleg nem csúnya Xbox-grafikára. Jó példa erre az hardveres

élsimítás varázslatos technikája, amelynek hála eltűnnek a konzolon látható durva, darabos ívek, egyenesek. Az elérhető nagyobb maximális felbontás szintén segít valamicskét

☺... Sajnos kicsit kínos a multiplayer hiánya. Úgy tűnik, ennyire nem akartak eltérni a konzolos változattól, így a hálópartik királya címre nehezen pályázhat majd a Chronicles of Riddick. Sebjaj, ha csak az egyik legjobb egyjátékos gamma lesz, azt se bánjuk ☺!

-csonti- ELSŐ BENYOMÁSAI



Láthatólag sokat tesznek a készítőik azért, hogy ne egy „lelketlen” átirat legyen a PC-s változat. A hozzáállás dicséretes, a megvalósítás minősége pedig hamarosan kiderül.



BEMUTATÓK

SZERKESZTŐI JEGYZET

„Noir désir”: valahogy a nálunk is sokat koncertező francia együttes neve jár a fejemből e havi számunk két legütősebb játékával kapcsolatban...

„Noir”, vagyis fekete, mint az ében: ez a stílus járja át a *Prince of Persia* sorozat legújabb részét, ahol hő-



sünnének saját sorsszerű halála bekövetkeztét kell valahogy elkerülnie az Idő Szigetének rendkívül depresszív kastélyában harcolva. Hasonlóan dalkos a vámpírok életét bemutató *Vampire: The Masquerade: Bloodlines*, ahol többek között véres leírásokkal, cinikus árnyékos világgal egy frissen megalkotott, „ifjú” vámpír sápadt bőrébe bújva.

Ugyanakkor nem hiányzik egyik játékból sem a „désir”, vagyis a vágyakozás – elég a *Prince*-ben szinkronmunkát vállaló, gyönyörű Monica Bellucci képeit megnézni a fókuszunkban, vagy a *Vampire* igéző tekintetű vámpírhölgyeinek rajzolt ábráit...

Kevésbé „noir” a *LOTR: Battle for Middle Earth* – kivéve, amikor Szauron seregeit irányítjuk, mert a játék erre is lehetőséget ad. Az Electronic Arts ezzel az RTS-el szeretett volna egy újabb bőrt lehelni a licenccél, a Gyűrűk Ura filmről – hogy ez összességében nekik, azt Csonitól megtudjátok.

Akinek a sok fantasy, vér és pusztulás helyett inkább a modern autós játékok jönnek be, annak a roncsdérbi legújabb királyáról, a *Flatout*-ról szóló cikkünket ajánlhatjuk az ex-gameres Dauby tollából, illetve nálunk olvashattok először tesztet a „nagy magyar reménységnek” számító Cross Racing Championshipről is ZeroCooltól.

Igen ütős kis címek ezek, úgyhogy most Bad Sector uninstallálja magát, nektek pedig a „feladat” most is a szokásos: lapozzatok és szórakoztatok! (Mi van, még mindig itt vagytok @?)

Bad Sector

A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Egyértelműen a félelmetes, mindenre elszánt Guybrush Erpwood... öö... bocsánat, Threepwood a Monkey Islandból! Senki sem tud például olyan ügyesen előhúzni a nadrágjából egy létrát, mint ő ☹.”



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

„Minden idők legeredetibb játékosa számomra egy olyan fiatalember, akinek a neve sajnos elmerült az idő folyamában: ő Brian The Fist, a Bard's Tale egyik hőse, egy időben az ő nevét viseltem nicknévként.”



> Csonti
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali
előélet: 6 éve játékszármazó (PC ZED, GameStar)

„Szögezzük le, nem vagyok oda a játékhősökért. De ha már mindenképpen ki kell emelnem egyet, akkor az rögtön több lesz, ugyanis nekem leginkább a Worms vérszomjas gilisztái jöttek be. Jelszó: kukacoskodni ér!”



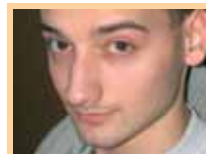
> Platypus
szakterület: RPG, tördelés, a jelenlegi design atyja ☺
előélet: 7 éve játékszármazó (PC-X Magazin, GameStar)

„Max Payne? Lara Croft? Dehogy. Az igazi hős: Pack Man. Elete egyszerűségében rejlik nagyszerűsége. 2 dimenziós, cseresznyék és pár szörny. Zseniális!”



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

„A kedvenc karakter Christoph Romauld, a Vampire: The Masquerade: Redemption hőse, az eleinte naiv, beképzelt, hőszerelemes kereszties lovag, aki sokat megélt vámpírrá válk, majd rengeteg kaland és egy hosszú álom után felébredve 900 évvel később is mindenkivel vicces angol nyelvezeten kommunikál ☺.”



> Mady
szakterület: CS, autóverseny, TPS, és minden ami HW
előélet: 4 éve játékszármazó (GameStar online, GameStar)

„Számomra minden idők legeredetibb játékosa egyértelműen az elragadó Lara Croft. És hogy miért? Még több óras szemkifolyatós, hentes, idegesítő, kockatolagatos, pixelrakás-bámulós rész után is képes az embert megnyugtató, szögletes női bájaival. Hát kell ezt még magyarul írni?!”



> Olander
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia
előélet: 9 éve játékszármazó (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Nekem a kedvencem Olimar kapitány. Hogy melyik játékból, az maradjon titok, de egy nagyon jó kis stufáról van szó...”



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

„Egyértelműen Klayman, a Neverhood főhőse (bár neki nem nehéz „eredetinek” lennie, hiszen gyurmafigura és semmilyen élőlényre nem hasonlít). Aktuális kedvencem azonban a bard, a The Bard's Tale új feldolgozásából – olyan cinikus, gonosz humora van, hogy akár kollégának is beillene.”

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 sarkában találhatod mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képalbumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

X-Tra: Egy játék bemutatása nálunk majdnem minden esetben túlmutat a cikk leközlésén: szinte mindig találsz hozzá tippeket a tipprovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelletten. 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 korábbi már megszokott leglényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaik...

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

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



46
PoP: Warrior Within
A Kisherceg



58
Vampire: Bloodlines
Itt vér fog folyni!



64
Battle for Middle Earth
Hááááát...

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



> Sam
szakterület: Akció, stratégia, RPG
előélet: 4 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Az én hiszem a jó öreg Duke-ra szavaznék... Viszszanéve a Duke Nukem 3D átl-3D megjelenítése eszméletlenül gázosan néz ki – egyértelmű, hogy a hangulatos főhős miatt hagyott mély nyomokat bennem a „Világ leghosszabb ideig készülő játékanak” elődje... Come get some!”



> Szittyó
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS, RPG
előélet: 4 éve játékságíró (GameStar)

„A legeredetibb egyértelműen Lara Croft. Igaz, hogy ezer egy tucat van belőle, de „mellesleg” ő viszi a pálmát. Valamint anno a régi részekben kitűnő átéléssel tudta a farkasokat a másvilágra küldeni.”



> Uhu
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS
előélet: 6 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Természetesen Uhu százasos, aki bátran és rendíthetetlenül vezet a győzelemre harccsoportját a világháború küzdelmeiben ☺. Amúgy pedig a Mafia főhőse, Tom Angelo”



> Kecske
szakterület: Multiplayer bármi, taktikai FPS, CS
előélet: 4 éve játékságíró (GameStar)

„Játékok és eredetiség? Ez kb. olyan kérdés, mint hogy melyik a legjobb magyar focista... Egyébként volt egy emlékezetes játékhős még anno C64-en (vagy Amigán?), de már nem emlékszem melyik volt az – bizonyosan azért, mert az bizony olyan eredeti volt, hogy az már az emléket is elhomályosítja!”



> ZeroCool
szakterület: FPS, autós gammák, online, HW
előélet: 6 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Az én olvasatomban legeredetibb nincs. Vannak emlékezetes figurák, mint Gordon Freeman, vagy Lara Croft. Ha pedig utóbbi „miérségét” vizsgáljuk, az hiszem a legszembetűnőbb adottságának köszönheti emlékezetességét. A játéktörténelem legformásabb melleinek birtokosa ☺.”



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

„Lamambert az, egy paladín a Diablo 2-ből. Megélt vagy tíz verziószám-váltást, ide s tova négy éve minden héten eltöltünk két-három órát. Jelenleg 79-es szintű, maxolt Fana/Zeal/Vengence kombóval, és a Redeemer nevű joggal. Épp Hell Act 3-on takarítunk. Tuti nincs még egy ilyen pala dio2-ben!”



> Malachit
szakterület: minden amire 50%-nál kevesebbet adunk
előélet: 7 éve a PC-X+GS legfőbb tördelője, designere

„Dark Malak. Olyan közel álltam hozzá, hogy szinte már azonosultam vele. Mikor először végigjártam a KotORT, természetesen a sötét oldalt választottam. Nagy megdöbbenés ért, mikor kiderült, én vagyok a főgonosz. A legjobb ötlet volt.”



> Berrr
szakterület: Kaland, muzeális értékű bármi
előélet: 14 éve játékságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Említhetnék olyan lúzer kalandjátékos hősokeket, mint Guybrush Threepwood, Roger Wilco, Larry, avagy Simon, a mágus. Kedvenzem talán mégis a Neverhood című gyurmaanimációs kaland főhőse. Senki sem tudott annyit szerencsétlenkedni, és olyan hosszasan bőfogni, mint ő. (A rekordja 45 mp.)”

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 legjobbjaiból 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. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjatszások 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 legjobbaktól. A tipikus másodikkok 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. Végigjatszásról 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 kevesebb 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 röhögsz rajtuk. Technikailag katasztrofálisak, „játékmenettel” már-már nem is rendelkeznek. Ha meglátod valamelyiküket, menekülj, amíg megteheted, vagy égesd el a lemezt, és a maradványokat ásd el jó mélyre.

E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Barts1mpson tette fel nekünk:

„Szerinted melyik minden idők legeredetibb játékhőse és miért?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Prince of Persia: Warrior Within	46
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	58
LOTR: Battle for Middle Earth	64
Flatout	72



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	76
Men of Valor	78
Ford Racing 3	80
Cross Racing Championship	82
Rollercoaster Tycoon 3D	84



CSI: Miami	86
Tribes: Vengeance	87
NBA: 2005	88
Pacific Fighters	90
Játszottuk még	92

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

KÉSŐN ADD AZ ÉLETED!

A mesék hercegei mindig elnyerik kedveseik kezét és boldogan élnek, míg meg nem halnak... Ez a mese azonban nem az a mese: Farahnak, a kedvesnek se híre, se hamva, a Herceget pedig egy iszonyatos, megállíthatatlan monstrum üldözi téren és időn keresztül, és addig nem nyugszik, míg szét nem trancsírozza hősiünket. A Herceg akármit is tesz, sorsa hamarosan beteljesedik: meg fog halni...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA TPS akció-kaland	KIADÓ UbiSoft
KÖRNYEZET Középkori Közel-Kelet	FEJLESZTŐK UbiSoft Montreal
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Splinter Cell, PoP: Sands of Time, BGaE	

GYORSLINK **929**

Megmondta ugyanis a mindent tudó öreg jó: aki az idő homokját szabadjárá engedí, annak mindenképpen halállal kell lakolnia. Az ifjú arisztokrata a Sands of Time-ban éppen ezt a bakit követte el, amikor egy mágus ármánykodásának köszönhetően az idő törével kieresztette a mindenkit rémséggé változtató időhomokot. A Herceg az előző rész végén – ravasz trükkkel – az időt „visszatekerve” meg nem történtté változtatta az eseményeket, ám ezzel akaratán kívül megalkotta Dahakát, a Sors egyfajta manifesztációját, amely egy legyőzhetetlen szörnyeteg testét felvéve előbb-utóbb meg fogja ölni a Herceget. Mivel ugye magáról a „Sorsról” van szó, így hősiünk halála végzetes, hacsak valamilyen kétségbeesett ötlettel nem tudja elkerülni az elkerülhetlent. A perzsa Herceg ezért útra kel, hogy megtalálja azt a legendás szigetet, ahol állítólag az idő homokját megalkották. Ha ugyanis visszatér valahogy a múltba,

XTRA a 102. oldalon

és elpusztítja azt a hatalmas homokórát, amely az elátkozott szemcséket tartalmazza, akkor így megállítja az ő halálához vezető események láncolatát. Hogy ez az ambiciózus kis cselegetés összejön-e neki, az persze csak a kedves játékos ügyességén múlik...

Feketén, cukor nélkül

Ez tehát a kiindulópontja a tavalyi év legnagyobb kritikai sikerét elért külső nézetes akció-kalandjátékának. A Prince of Persia: Sands of Time 2003-ban szerintem, és a kritikusok egybehangzó véleménye szerint is, akár év játéka is lehetett volna, hiszen különféle díjakat és a magazinok részéről rendkívül magas százalékokat érdemelt ki. Még hozzá jogosan: kevés olyan gamma született mostanában, amelybe ennyi nagyszerű újítást zsúfoltak volna, akár az idő „visszatekerésére”, akár a zseniálisan kidolgozott ügyességi/puzzle feladatokra, vagy a rendkívül látványos és nagyszerű harcrendszerre gondolunk – mindezt megspékelve egy állandóan mellettünk segédkező csinos női karakterrel, valamint egy igazán hangulatos történettel, melyből a kettejük között finoman szövődő szerelmi szál, illetve az idő töréért folytatott rivalizálás sem maradt ki. A SoT-ot



OF PERSIA R WITHIN

igazi mestermunkának tartottuk mi is, így megérdemelten díjaztuk a nagyon magas és ritkán kiosztott 96 százalékkal.

Sajnos a marketing és a játékipac kerekéi nem örülnek mindig megfelelően: hiába fogadta a szaklapok egybehangzó ovációja a játékot, mégsem fogyott annyi belőle, amennyit megérdemelt volna, ezért a készítők a folytatást sok szempontból másmilyenre szerették volna megalkotni. Előzeteseinkből már biztosan tudjátok, illetve az itt látható képekből is látszik, hogy ez a rész jóval darkosabbra sikerült: a Herceget körbevevő környezet sokkal, sokkal baljósabb, ellenfelei hátborzongatóbbak, maga a főszereplő sem a SoT-ban megismert pelyhedző állú ifjonc már, hanem kemény arcvonású, vad tekintetű, sebhelyes arcú macho harcossá vált. Emellett – bár Silent Hill-féle horror-hangulatról azért nincs szó – egyes helyszínek kifejezetten borzongatóak, különösen, amikor

a múltban, romos, koszos kazamatákban járunk.

Egy teremőr gutaütést kapna...

Ha már itt tartunk, akkor érdemes rátérni a játék egyetlen főbb helyszínére is, az Idő Szigetén lévő gigantikus, ódon erődítményre. Az „egyetlen” szó hallatán kezdő Prince-játékosok talán megütközhetnek, ám a Sands of Time veteránjai már jól tudják, hogy ez korántsem jelenti azt, hogy végig ugyanolyan szobákban bolyonganánk. Mint az előző részben, a hatalmas épület itt is teljesen különálló, elrendezésükben, jellegükben gyakran gyökeresen különböző épületrészekből, folyosókból, szobákból, termekből áll. Többek között dohos, piszkos, sötét folyosók gyomrában, gazdagon díszített tróntermekben, egy gigászi, életveszélyes forgó kerekkel teli vízimalomban, illetve dús vegetációjú, buja növényzettől burjánzó kertekben bolyonghatunk.

„Várj! Lehetne még egy utolsó kívánságom?!“





„Ecc, pecc, megdöglecc...”



Tegye fel a kezét, aki a fenekemet nézte!!!



A Herceg vívóstílusá időről időre gyomorforgató...

A fejlesztőknek elképesztő érzékük és fantáziájuk volt a kastély megtervezésében: a Herceget fogadó termek nemcsak szédületesen kidolgozottak és szemet gyönyörködtetően látványosak, hanem olyan profin tervezték őket, mintha egy valódi középkori építésztervező munkáját dicsérnék. Persze a tervek szépsége mit sem érne, ha nem lennének telis-tele olyan elemekkel, amelyek segítségével hősünk A pontból B-be juthat. A Sands of Time-ban csodálhattuk meg először, a Ubi Soft Montreal fejlesztői mennyire fífikásan tudnak elhelyezni különféle kiálló rudakat,

Használd a fejedet! (Amíg még van...)

Az újabb és újabb „harcos” videóknál, illetve az akcióra koncentráció demót kipróbálva sokan attól féltek, hogy a Prince WW egyszerű hack'n-slash lesz... Nos, jó hírem van azok számára, akik hozzám hasonlóan a játék „téralfedező”, útvonalkezelő, logikai/ügyességi részét is élvezték: a készítők a folytatásban legalább három lapattal rátettek erre is! Szinte egyfolytában sasolunk és agyalkunk kell a döbbenetes méretű termekben, hogy az ezernyi tereptárgy között megtaláljuk és kihasznál-

...a hatalmas gölem egyfolytában ott liheg és bömböl, döngő léptekkel a hátunk mögött csörtetve...

amelyeken hősünk cirkuszi artista módjára továbblendülvén tudott szédületes magasságokba feljutni, illetve a továbbhaladást építő egyéb kiálló peremeket, falakon lévő kapcsolókat és sok más – alpból közönséges – tereptárgyat. Óriási sikerélmény volt, ahogy először csak a fejünket vakargattuk: „na, itt aztán mi a rákot csináljak?!”, aztán végül rájöttünk a megoldásra és megterveztük a hajmeresztő mutatványssorozatot, amelyet hősünknek kellett végrehajtania a folytatáshoz.

juk a megfelelő, valamint kikerüljük a Kocka című filmben láthatóknál is gyilkosabb és fífikásabb csapdákat. Elég egyetlen rosszul kiszámított akrobatikus mozdulat, tévesen végiggondolt és megtervezett útvonal, és hősünknek már a Dahaka miatt sem kell aggódnia...

A felhasználható tereptárgyak egyébként pár újabb elemmel bővültek. A demóban (is) szereplő legelső hajós pályán, illetve a trailerekből már láthattuk, ahogy a Herceg kardjával a vitorlavásznat végighasítva csúszik



„I will surviiiiiiiiive!”

lefelé, és a zuhanás sebességét ezzel az elegáns módszerrel lassítva ép bordákkal ér földet. (A kukacoskodóknak: a vitorla már úgysem volt jó semmire, tekintettel arra, hogy a hajónak is annyi volt és a legénységet is lemészárolták ☹.) Nos, ezt a mutatványt igencsak gyakran kell alkalmaznunk a játék során, amikor a falak tetejéről a hosszan csüngő, díszes zászlókat végigvágva lecsusszanunk. A készítőik még arra is figyeltek, hogy a „károkozásnak” nyoma is maradjon: miután leértünk, megfigyelhetjük, ahogy a könnyű anyag közepén kettéhasadva lengedezik tovább. A másik felhasználható eszköz a szintén a falakon lógó kötél. (Attól most tekintsünk el, hogy beleköszünk: minek csüng egy kötél egy

kastély kellős közepén...) Amikor a falon futunk, akkor ezekben belekapaszkodva azonnal továbblendíthetjük magunkat: ha reflexeink elég gyorsak, akkor akár egyetlen mozdulatsor is elég hozzá. Hab a tortán, hogy lengedezés közben akár az egyik kezünkkel bele is vágunk az ellenségbe, sőt, erre néha szükségünk is van, ugyanis a Herceghez hasonló macskaügységű vámpírnők időnként előszeretettel rohannak velünk szembe, hogy a falról a mélybe taszítsák főhősünket.

A második rész egyébként az ügyességi/logikai részek tekintetében jóval nehezebb lett, ám ezek – általában – most sem frusztrálóan áttekinthetetlenek. Ha mégis elhaláloznánk egy rosszul kiszámított mutatványso-rozat nyomán, akkor az idő homok-

**NÉZD MEG
FUTÁS KÖZBEN**
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

A LEGSZEBB MOZDULATOK

Szabadság, szeretem

A Warrior Withinben olyan egyedülálló harcrendszert dolgoztak ki, amely segítségével a kombókat bármilyen helyzetben és bármilyen módon fel tudod használni – akár a terep maximális kihasználásával is. Az alábbiakban a legkirályabb harci megmozdulásokból szeretnénk bemutatni négyet.

Lefejezés

Ha az ellenség már kellőképpen lesérült, akkor a megfelelő fegyverrel a fején átszaltózva tudjuk egyetlen nyisszantással lefejezni.



Duplakardos lefejezés

Két kardunkat összezárva tudjuk ezt a mutatványt végrehajtani. Szükség van



jának egyetlen gömbjét felhasználva most is „visszatekerhetjük” az eseményeket pontosan addig a pontig, amíg a „baletet” beindult. Időnk tehát van, kivéve, amikor...

Hatalmas, kegyetlen és baromi dühös

...Dahaka, a brutális, legyőzhetetlen monstroszörny üldözi hősünket! A Sorsgigantikus gólemje ellen felesleges a

hozzá némi „nyugalomra” is, tehát olyankor ne erőltessük, amikor még négy-öt másik ellenfél támad ránk.

Kézen pördülés

Két karddal a kezünkben a tenyerünkön pöröghetünk, így a körülöttünk állók tömegeit kaszálhatjuk le.



Oszlopon kapaszkodás

Ha egy sima és vékony oszlop közelében vagyunk, akkor a Herceggel körbepördülhetünk rajta, kis szerencsével a mozdulat közben lefejezve, esetleg kettévágvva a körülöttünk állókat.



küzdelem, ilyenkor a Herceg az egyetlen lehetséges harci taktikát alkalmazza: nyakába szedi a lábát, és kétségbeesetten menekül, mint a kilőtt golyó. Helyesebben: menekülünk vele... Bizony, ahelyett, hogy átvezetők formájában néznénk a fejvesztett iszkolást, nekünk magunknak kell a halálos akadályokon villámsebességgel keresztülnyargalnunk, különben azonnal Dahaka-

Jók, Rosszak és Csúfak

A Warrior Within főszereplői



A Herceg

engedte az Idő homokját, ezért – elvileg – bármit is tesz, sorsszerűen halállal kell lakolnia. A még inkább drámai szituáció miatt a Herceg sokkal kétségbeesettebb és kegyetlenebb figura: bárki, aki elárulja, avagy szembeszáll vele, annak pusztulnia kell... Hősünk egyébként körülbelül öt-hét évvel idősebb az előző részhez képest, így most nagyjából már a harmincas éveielejtén járhat.



Kaileena

Ez a gyönyörű nő az Idő császárnőjének szolgálólánya, s mivel a Herceg megmennti Shahdeet „gyilkosság

kísérletétől”, ezért hálából segíti hősünket, hogy együtt akadályozzák meg az Idő homokjának megalkotását. Kaileena csodálja a Herceget, mert az azt hiszi, akarattal és erővel képes megváltoztatni saját sorsát, pedig erre még az Idő császárnője sem volt képes. Eleinte Kaileena sem hiszi el, hogy ez lehetséges, de aztán egyre inkább bizni kezd hősünkben...



Shahdee

dályoznia, hogy a Herceg élve elérje az Idő Szigetének partjait. A sikertelen küldetés a nő életébe kerülhet, ezért hősünk sármjának ellenállva mindent megtesz, hogy a Herceg alulról szagolja az Idő homokját.

Ez a szexis, fekete bőrűhát viselő kegyetlen amazon a császárnő hű szolgája. Úrnője parancsára mindenáron meg kell akadályoznia, hogy a Herceg élve elérje az Idő Szigetének partjait. A sikertelen küldetés a nő életébe kerülhet, ezért hősünk sármjának ellenállva mindent megtesz, hogy a Herceg alulról szagolja az Idő homokját.



Dahaka

A Dahaka igazi mitikus lény, egy gigászi méretű gólem, amely akkor jött létre, amikor a Herceg megszakította az Idő normális folyását. A Dahaka keletkezésének egyetlen célja, hogy megölje a Herceget, amilyen gyorsan csak lehet. A gólemet képtelenség elpusztítani, így a Herceggel állandóan menekülnünk kell előle. (Kíváncsi lennék, mennyi licencciját kaszált ezért a Terminátor jogtulajdonosa – Csonit)



A Homokkrem

Ez a furcsa, csúf figura nem tűnik túl barátságosnak, de nem is kifejezetten ellenséges a Herceggel. Időnként feltűnik, fenyegetően figyel hősünk tevékenységét, aztán újra elillan. Vajon kicsoda ez a rém,

mit akar tőlünk, illetve mennyire lesz majd nehéz legyőzni – le kell-e győznünk öt egyáltalán? Csupa olyan kérdés, amelyre a játék vége felé kapsz választ ☺...



Az Idő császárnője

létezik, mivel már régóta meghalt, mégis ő irányítja a hősünkre támadó szörnyetegeket, és valamiért feltett szándéka, hogy ha török, ha szakad, elpusztítja a Herceget.

Ugyan irtózatossá hatalmasa van, s rettenetes erőknél parancsol, az Idő császárnője mégiscsak halandó. Évezredekkel ezelőtt az istenek hozták létre egy gyönyörű nő formájában. Bár csak a múltban

csemegévé válunk. A hajszá kezdetekor elszürkül a képernyő, elszorul a torkunk, és beindul a Godsmack együttes pörgős, metálós „I stand alone” című zeneszáma, nekünk pedig futás közben a másodperc töredéke alatt kell olyan csapdákat kikerülnünk, szakadékon, akadályokon átjutnunk, ahol máskor bőven van rá időnk, hogy azon filozofálgassunk, ugyan merre tovább, ilyenkor viszont

harci fortélyokat is alkalmazni. Ugyan most is kombókkal operálhatunk, mint bármelyik akció-TPS-ben, az alapvető különbség azonban a mozdulatok bármikor módosítható kivitelezésében rejlik: a harcban ugyanis szinte semmi sem szkriptelt, minden az adott szituációtól függ. Hogy mire gondolkod? Nos, például egy olyan mozdulatsort, amelynek kezdeténél az ellenséget hátulról megragadjuk, nem muszáj

Sasolnunk kell a döbbenetes méretű termékben, hogy az ezernyi tereptárgy között megtaláljuk a megfelelőt.

a hatalmas gólem egyfolytában ott liheg, bömböl döngő léptekkel a hátunk mögött csörtetve! Garantált adrenalin-lököt ez az üldözés: olyan, mintha injekcióval tolnák a véredbe! No persze párszor ott is hagyod majd a fogadat: a dahakás hajszák a játék legnehezebb részei közé tartoznak (főként a későbbiek, az első kettő még nem olyan vészes).

Ha ölni kell

Amennyire lehetetlen Dahakával szembeszállni, szerencsére annyira nagyszerűen tudunk érvényesülni, amikor pribékjeivel vívunk: a hősünk-re egyenként, avagy csapatosan rárontó különféle koponyasisakos, villogó szemű zombi harcosokkal, pokolkutyákkal, vámpírnőkkel és más rémségekkel. Sikerünk kulcsa a sokat reklámozott „freeform fighting” elnevezésű harcrendszer, melynek segítségével teljesen intuitív módon tudjuk a legmesteribb akrobatikus

mindig egyfajta módszerrel befejeznünk, hanem legalább négy-ötfélét is alkalmazhatunk. Ha például olyanunk van, és nem támadnak ránk éppen túl sokan egyszerre, akkor hátulról kettészélhetjük emberünket a derekánál fogva, vagy akár megfojthatjuk, esetleg egy vagy két karddal lefejezhetjük (óriási feeling!), illetve ha egy szakadék szélén háttal állunk, akkor a hátunkon átbutcskázva beletaszajthatjuk szerencsétlen ordító fickót a mélybe.

Amikor vérünkre szomjazó monstták tömegesen vesznek körül, akkor két szablyával távol-keleti harcművészeket is megszégyenítő pörgéseket és vágássorozatokot hajthatunk végre, de egyetlen pengével is bámulatos dolgokat művelhetünk. A levegőbe ugorva például egyik ellenfelünket két másik társának rúghatjuk, így fellököve őket egy kis levegőhöz jutunk, és ezért foglalkozhatunk a többiekkel. De ez még mind semmi! Az igazi élvezetet ugyanis a terep maximális

Gyere, gyere, óvatosan, mééééé! Ne, ne nézz le!



NOME

RÉGI JÁTÉKOK ÚJRAFELDOLGOZÁSAI

Csak a töltött káposzta jó felmelegítve, tartja a mondás. Vajon mennyire igaz ez az a játék-fejlesztésre? Miután számtalan újrafeldolgozást megéltünk már; jókat, rosszakat, izgalmasakat, unalmasakat, e havi fókuszunkban azt szeretnénk körüljárni, mennyire van létjogosultsága a „mikróba” küldött, felmelegített, újraízesített klasszikus témáknak...

Lehet-e, érdemes-e egy öt, tíz, tizenöt évvel ezelőtti, vagy akár még régebbi játékot ismét feldolgozni, esetleg a főszereplő karakter, vagy az egész játékmenet felújításával? Vajon tényleg van értelme ebben a gyorsan haladó iparban „letűnt korok” hőseit, játéktílusát az újabb generáció számára is bemutatni?

Nosztalgia rulez?

A kiadók természetesen a régi játék/hős új kontönsbe öltöztetésénél egyetlen emberi érzésre bazióznak: a nosztalgiára. Ki ne gondolt már volna vissza révedezve, hány órát, napot, hónapot – nappalokat és éjszakákat – töltött el egy-egy klasszikus kedvence mellett. Az emlékek megszépítő messzesége révén a mai szemmel nézve atompixeles, rút grafika Doom 3-at és Half Life 2-t megszégyenítő magasságokba emelkedik: persze tudjuk, hogy az a megjelenítés már alaposan megkopott, viszont akkoriban még maga volt a mennyország, és különben is: mit számított még régen a grafika, amikor maga a nagybetűs játékelmény mindent felülmúlt? „Bezzeg akkoriban még tudtak összetett és érdekes játékokat

csinálni, manapság meg már csak a csili-vili 3D önt el mindent, de fejlődés, az semmi” – mondják jó páran a mai gammákban csalódott régi motorosok közül. A szomorú igazság azonban az, hogy az említett „megszépítő messzeségre” vonatkozó állításom nemcsak a külcsínre, hanem a belbecsre is vonatkozik. Amikor újra betöltünk egy ősrégi játékot, akkor persze elszórakozgatunk vele, nyilvánvalóan csak azzal a céllal, hogy felelevenítsük a régi szép időket. Ugyanakkor új grafikus kontönsbe öltöztetni úgy játékot, hogy szemernyit sem változtatunk az alapkonceptióján, nem biztos, hogy jó ötlet. Jó pár cég esett bele abba a hibába, hogy egy klasszikus játék egyszerű kicsinosításával próbálta gyakorlatilag ugyanazt eladni. Az egyik legismertebb példa a látványos kudarcot vallott Dune 2000, de évekkel később a Konami is ugyanebbe a hibába esett, amikor szerencsétlen Frogger 3D-s változatát próbálta gyakorlatilag ugyanazzal a játékmennettel lenyomni vevői torkán.

Szép volt – béke poraira?

Nyilván nem teljesen esélytelen vállalkozás korábbi neveket elővenni,

Sid Meier's Pirates! A mester neve vajon elég garancia lesz-e, hogy az egykori klasszikusa ismét régi fényében tündököljön?



N EST OMEN

FÓKUSZ
TÉMA



Dune 2000: a látványos videóik ellenére egy száraz és unalmas remake

Frogger 3D: A Konami felújította a C64-es klasszikust: de így minek?



csak tudni kell bánni velük. Érdekes módon nem mindig tudják maguk a régi fejlesztők saját, egykori nagynevű játékok sikerét megismételni... Amikor 1998-ban Jordan Mechnerrel személyesen beszélgettem egy akkori ECTS-en, akkor még csillogó szemekkel mutatatta nekem a Prince of Persia 3D-t. „The Prince is looking good” – lelkesedett, a játék pedig kétségtelenül jól nézett ki, viszont amikor megjelent, sajnos a tragikusnak pocskék irányítás és a rosszul kidolgozott pályaszerkezet tönkretette az élményt. A Prince of Persia nevet alaposan megtépták, pedig a második résznél még egyet jelentett az akció-kalandjátékok krémjével. Éppen ezért, amikor öt évvel később

a Ubi Soft úgy döntött, hogy felújítja a sorozatot a régi brand felhasználásával, tulajdonképpen nehezebb fába vágják a fejszéjüket, mint azt elsőre gondolná az ember. Bár az idősebbek emlékezetében még élt a '92-es klasszikus, a kiváló Prince of Persia 2: Shadow of Flame, de túlságosan is sokan kötötték a '98-as kudarchoz. Éppen ezért a főszereplőt, illetve magát a játékot is jellegetben teljesen átalakították: a Herceg nemcsak máshogy nézett ki, de egy teljesen új sztoriban szereplő új karakterre is vált, Jordan Mechnert pedig nem designeri, hanem csak történetírói munkára kérték fel. (Ebben persze az is szerepet játszott, hogy Mechner akkorra már teljesen felhagyott

a játékkészítéssel, és a filmrendezés, illetve a forgatókönyvírás felé fordult.) A Sands of Time-mal a készítőik legfontosabb célja az volt, hogy ez a Prince of Persia egyszerre idézze fel a nosztalgiazóknak a régi játékok hangulatát, ugyanakkor még csak véletlenül se lehessen rásütni, hogy a pocskék POP 3D folytatása. Céljukat sajnos csak részben sikerült elérni, hiszen a Sands of Time hiába aratta le a világsajtóban a kritikai babérokat, üzletileg mégsem volt akkora siker, mint amekkorára a Ubi Soft számított. A folytatásnál persze majd meglátjuk, mennyire képes elhódítani a konzolos és PC-s játékosokat... Mindenesetre a december eleji piacra kerülés bölcs döntésnek tűnik: addigra talán mindenki végigtolta PC-n a Half Life 2-t, Xboxon a Halo 2-t, PS2-n pedig a GTA: San Andreast...

Egy sztár és más semmi, a vágyunk csak ennyi?

Érdekes helyzetben kerültnek napjainkban azon a játékok felújításai, amelyek őseit egykor híres sztárdesginerek készítették. Pár évvel ezelőtt még óriási várakozás előzte meg Sid Meier golfpályás menedzserjátékát, a Sid Meier's Sim Golfot, amelyet hiába reklámoztak agyon az egykor hihetetlenül kreatív designerrel – mégiscsak egy egyszerű (golfpályamenedzser) játékról volt szó. Ennek ellenére nagy lelkesedéssel vásárolták

az emberek, pedig nem sokkal előtte és utána két-három (!) azonos témájú játék is megjelent, amelyeket úgy kellett a vevők után dobni, pedig nem voltak sokkal rosszabbak. A legújabb Pirates!-nél minden jel arra mutat, hogy a kiadó Atari hasonlóan kényelmesen viszonyul hozzá, mint azt egykor az Electronic Arts tette a Sim Golf-fal. Ők is úgy képzelték: elég Sid neve ahhoz, hogy tömegek tóduljanak megvásárolni az újraélesztett egykori klasszikust. Alig került például a játékba olyan játékelem, amely olyan mértékű látványos különbséget jelentene az egykori klasszikushoz képest, hogy az emberek felkapják rá a fejüket (mint például a Sands of Time-nál az idő visszatekerése, vagy a Warrior Within-nél a Freeform Fighting harcrendszer). Másrészt a nyolcvanas években népszerű márkát felvett kiadó (megint csak egy régen híres brand, ugye @...) igen „öregurasan” kezeli a Pirates! reklámhadjáratát: sehol egy online hirdetés (a „sehol” alatt persze főleg azon online lapok felületeit értem, ahol ez számít is valamennyit: GameSpy, IGN, GameSpot). Az Atari üzletpolitikája mindenesetre egyetlen szempontból „hasznos” lesz: most aztán tényleg lemérhetjük, hogy az egykoron híres designer ezeréves klasszikusának felújítása elég nagy vonzóerő-e a vásárlók tömegei számára...

Bad Sector

kihasználása okozza: a falnak neki-ugorva, a levegőben hátraszálltózva, repülve nyársalhatjuk fel az ellent, az oszlopokon körbepördülve a körben állókat egyenként lefejezhetjük őket, illetve ugyanezt az attrakciót a falak oldalán futva is végrehajthatjuk. Még mondatokon keresztül sorolhatnám a Zorrót, vagy akármelyik kalandfilmes hőst alázó-gyalázó akrobatikus mozdulatokat, de mindenkinek azt tanácsolom, hogy saját maga tapasztalja ki a Herceg harci technikáját.

Nem csak polipoknak

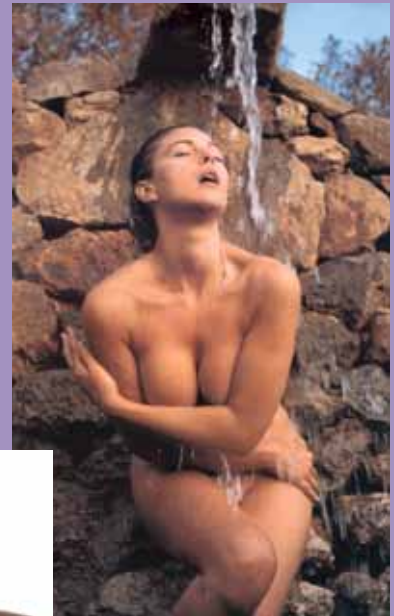
„Szép, szép – mondhatjátok páran –, ezek egy részét már videókon láthattuk, no de hogy működik ez a játékban, mennyire könnyű végrehajtani ezeket a speckókat egy közönséges, tíz ujjal rendelkező humanoidnak?” Nos, nem fogok szépíteni: a Warrior Within tökéletes élményéhez még inkább szükséges egy gamepad, mint az első résznél. Bár billentyűvel is meg lehet tanulni, és végre lehet hajtani a kombókat, de az a tapasztalatom (miután mindkettőt alaposan kipróbáltam, mivel annyit toltam folyamatosan a játékot, hogy időnként kimerültek az infrás Logitech feltölthető ceruzaelemei ☺), hogy könnyebben tudunk érvényesülni egy jó gamepaddal a kezünkben.

Ha mégsincs ilyened, akkor sem kell a kardodba dőlnöd, mert bár aránylag sok billentyű használatát kell megjegyezni, de ezek általában véve logikusan vannak elhelyezve, és egy idő után simán lehet őket kezelni. Engem személy szerint egyedül a kamera egeres forgatása zavart egy kicsit: valahogy ez nem olyan jó, mint például a Max Payne 2-ben, de azért hosszú távon ez is megszokható. Ha már a kameránál tartunk, sajnos most sem mindig tökéletes a nézetek kezelése – sőt, úgy emlékszem, mint-ha az előző részben ezzel kevesebb

EGY ISTENNŐ HANGJÁN SZÓLAL MEG A SZOLGÁLÓLÁNY...

Monica Bellucci, alias Kaileena

A Mátix Újratöltve és Mátix Forradalmak, illetve korábban a Malena című film gyönyörű filmszínésznője, az isteni Monica Bellucci vállalta el Kaileena, az Idő császárnöje csodaszép szolgálólányának szinkronszerepét. Monica saját bevallása szerint azért döntött amellett, hogy részt vesz a játékban, mert érdekesnek találta a sztorit, és megtetszett neki Kaileena karaktere. „Kaileena erős, bátor és igazi harcos. És valahol én is harcos vagyok” – tette hozzá cinkos mosollyal egy interjúban. (Hát... „küzdénénk” vele, az egyszer biztos ☺...) Monica kifejezetten élvezte ebben az újfajta munkában, hogy amikor egy számítógépes játékkarakterhez a hangját adja, akkor az olyan, mintha egy élettelen testnek adna lelket.



gondom lett volna. A kameraváltás leginkább két esetben volt kifejezetten zavaró. Az egyik, amikor hősünkkel berohanunk egy szűk szobába, hogy tovább nyargaljunk felfelé egy, a falon lévő kapcsolóra, ilyenkor ugyanis felső nézetbe kerülünk, és hősünk valahogy „megkergül”: bármerre is tolom a kart, sehogy sem képes követni a gamepad mozgatótását. Ez persze nem olyan vészes, hiszen ebben a helyzetben egyszerűen bent megáll az ember, a Herceg háta mögé állítja a kamerát,

aztán kezd a műveletet előlről. Annál idegesítőbb viszont, amikor a rossz nézetbeállítás miatt Dahaka elől menekülve azért zuhanok a mélybe, mert egész egyszerűen nem látom, mi van előttem – mintha a Herceg még csak-csak meg tudna lógni a gölem elől, de a kameraman már nem... Ez a rész egyébként sem könnyű, de amikor ráadásul még ez kamerás bénázás is nehezítette, akkor igencsak felemlegettem, hogy a fejlesztők kedves mamái szerintem mivel keresték a kenyerüket...

Szépségek és szörnyetegek

Aztán mindig alaposan visszaszívтам szitokszavaimat, amikor újra és újra „belegyönyörödtem” a grafikába. Mivel egy olyan játékról van szó, amely PC mellett mindhárom konzolra (Xbox, PS2, GameCube) megjelenik, ezért kicsit tartottam tőle, hogy nálunk nem lesz az igazi. Nos, aggályaim teljesen feleslegesek voltak: a Warrior Within 1600*1200-as felbontáson, mindent maxra állítva száj tátásra készíti meg

Tessék, Hercegem, ezt a kardot a debreceni vásáron vettem, leértékelésen. Aztán karácsonyig semmi nyavalygás!



A balett állítólag Perzsiából származik...



Mekkora a fejtelenség ebben a birodalomban

AZ IDŐ VASFOGA

Idősíkok váltogatása

A Warrior Withinben a képen látható időhomok felhő segítségével közlekedhetünk az idősíkok között. Amikor pedig a múltból a jelenbe térünk vissza, akkor ugyanaz a helyszín teljesen megváltozik: a korábban díszes tróntermek romossá,

koszossá válnak, átalakul a közhalmok elhelyezkedése, ez pedig befolyásolja a továbbhaladást is.

Ezek a képek jól látszik a különféle idősíkok váltogatása közt eltelt tetemes idő hatása...



a legblázirtabb játékost is. Jó párszor csak azért torpantam meg, és néztem körül, mondjuk egy kiálló palló tetején ingadozva, hogy megcsodáljam a hatalmas, ódon erődítmény kastélyának repedezett, pókhálós, mohával

borított sziklafalakon megkapaszkodva bámulhatjuk az alattunk hullámzó nap-sütötte tengert, a parton lehorgonyzott hatalmas hajót, illetve az erődítmény messzebb felsejői épületrészeit. Mivel azért nyilván nem egy Far Cry szintű

A Herceg Dahaka ellen az egyetlen lehetséges harci taktikát alkalmazza: kétségbeesetten menekül előle.

felfuttatott falú, hihetetlen részletességgel kidolgozott termeit, vagy akár a milliányi könyvvel telezsúfolt könyvtár rozettaablakán átsütő napfényt. Az előzetes képekből nem nagyon derült ki, de szerencsére a sötét helyeken túl most is találkozunk külső, világos helyszínekkel: például a dús növényzettel

dologról beszélünk, látszik a grafikán, hogy a messzeségben lévő hajó és kastélyszárnyak nem valódi objektumok, de az illúzió még így is szinte tökéletes, a panoráma pedig szemet gyönyörködtető. (Ezt a részt érdemes megmutatni a játék miatt elhanyagolt oldalbordáknak ☺.)



Hol... vagy... kis... ember...?

Sokkal kidolgozottabbak – a Sands of Time-hoz képest – a WW-ben megtalálható szörnyek is. Leginkább a koponyás fejű zombi katonák különféle változatai, illetve a szürkés bőrű vámpírnők ütnek, különös tekintettel frenetikus animációjukra. (Persze akkor tetszetek a legjobban, amikor egy hosszú küzdelem után végre meghaltak ☺.)

Ha már itt tartunk, nyilván nem mehetünk el szó nélkül a Herceg mozgáskultúrájának ábrázolása mellett sem, amely egész egyszerűen fergeteges. Hősünk harc közben nem egyszerűen csak vív szabályáival a kezében, hanem szinte táncol, repül a levegőben, mindezt úgy, hogy mozgása tökéletesen életszerű. A harc egyébként olyannyira látványos, hogy különböző pályarészekre visszatérve még az újraéledő ellenségek sem zavartak annyira.

A grafikánál talán egyedül azt sajnál-

tam, hogy a készítők nem neveztek be a manapság divatos „Ki készít szebb vizet?” nevű versenyre: egy Far Cry, vagy egy Half Life 2 után azért napjainkban ennél az átlátszó lötyinél már többet vár az ember. Egy egész ügyes effektel azért feldobták a H₂O megjelenítését is a készítők: amikor a Herceggel egy kisebb medencében gyalogoltam, akkor észrevettem, hogy nemcsak egyszerűen a hullámlás követi a derék perzsa mozgását, hanem a víz a maga teljes tömegében is reálisan elmozdul hősünk irányába.

Mese nincs – csak borzongató ezeregy éjszaka...

Persze a dögös grafika és jól kidolgozott harc egy TPS-ben kevés: ha nem támogatja az egészet megfelelő háttérztori, akkor az ember hajlamos ráunni.

Folytatása az 56. oldalon





Váratlan vendég

A SoT-ban látottakhoz hasonlóan itt is egy rövid bevezető jelenettel kezdődnek a pályák. Ezen a helyszínen első feladatunk roppant egyszerű: ki kell nyitnunk egy ajtót a közelünkben lévő kar segítségével. **(1–2. kép)** Továbbhaladva egy bambulós őrrrel

találkozunk, aki a szép kilátást bámulja. **(3. kép)** Mivel amúgy is két kard van most nálunk, valamint a közelben látható egy fából tákoltt fegyvertartó szerkezet, ezért nyugodtan távolról behajíthatjuk emberünkbe az „el-dobható” szabványokat. Miközben a

kard az ellenség felé száll (4. kép), addig a kamera rendkívül látványosan, filmszerűen ráközelít a fegyver röptére. A nyisszantás azonnal elintézte a fickót **(5. kép)**, aki nyilvánvalóan az időhomok által megfertőzött élőhalott lehet, hiszen miközben halálsikolyt

hallatva a mélybe hull, a teste azonnal szétporlad. Közvetlenül a helyén egy kis világító gömb maradt: ez nem más, mint az idővarázslatainkhoz szükséges homokfelhőcske, amely automatikusan hozzáadódik a többihez.

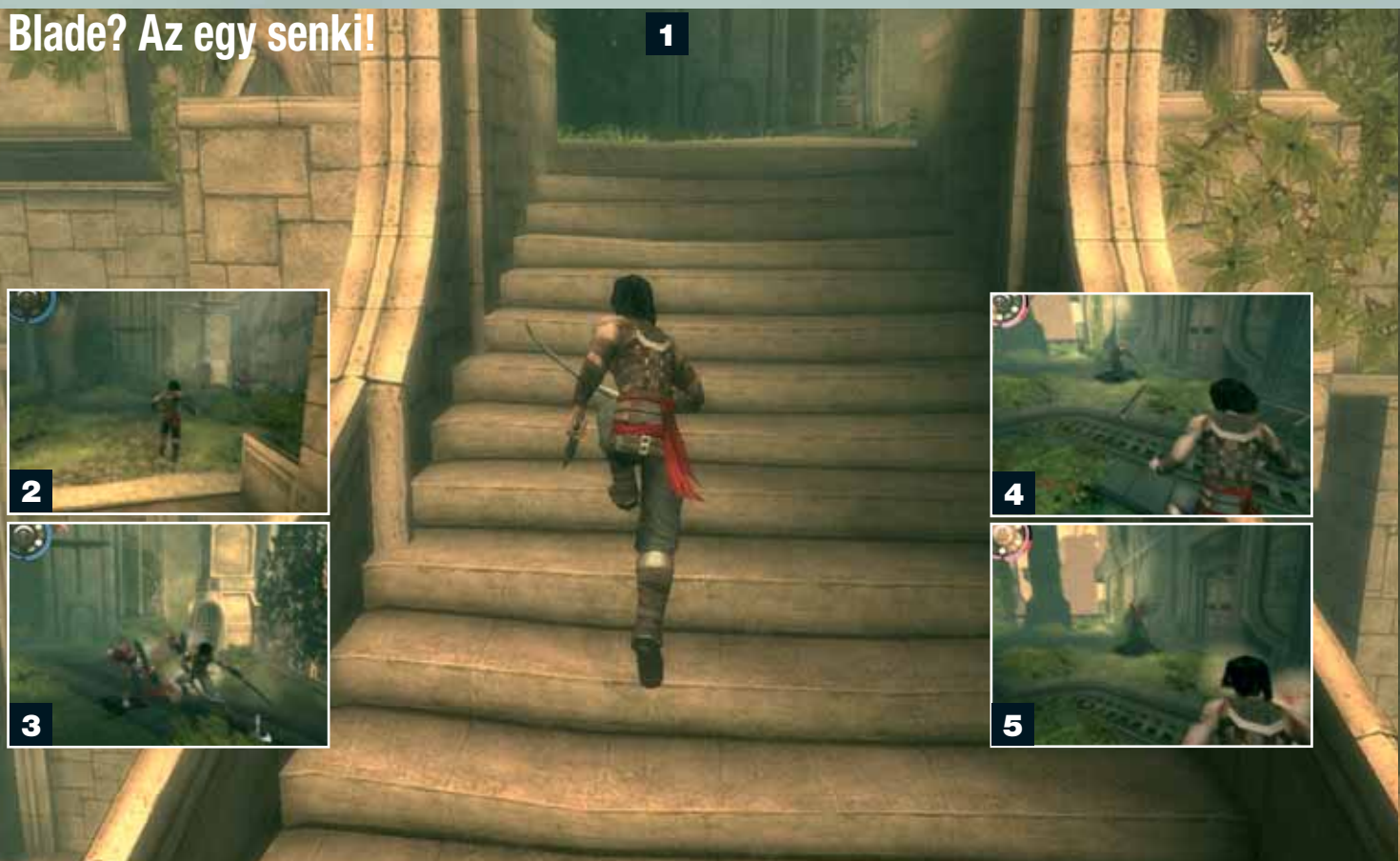
Ahogy berontunk a kertbe, felforrósodnak az események... Hősünk már automatikusan veszi elő fegyverét **(1. kép)**: bár mi még nem látjuk, de ő már igen, hogy ellenség van a láthatáron. Amint beértünk a kertbe, már láthatjuk is a távolban őrzőrázó piros

turbános strázsákat. **(2. kép)** Egyelőre hárommal találkoztunk, de lesznek még itt mások is... Az első őrt már el is intéztük, ám támad a másik kettő. **(3. kép)** Mivel hősünknek két kardja van (ugye felvettük a másikat a fegyvertartóból, vagy elszedtük az első

halott őrtől?), ezért ügyesen nyomogattva a kombókat, akár egyszerre két őrből is véres fasirozottat gyárthatunk. Itt még nem látni, de az miközben a piros turbánosokkal küzdünk, a fekete felhőként repkedő, sziszegő homokszellemek is hősünket győtrik, úgyhogy

tanácsos minél hamarabb végezni a két fickóval, vagy akár rögtön a szellemeknek esni. Szerencsére utóbbiak elintézése sem nagy ördögösség: ugyanúgy beléjük hajíthatjuk távolról egyik fegyverünket **(4. kép)**, amely azonnal végez velük. **(5. kép)**

Blade? Az egy senki!



POP: WW
KÉPEKBEN



2



3



1



4



5

„Fel, fel, ti rabjai a földnek...”

A következő feladatunk az lesz, hogy a felső szintre jussunk, ahol a pálya eleji, a rövid kis animációban látható tárgyakat hamarosan kezelésbe kell vennünk. Utunk persze nem lesz könnyű. Első feladatunk **(1. kép)**, hogy rohanjuk fel a falon és rántsuk le a

kapcsolóként funkcionáló fapallót, erre a távolban egy láda felemelkedik. Ezen kell majd ismét felrohannunk, azonban kevés az időnk hozzá, így az időlassító varázslatot kell alkalmaznunk, hogy odaérjünk, mielőtt visszacsúszna. Miután továbbjutottunk,

a fák ágain lavírozva, egyensúlyozva **(2. kép)** kell majd átugranunk a túlsó oldalra. **(3. kép)** A távolban már itt is látható az a kiálló rúd, ahová majd át kell ugranunk. **(4. kép)** Innen artistákat megszégyenítő mozdulattal továbblendülünk. Hamarosan elérünk egy

falon lógó kötélhez: ebbe kapaszkodva kell végrehajtanunk a himbálódzós, falfutásos attrakciót **(5. kép)**. Miután továbblendítettük magunkat vele, eresszük el a kötelet és fussunk tovább a falon, hogy elérjük a következő kiálló rudat.

Hálaistennek sikerült a köteles attrakciók **(1.kép)**: Feljutottunk arra a helyre, ahol a pálya elején egy ládát, egy nyitott hidat és egy kapcsolót láthattunk. Itt már nincs is más feladatunk, mint hogy elintézzük korábbi nagy ellenségünket, Madárembert, és valahogy elérjük,

hogy a kinyíljon az az ajtó, amely közöttünk és egy fontos, eltekerésre váró rúd között áll. Miután gyorsan és fájdalomosan megöltük a Madárembert, valamint felmászunk egy kiálló falrészre a nyitott híd mellé, a rém ismét megjelenik a másik oldalon. **(2. kép)** Ha ráál-

lunk a kapcsológombra, akkor kinyílik a szóban forgó ajtó, viszont azonnal be is csukódik, amint lelépünk róla. Ugorjunk hát át kedvenc Madáremberünkhöz, és megint „hessegezzük” el. A lelógó trapézzal zárhatjuk össze a hidat, melynek túlsó oldalán ott figyel a láda, alatta a

még zárt ajtóval. Ezek után toljuk rá a ládát a gombra **(4. kép)**, majd fussunk át a most már nyitva maradó ajtón, s tekerjük el a kart. **(5. kép)** Elértük célunkat: hamarosan egy rövid átvezető láthatunk, amelyből kiderül, hogyan kell majd továbbhaladnunk...

A hidakat leeresztik, ugye?

5



1



2



3



4





Drágám, megígérted, hogy ma este nem játszol, hanem moziba megyünk!



Folytatás az 53. oldalról
A Sands of Time tavaly ezen a téren is nagyot villantott: nemcsak az alap-

sztuáció volt telitalálat, de az egész történet is kerek egészet alkotott, hála a két főhős, a Herceg és Farah közötti kiválóan megírt párbeszédnek és jellemfejlődésnek, amely Jordan Mechner munkáját dicséri. (Aki esetleg nem tudná: Mechner mester nem kizárólag az eredeti Prince of Persia megalkotója, hanem a filmes szakmában is dolgozik. Most éppen a Prince of Persia mozifilm forgatókönyvét írja, ezért nem vállalta el a folytatást.)

A Warrior Within története a jóval darkosabb miliő és a drámai alapszitu miatt sokkal kevésbé mesés jellegű. Ezen kívül egy kicsit az is hiányzott, hogy némileg kevesebb a párbeszéd, mivel Kaileena, a Monica Bellucci által megszólaltatott női főszereplő sajnos egyszer sem kísér el minket útjainkra, mint ahogy ezt Farah tette a Sands of Time-ban. A rengeteg magányos mászkálás miatt ezért a történet valahogy a játék első szakaszában háttérbe szorul, és csak nagyjából a második felétől pörögnek fel jobban az események. Ettől kezdve viszont néhány egészen meglepő és a sötétebb hangvételű, felnőttesebb történetbe jól ágyazódó fordulattal találkozunk, sőt, a vége felé a készítők egy hatalmas poénnal fejték meg az egészet. Összességében tehát nem mondanám, hogy a WW sztorija gyengébb lenne a SOT-énál, sok tekintetben még jobb is, de azért a korábbi részekre jellemző keleties, mesés hangulatot ne várjátok tőle.

Metál vs. orientál

A hangulatnál tartva nem hagyhatjuk ki a játék zenéjét

KI LESZ A HERCEG A MOZIBAN?

Orlando Bloom-ellenes mozgalom

Mivel azt már tudni lehet, hogy készül a Prince of Persia film, ezért el is indultak a találgatások, hogy ki fogja a Herceget a filmvászonon alakítani. A Sands of Time-os külseje alapján sokan Orlando Bloomra tippelnek, aki többek között a Gyűrűk Urában Legolast, a Karib tenger kalózaiban a főszereplő kovácsinasból hőssé váló kapitányt, a Trójában pedig Parist alakította. Érdekes, hogy sokan nem nagyon örülnének neki, ha Bloom kapná a szerepet: már el is indultak az első Orlando Bloom-ellenes topikok a játék hivatalos fórumán és az IMDB Prince of Persia-s oldalán (<http://www.imdb.com/title/tt0384444/board/nest/8304296>). Sokan inkább Johnny Deppet szeretnék, csak hát az egyébként kitűnő színész már kicsit idős a szerephez... Érdekes kérdés még, hogy Jordan Mechner, a Prince kitalálója, a film forgatókönyvének írója, illetve a licenc birtokosa kit szeretne inkább... A két színész neve egyébként azért merült fel, mert a Prince-film producere Jerry Bruckheimer, csakúgy, mint a Karib tenger kalózaiban esetében, melyekben Depp és Bloom egyaránt szerepelt.



sem, hiszen a Sands of Time-nak ez volt az egyik leghangulatosabb része, és azóta a zeneszerző Stuart Chatwood neve a Prince-rajongók körében szinte fogalomává vált. Hogy a dolognak mekkora jelentősége van, azt jól jellemzi, hogy amikor a Warrior Within demója kikerült a netre, akkor hatalmas felháborodást okozott sokak részéről az előző részhez képest sokkal metálosabb háttérzene. A játék hivatalos fórumán a legnagyobbra duzzadt topic ezt a kérdést taglalta (meglehetősen vehemenssen...), ezért erre már a fejlesztők is figyeltek. Gondolom sokak számára jó hír, hogy (valószínűleg az utolsó finomításoknak köszönhetően) a metálos és keleties muzsika a teljesen játékban mégiscsak megfelelő arányban hallható – bár az igaz, hogy Chatwood sajátos stílusú zenéje most inkább diszkrétebb motívumokat használ és sokkal baljósabb, vagy szomorúságosabb dallamokat hallhatunk benne. A Godsmack nevű metálbanda már említett „I stand alone” című száma (az egyik trailerben hallható) nagyszíriően illett a dahakás üldözésekhez, viszont hálaistennek a játék többi részében már nem erőltették, mert az tényleg agyonvágtá volna a keleties atmoszférát.

TUJTAD-E?

Most már tudod...

- ...hogya a Prince of Persia 1989-es legelső részénél az akkoriban forradalmi motion capture-höz Mechner a saját testvérét digitalizálta egy kézi kamerával?
- ...hogya a Prince of Persia sorozat egyike a legtöbb géptípusra megjelent játékoknak? Többek között Amigára, Apple II-re, NES-re, Gameboy Colorra és Advance-ra, valamint Nokia telefonokra is megjelent.

- ...hogya Jordan Mechner valójában mindig is utálta a Tomb Raidert és Lara Croftot? Egyik interjújában bevallotta, hogy kedvenc játéka a Super Mario 64...



Hardcore Prince

Nehéz helyzetben vagyok a Warrior Within értékelésénél... A Sands of Time oly magasra állította tavaly a mércét, hogy azt rendkívül nehéz volt elérni. A készítő dicséretére legyen mondva, hogy a folytatásnak ez nagyon sok szempontból sikerült is, sőt, sok mindenben túl is szárnyalták az előző részt. A harc – bár a SoT-ban is kiváló volt – ezúttal egyszerűen mindent bealáz, ami valaha is PC-re, vagy konzolra (!) megjelent – beleértve az eddigi királyt, az xboxos Ninja Gaident is. Ez nem semmi teljesítmény, különösen annak tükrében, hogy a Prince közel sem pusztán hack'n'slash játéksorozat, hanem logikai/ügyességi

a megfelelő megoldásra. Ehhez adjuk hozzá a sokkal darksabb, a POP-hoz képest furfangosabb, fordulatosabb sztorit. Mindezek tükrében a folytatásra valahogy a „hardcore Prince” kifejezés illik a leginkább: a SoT-nál alaptól jóval hosszabb játékban minden komolyabb, nehezebb, keményebb, véresebb. Ez persze mind-mind nagy királyság – egészen addig, amíg tartósabban el nem akadsz valamelyik túlságosan is nehézre sikerült logikai részénél (például azért, mert nem láttál meg egy jól elrejtett ajtót, vagy a háttérben diszkréten meghúzódó, a továbbjutáshoz szükséges létrát), vagy esetleg nem kaszabolnak le a tömegesen, egyszerre támadó zombi

A harcrendszer egyszerűen mindent bealáz, ami valaha is PC-re, vagy konzolra (!) megjelent!

elemekkel párosul. Utóbbiak sokkal keményebbek, de leleményesebbek is lettek az első részénél: a készítő szinte szadista módon pakolták telis-tele a játékot olyan térélfedező feladatokkal, hogy néha kettéállt a fülem, mire sikerült rájönnöm

katonák és vámpírnők, mivel az élet- (és ezúttal játékállás-) mentő ivókat kilométerekre van tőled. Míg az előző részénél zseniális precizitással sikerült belőni az épp megfelelő nehézségi szintet, a WW-ben sajnos ez a nagy bravúr nem mindig jött össze...

Mondd, te kit választanál?



„Két kard: dupla élvezet.”



Másik probléma, hogy a hatalmas kastélyban alaposan el lehet tévedni, és a helyzetet még inkább nehezíti, hogy a központi teremből négyfelé is mehetünk, ugyanakkor a párbeszédkekből, illetve a térképen megjelölt feladatokból nem derül ki mindig világosan, hogy pontosan merre kell továbbhaladnunk. A készítő mindezt megspékelték a kétféle idősíki változtatásával (lásd: a dobozban), amely egyrészt hatalmas poén, másrészt emiatt még inkább elkavarodhatunk. A múlt/jelen állandó cseréjéhez kapcsolódik az is, hogy a helyszínek természetesen ismétlődni fognak: jó párszor vissza fogunk térni egy adott helyre (sőt, nem csak egy másik időszakaszban...), ettől pedig időnként (szerencsére azért nem túl gyakran) monotonná válik a játék. Ez az egész idősíki-változtatás, helyszínméltós szisztéma egyébként kísérletiesen emlékeztet a Legacy of Kain: Defiance című játékra, ami nem feltétlen baj, csak harmadszorra a következő Prince-ben, vagy Kainben majd el kéne felejtetni ☹. Apró hibái ellenére a Warrior Within

még így is legkedvesebb TPS-emmé vált. A végső 94 százalék persze kevesebb, mint a SoT-ra kiosztott 96, de ez nem jelenti azt, hogy a második rész rosszabbra sikerült volna, egyszerűen csak változnak az igényeink, és ami tavaly még hatalmas meglepetést okozott, az idén egyszerűen „csak” a 2004 legjobb akció-kalandjátékáért kijáró díjat érdemi...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 700 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„1600x1200-as felbontáson, mindent fullra húzva röccenésmentesen, tükörsima grafikával futott. Fagyások, sőt, resetelések viszont előfordultak (igaz, valószínűleg a nem végleges verzió miatt).”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ „Vérprofi” harcrendszer
- ▲ Elképesztően kidolgozott, hatalmas termekkel, szobákkal teli kastély
- ▲ Darkos hangulat, a második felétől fordulatos sztori
- ▲ Zseniális puzzle-feladatok
- ▲ Ismétlődő helyszínek, emiatt néhol kicsit monoton
- ▲ A Dahaka-üldözéseknél helyenként rossz kamerakezelés
- ▲ A történet egy ideig háttérbe szorul
- ▲ Ezúttal csak egyedül bolyongunk

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

Bad Sector VÉGSZAVA



A készítő nagyszerű érzékkel váltottak darksabb, kegyetlenebb hangvételre: a Prince fantasztikusan látványos véres kardpárbajai ott vannak a topon. A játék emellett sokkal nehezebb és hosszabb. Prince-rajongók, kössétek fel a kaftánt!

94%

ÉS A TÖBBI

Pop: Sands of Time	96%
Legacy of Kain: Defiance	85%
BloodRayne	82%

A Vampire the Masquerade univerzumában, Los Angeles utcáin különféle élőhalottak rejtőzködnek az emberek között, vámpír vámpírnak farkasa (vagy: farkasembere), és a vér cseppjét drágábban mérik, mint az arany unciáját. Mi egy frissen „született”, feltörekvő vérszívót alakítunk, akinek a játék elejétől kezdve egyetlen hajszálon függ az élete...

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA RPG/kaland/akció	KIADÓ Activision
KÖRNYEZET VtM-világ, napjaink	FEJLESZTŐK Troika
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI Fallout, Arcanum, Temple of Elemental Evil	
GYORSLINK	393

NAGYTIPPEK a 103. oldalon

mélyre ástam magam a témában, és csendben imádkoztam, hogy a Troika készülőfélben lévő szerepjátéka igazi „vératömlesztésként” törjön be a szerepjátékok piacára.

Nehéz születés

Mielőtt azonban kivesézném (illetve vérszipolyoznám ☺) a Bloodlines erőseit és hátrányait, nem árt egy kicsit felidézni a PC-s Vampire: the Masquerade (a továbbiakban: VtM), illetve a fejlesztő Troika eddigi PC-s múltját. Bár a White Wolf már a nyolcvanas évek óta készíti előben játszható szerepjátékát és kü-

lönféle moduljait, a világon alapuló számítógépes játékot a Redemption nem adták ki.

A 2000-ben megjelent akció-RPG-t szintén az Activision adta ki (már régóta az övék ugyanis a VtM licence), és kicsit vegyes érzelmeket hozott ki a játékosokból: egyesek (köztük én is ☺) imádták, míg mások (főleg a hardcore VtM-játékosok) kifejezetten utálták. A kritikusok leginkább a hosszú távon monoton-



Tessék mondani, erre van a „Diszkópatkányok” szereplőválogatása...?

ná való „diablós” játékmenet miatt fanyalogtak, illetve rendkívül zavaró volt az is, hogy a harcot nem lehetett kimerevíteni. Ez utóbbi hiányosságot egyébként a készítők később egy patch formájában pótolták. A gond csak az volt, hogy erre két-három hónap múlva került sor, akkor pedig már a legtöbbben vagy végigvitték, vagy abbahagyták a gammát. A Redemption másik óriási hendi-kepe rendkívül ostobán kiválasztott megjelenési dátuma volt: valamelyik marketinges zseni az Activisionnél

úgy döntött, hogy a Diablo II-vel együtt hozzák ki, így aztán a Blizzard RPG-jének árnyékában meghúzó-va, nyilván totális anyagi buktaként könyvelhették el. Sokáig hiába is könyörgöttek az eleinte beigért folytatásért jó páran a játékot készítő Nihilistic fórumain: a fejlesztők otthagyták az egészet, és elmentek a Blizzardhoz a csak konzolra megjelenő Starcraft: Ghostot hegeszteni, az Activisionnek pedig egy jó ideig semmi kedve sem volt még egyszer az anyagilag kockázatos VtM-univer-

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

Nincs olyan szörny a játékvilágban, akinek szerepe ennyire átértékelődött volna az utóbbi években, mint a vámpír. Míg korábban inkább csak főellen-ségként akaszthattuk vele össze a szemfogakat, addig az utóbbi öt évben alaposan elszaporodtak az éjszaka vérszívóit főszerepel-tető gammák: elég csak a Legacy of Kain sorozatra, a BloodRayne-re, vagy az első Vampire the Masquerade: Redemptionre gondolnunk. Engem speciel a Redemption ígézett meg először, és már évek óta – szinte a vámpírok vérszomjához hasonló türelmetlenséggel – vártam, hogy végre ismét a VtM univerzumába léphessek. Időközben kiolvastam pár Anne Rice-regényt,

KÉSZÜLJ AZ UTOLSÓ NAPLEMENTÉDRE!

VAMP

THE MASQUERADE: BLOODLINES

zum újabb adaptációjába fogni. Aztán mégis meggondolták magukat, és a Nihilistic helyett a Bloodlineshoz ezúttal a Troikát kérték fel. Az oroszos hangzású fejlesztőcsapat tagjai eddig leginkább a Falloutról váltak híressé, a tényleges megalakulásuk óta készített Arcanum és Temple of Elemental Evil ugyanis nem igazán váltak tömegek kedvenceivé. Az Activision azonban megbízott bennük, és bizalmuk jeléül licencelték a készülődésben lévő Half-Life 2 motorját is, ami nyilván nem két fillérbe kerülhetett...

A Bloodlines kiadása azonban az Activision reményei ellenére közel sem haladt olajozottan: hasonlóan a Half-Life 2-höz, nekik is már vagy két éve meg kellett volna jelenniük, ám – állítólag – a „nagy testvér” körüli halasztgatós hercehurcák miatt kénytelenek voltak ők is mostanra áttolni a boltokba kerülést. (Legalábbis a Troika, illetve az Activision erre hivatkozott...) Mivel 16-án megjelent a Half-Life 2, ezért a Bloodline sem halogathatták már tovább, én pedig a megjelenés napján, friss vére éhesen vetettem rá magam...

„Lestat vagyok, a vámpír.”

A játék elején rögtön a karaktergeneráló részhez

kerülünk, ahol hétféle vámpírklán női és férfi tagjai közül választ-hatunk – hűen az élő szerepjátékhoz. Nincs tehát Christoph-szerű előre kidolgozott jellemű főszereplőnk, amit a Redemption után kicsit sajnáltam, de tény, hogy az igazi RPG-hez sokkal jobban hasonlít, ha saját magunknak alakítjuk ki a játékstílusunkhoz legjobban illő karakterünket. Aki például nyers erővel

IRE



Akik a fogmosást időnként skippelik, jól nézzék meg ezt a képet...



Lányoknak egy jó tanács: őt az első randin semmiképpen se nevezzétek Uborkafejnek...

szeret érvényesülni, annak a brujah vérszívókat tudom ajánlani, a mágia iránt fogékonyabbaknak a tremere családnál kutakodjanak, aki pedig a csábítás és a becsapás nagymesterévé szeretne válni, az egy lépést se tegyen tovább a torreádorok klánlapja mellől. A karakterek különbözőnek a varázslatok terén is (néhány alapszintűt leszámítva): tehát az übertáp, mindenben „vérprofi” vámpírokat szépen el lehet felejteni. Most akkor örülünk, Vincent? Örülünk, mert így fényévekkel realisabb a játék, mint a Redemption, valamint a Bloodlinesban aztán tényleg van

arányban jutalmazza mindkettőt. Királyság!

Angyalok városa

Bár az eredeti szerepjáték többféle korszakban is játszódik, a Bloodlinesban pusztán a modernkori Los Angelesben barangoztunk. Ezt személy szerint nagyon sajnáltam, mert imádtam a középkort a Redemptionben, de az igaz, hogy a Bloodlines Los Angelese jobban ki van dolgozva, mint amilyenek Londont és New Yorkot láthattuk a Nihilistic akció-RPG-jében. A város négy fő részre van osztva: Santa

ábrázátát gondosabban kidolgozták: a legutóbbi sztár-RPG-vel, a KotOR-al összehasonlítva bizony ég és föld a különbség a Bloodlines javára – hála a Half-Life 2 source-os motorjának...

Csak tiszta Source-ből?

No igen, a Source... A Bloodlines legnagyobb aduászaként a HL2 motorját emlegették. Az igazság azonban az, hogy a Source valahogy kétélű fegyverre vált a Troika számára: amennyi előnyük származott belőle, annyira vissza is ütött, hogy nem tudták igazán jól használni. Először is le kell szögezni, hogy a játék kétségtelenül gyönyörű: talán a Morrowind után a legszebb RPG-nek is nevezhetnénk. A legütősebb a különféle fontosabb karakterek arcberendezésének és mimikájának már említett kidolgozása. Ilyen érzelmekkel teli tekinteteket, gyönyörűen megjelenített szemeket még sohasem láttam szerepjátékban, de azért hozzá kell gyorsan azt is tennem, hogy még ezek sem érik el a HL2 szintjét.

Los Angeles ábrázolására is ez a felemáság jellemző: a többi RPG-hez képest (kivéve talán a Morrowindet) minden sokkal szebb, részletesebb, viszont a Half-Life 2 látványvilágát nézve már korántsem lehetünk annyira elégedettek. Emellett kifejezetten bosszantó saját karakterünk külső nézetbeli mozgása: szerencsétlen

A HÉT VÁMPÍRKLÁN

Mindenki másképp csinálja

Brujah

Míg a sötét középkorban a brujah vámpírok egyszerűen voltak bölcs filozófusok és szenvedélyes harcosok, napjainkra inkább csak a küzdelem maradt számukra, emiatt a többiek brutális vadembereknek tartják őket. Pedig szó sincs arról: a brujah vérszívók a szabadságért és változásokért küzdő igazi forradalmárok.



Gangrel

A gangrel vámpírok valóságos nomádok, akik büszkék bestia eredetükre, és legszívesebben az erdők mélyén élnek magányosan, semmint hogy a nagyvárosokba betegyék a lábukat. Bizonyos gangrel vámpírok állati alakváltásra is képesek...



Malkáviaiak

A malkáviai klánok tagjait mind-mind megfertőzte az örület, amelynek hatására furcsa víziók vannak. Belső hangjuk segítségével általában tökéletesen meg tudják állapítani bárkiről, hogy hazudik-e, vagy sem.



Nosferatu

A nosferatuk szörnyen eltorzulnak vámpírává válásuk pillanatában, és emiatt a világ szeme elől rejtőzködve, visszavonultan élnek társaikkal együtt. Általában ritkán avatkoznak a klánok ügyeibe, ezért sokan gyávnak is tartják őket.



Torreádor

A torreádor vámpírok a szépség szerelmesei, igazi művészeltek, akik gyakran maguk is valamilyen művészeti ág szakértői. Tagjaik a legtöbbször rendkívül kellemes külsővel bírnak, így könnyedén csábítják el az ellenkező nem tagjait – akár emberről, akár vámpírról legyen szó.



Tremere

Ez a klán igazán jellegzetes középkori múlttal büszkélkedhet, a kompánia mindegyik tagja jártas a mágikus tudományokban. Titkos tudásukat gyakran a háttérből folytatott politikai manipulációkra használják, emiatt a többiek nem nagyon bíznak bennük.



Ventru

A ventru vámpírok igazi „kékvérűek”, azonban ezúttal a szó átvitt értelmében, ugyanis őket tekintik a vámpírok arisztokratáinak. A középkorban királyok, hercegek, grófok váltak ventru vérszívóvá, manapság gazdag kereskedők töltik be ugyanezt a szerepet. A klán tagjait egyetlen dolog hajítja: a hatalom iránti olthatatlan szomjuk...



A naplóból derül ki, a szellemmé vált féltékeny férj, hogyan örült meg szép lassan, és darabolta fel feleségét, gyerekeit...

értelme más típusú karakterrel előről kezdeni.

Ha már a karakterek képességeinél tartunk, akkor érdemes megemlíteni, hogy hőseink nem lépnek szinteket, hanem a játék során rendkívül szűkmarkúan osztott tapasztalati pontokat a különféle fejleszhető tulajdonságok, illetve mágiák terén kell gondosan elosztani. Egyeseknek talán nem tetszik, de nekem nagyon bejött, hogy az XP-t nem a lemeszárolt ellenség, hanem a sikeres küldetés után kapjuk, így akár öldöklünk, akár kidumáljuk magunkat egy szituációból, a Bloodlines egyenlő

Monica, Belváros, Hollywood és Chinatown, illetve időnként olyan helyekre is kerülünk, amelyek ezeken kívül esnek.

A negyedek jellegükben meglehetősen különböznek egymástól, egyedül a sétafikáló polgárok, prostik és hajléktalanok (utóbbiakból jó sok van) néznek ki ugyanúgy. Egy kicsit több változatosság a kevésbé fontos NPC-k fizimiskái terén mondjuk nem ártott volna, mert túl sok az ismétlődés, amit a nagyobb népsűrűségű helyeken (bárok, kocsmák stb.) már tényleg zavarónak éreztem. Igaz, legalább a lényegesebb karakterek

Ideadnád a sebhintőporomat?





Bakker... Soha többet nem füvezek, soha!

úgy rohangászik, mintha legalábbis csípőficam gyötörné, és az NPC-k animációja sem tartozik a motion capture-t alázó csodák közé. Igazából azért nem panaszkodnék annyira, ha ráadásul még nem ordítana a játékról, hogy pocskéval optimalizálták. Miközben a HL2 tökéletesen futott nálam, addig a Bloodlines jóval kisebb helyszínéknél időnként durván beszaggatott. Emellett valahogy bugos az objektumok ütközésének kezelése is: pont úgy, mint a jó öreg Morrowindben. Az a sanda gyanúm, hogy (csakúgy, mint a Thief 3-féle Unreal Warfare-nél) a Troika valamilyen erősen bétás Source-motort kapott, amelyért így nyilván valamennyivel kevesebbet kellett pengetnie, a fejlesztők viszont annyira nem tudták továbbfejleszteni, mint maga a Valve...

No de tegyük félre a fanyalgást: a Bloodlines egyrészt még mindig az egyik legszebb RPG, amelyet valaha is láttam, másrészt ebben a műfajban amúgy sem a grafika kidolgozottsága a legfontosabb.

Egy mindenkiért, mindenki a Kamarilláért

Sokkal lényegesebb például a küldetések rendszere, ezen a téren pedig a Troika ismét nagyot alkotott. Bár a játék elején csak a Kamarilla igencsak zsenge „fledlingeként” (így hívják a frissen megalkotott, gyenge vámpírokat) indulunk, így eleinte a legunalmasabb löti-futi feladatokat szózzák ránk, ám ahogy mi magunk is erősödünk, illetve egyre több karakterrel beszélünk, úgy válnak egyre izgalmasabbá, szerteága-

zóbbakká maguk a missziók is. A legzseniálisabb küldetés során egy kísértetházban kellett kavarnom, ahol egyrészt a frász kerülgetett a különféle szkriptelt paranormális jelenségektől (a hangsúly a „para” előtagon van ☺), másrészt remekül kitalált apró ügyességi/logikai feladatokat is meg kellett oldani a továbbjutáshoz. A küldetés hátterét az egyik nő kísértet – a halála pillanatáig készített – naplójeljegyzései, illetve régi újságkivágások adták, amelyekből kiderült, hogy a féltékeny férj hogyan örült meg szép lassan, és darabolta fel feleségét, gyerekeit. Szinte végig a hátunk fog borsódnizni, mire végzünk a feladattal, és végre kihúzzunk a házból.

„Természetesen” nem maradhattak ki a repertoárból a lopakodós küldetések sem. Ízlés kérdése, hogy ezt ki mennyire szereti – én speciel a Splinter Cellben imádom, azért viszont nem nagyon rajongok, hogy állandóan mindenhova bele kell erőltetni, csak azért, mert most ez akkora divat. Természetesen szavam sem lenne, ha pont olyan profin sikerülne megvalósítani, mint például a Pandora Tomorrow-ban – erről sajnos szó sincs...

Jópofák viszont az ehhez kötődő számítógépfeltörős/kódkeresős feladatok, ahol a megfelelő password megtalálásával e-mailek között kell turkálni. Egyedül azt nem értettem, hogy miért éppen a budapesti ELTE mostani szoftveres ellátottsága ihlette meg a készítőket (vagyis: MS DOS rulez), de hát így legalább mégiscsak van némi „Dark Age”, sőt, magyar vonatkozása is a játéknak ☺.

Na most mit röhögtek??? Szerintetek mi vámpírok nem veszünk mosószert, amikor ilyen könnyen összevesszük a rucinkat?



akció > vampire: the masquerade: bloodlines

A fohagymát és a keresztet nyugodtan otthon hagyhatod

Hiába járunk egyébként „Modern Age”-ben, a Vampire: The Masquerade-ben a lőfegyverek vámpírok ellen egyszerűen szinte semmit sem érnek. Ez már a Redemptionnél is sokak számára szokatlan volt, az FPS-motort használó és leginkább belső nézetből játszható Bloodlinesban pedig még inkább meghökkentő. Pedig hát a VtM szabályrendszeréről van szó, amelyhez mindkét fejlesztőgárda hű akart maradni, ezért nem tértek el ettől a fontos kikötéstől sem. Ez persze érthető, de azért az mégiscsak elég röhejes, amikor valakit (akár még embert is!) közvetlen közelről fejbe lösz, és az alig sérül meg, mert ugye a jártasságod a tűzfegyverek terén még nem érte el a megfelelő szintet...

Pisztoly és puska helyett tehát alapszíntén sokkal hasznosabbak a kö-

„SZÓL A RÁDIÓ...”

Majdnem GTA

Mint a Grand Theft Auto játékokban, itt is hallgathatunk rádióműsört. A különféle helyeken megtalálható gettóblasszterekből ugyan csak egyféle adó szűrődik ki, viszont ez egy rendkívül mulatságos talk show, amelybe különféle idioták telefonálnak be, hogy a bűgő hangú műsorvezető cicával beszélhessenek.

A rádió túl a lakásunkban tévét is nézhetünk: hatalmas poén, hogy mint a GTA: San Andreasban, a hírek itt is követik a játék eseményeit!



ÁLMAINK BARÁTNŐJE?

Saját rabszolgacsajod is lehet a játékban

Gondolom, mindenki álmodozott már egy olyan barátnőről, aki kellően szexis, egyszerűen rajong értünk, és bármit, bármikor megtesz nekünk...

A Bloodlinesban ilyen irányú vágyainkat egy furcsa „párkapcsolaton” keresztül élhetjük ki. A Santa Monicában lévő kórházban ugyanis saját vámpírvérünkkel itathatunk meg egy agonizáló lányt, aki ezáltal „ghoullá”, vagyis minket imádó rabszolgává válik. A leányzót ezek után beköltöztethetjük a lakásunkba, és amikor hazalátogatunk, többek között megcsapolhatjuk vérért, lenyúlhatjuk az egyetemre szánt pénzét (amelyet így is, úgy is otthagy), valamint háromféle

ruhába is öltöztethetjük, vetköztethetjük kis „háziállatunkat”. Ha jót akartok magatoknak, feminista beállítottságú hölgyismerőseiteknek ezt a részt ne nagyon mutogassátok ☺...



HONNAN JÓ AZ IHLET...

Anne Rice könyvei ihlették a Vampire: the Masquerade-et

A VtM: Bloodlinesből nem véletlenül hiányzik Drakula és az egész erdélyi vámpírmítológia, ugyanis az eredeti szerepjátékot sem a Bram Stoker által megalkotott történet, valamint annak azóta agyonhasznált kliséi ihlették, hanem egy Anne Rice nevű írónő



regényei. Rice-nál a vámpírvilág sokkal reálisabb, érdekesebb, emberibb, mint az unalmas Drakula-filmekben. Az írónő folyton visszatérő, legkedvesebb

figurája az arisztokratikus származású, az emberek világába tökéletesen beépült, lázadó jellemű Lestat, akinek neve szinte fogalomná vált nemcsak Rice rajongói, hanem általában a vámpírtörténetek iránt fogékonyak körében is. Rice regényéből két film is készült: az első a kitűnő Interjú

a vámpírral, a második a hangulatos, de sajnos a könyvekből rettentően idétlenül összeollózott Kárhozottak királynője (angolul Lestat volt a címe).



Az igazán tápos Sith lovagoknak lézerkard helyett egy kurbli is elég...

zelharcos fegyverek: kés, kurbli, tűzoltófejsze, pörölykalapács. (Örültem volna, ha ezek helyett az elég lémer „célszerszámok” helyett valamilyen antikvitásokat áruló boltban vehetek speciális középkori kardokat, mint a Redemptionben, de sajnos a készítő túlságosan is komolyan vették a modern környezetet...) Kéztusánál kívülről láthatjuk vámpírunkat, és így egy fokkal kényelmesebben tudunk küzdeni, de sajnos ilyenkor a játék a legtöbb vámpírfajtát választva primitív hack'n'slashé válik. Vicces, hogy hiába szidták sokan a Redemption hack'n'slash mivoltát, ott mégiscsak élvezetesebb, összetettebb volt a küzdelem a sokféle felhasználható varázslatnak köszönhetően, itt viszont pont a VtM-szabályok szigorú alkalmazása miatt (egyfajta vámpírkasznák csak bizonyos típusú varázslatai lehetnek) primitívebb ez az adok-kapok. Ha úgy készítik el a játékot, hogy ügyes rábeszélő képességekkel, csábítással ki tudnánk magunkat dumálni minden helyzetből, akkor szavam sem lenne, de sajnos erről szó sincs: akármilyen simlis torreádort is irányítunk, mégiscsak kénytelenek vagyunk vele végighentelni egy kisebb hadseregnyi ellenséget.

„Esti mese” – kicsit más értelemben
Szerencsére a meglehetősen primitív harcért (mely igazság szerint még így is jobb a Morrowindénél...) bőségesen kárpótolnak a PC-s világ talán legemlékezetesebb karaktereivel folytatott zseniális párbeszéddek, me-

lyek menetét mi magunk alakíthatjuk a választható mondatok segítségével. Mivel vámpírok vagyunk, ezért a „rábeszélőgépek” kifejezés nálunk új értelmet kap: a különféle csábítás, becsapás, erély és másféle tulajdonságaink növelésével három-négyféle bűbájt is alkalmazhatunk, aminek köszönhetően sokkal durvábban befolyásolhatjuk a beszélgetés fonalát, ha az egyszerű válaszok nem jönnek be. Persze erre csak bizonyos vámpírkasztrok képesek: míg a torreádorok elcsábítják áldozataikat, addig a ventrue-k inkább parancsolnak nekik tekintélyükkel, a brutális brujah vérszívók viszont legfeljebb a fegyverek nyelvén beszélnek. (Hacsak nem fejlesztjük őket más irányba, ennek viszont nincs sok értelme.) Persze a párbeszéddek kidolgozottsága önmagában még nem lenne elég, ám szerencsére a szinkronszínészek is tökéletes munkát végeztek: mindegyikük a helyzethez, illetve a karakterhez illő megfelelő beleéléssel szólal meg, és ezzel még inkább életet lehelnek az amúgy is igazán eredeti NPC-kbe. Hasonló jókat mondhatunk el a sztoriról is: az eleinte banálisnak induló történetből egyre érdekesebb kapcsolattrendszerekre, ellentétekre és sötét ármánykodásokra derül fény, illetve néhány szédületes fordulat kapcsán még a legblazírabb RPG-s is garantáltan a leesett álla után fog kapkodni. A Vampire felnőttes meseje szerintem még az eddigi etalon KotOR-énál is jobb: így kapásból nem is tudnék ezen a téren méltó ellenfelet találni számára...



Itt található a „Fedél nélkül” szerkesztősége...

Csiszolatlan gyémánt

A Bloodlinesnak minden esélye megvolt tehát rá, hogy uralja a PC-s szerepjátékokat, de sajnos a korábban említett gyengeségei, illetve főleg az elképesztően amatőr bugok miatt sajnos mégiscsak épphogy lemaradt a dobogóról. Egyszerűen fel nem tudom fogni, hogyha – állítólag – a Half-Life 2 miatt kellett halogatni a megjelenést, akkor miért nem bírták kigyomlálni a csúf rovarokat. A legirritálóbbak közé tartoznak az állandóan, még a menüben is „csukló” zene, illetve hanghatások, valamint a bizonyos helyeken csúful villogó textúrák, de nem ritka az eltűnő, vagy a föld felett lebegő NPC-k látványa sem. Szinte hihetetlen, de még a bevezető intróban is bent maradt egy iszonyúan idétlen bug: ha mást nem, legalább ezt észre kellett volna venni a troikás srácoknak, mert ez már szinte nekem volt kínos. Az igazi RPG-rajongókat azonban ezek a hiányosságok mégsem tántoríthatják el a Bloodlinestól, amely igazi egyszemélyes felmentő seregként érkezett az idei év rendkívül gyér szerepjátékos felhozatala után. Mindenesetre drukkolok a Troikának, hogy gyorsan összehozzon egy szoftveres javítást, illetve a mostani játékdömpingben is sikeres legyen üdvöskéjük, mert nagyon nem szeretnék a koporsóban nyugvó vámpírok módjára újabb négy, vagy akár még több évet várni a következő részre...

Bad Sector

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 512 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Miközben a gépemen a Half-Life 2 tökéletesen futott, a Vampire időnként meglehetősen beszaggotott. Néha még fagyogatott is: nálam szerencsére nem túl gyakran, de különféle fórumok tanúsága szerint másoknál többször előfordult.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Kiváló, modern hangvételi sztori
- ▲ Jól kidolgozott, az eredetihez hű szabályrendszer
- ▲ Kitűnő küldetés-struktúra
- ▼ Igencsak bugos
- ▼ Rosszul optimalizált, bétás Source-motor
- ▼ Közepes harcrendszer

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

Bad Sector VÉGSZAVA



A Bloodlines a szerepjátékos rész és a sztori kiváló kidolgozottsága révén az RPG-k királya lehetett volna, de a közepes harc és a bugok tömkelege miatt a korona sajnos továbbra is a KotOR-t illeti.

86%

ÉS A TÖBBI

KotOR	94%
V: The Masquerade – Redemption	87%
Arcanum	82%

Aha... Klassz kérő... Drágám, mit szólnál, ha mégis hozzám mennénk?



THE BATTLE

KÖZÉPFÖLDI KÖZEPES

Elovasni a Gyűrűk Ura című klasszikust, az bizony tiszteletreméltó vállalkozás. Megnézni a trilógiát már valamennyivel könnyebb feladat – csak egy álló napig kell moviznunk. Mi a helyzet egy stratégiai programmal, amelyben az egész történetet végigvihetjük? Ez lehet kínkeserves és élvezetes is – attól függ, ki dolgozta fel.

Az Electronic Arts úgy serénykedik a LotR-licenc kiaknázásával, mint Szarumán az orkok gyártásával.

Konzolokra ontja az átiratokat, de PC-n is akciózhattunk már A király visszatér című rész adaptációjával. Most azonban kicsit nagyobb fába vágják a fejszéküket, hiszen egy, a teljes trilógián átívelő RTS-sel kívánják a múlt feledésébe taszítani a jelenlegi uralkodót (akinek nem lenne világos: mostanság a Warhammer 40K: Dawn of War csücsül a trónon). Az előzetesen kiadott képek és videók, valamint az ígéretek alapján erre minden esélyük megvolt. De az igazság pillanatát nem kerülheti el egyetlen gamma sem, a GS-bemutató könyörtelen objektivitásának még Mordor seregei sem állhatnak ellen.

Az uruk-hai csapatok ura

A hangulatos, de kivételesnek semmiképpen nem nevezhető bevezető után rögtön arra vettük az irányt, ahol a legnagyobb szenzációt szagoltuk: a hadjáratok felé. A gép olcsó próbálkozásának – nevezetesen annak, hogy a menüpontoknál a jó oldal kampánya szerepel az első helyen – természetesen nem dőlünk be, s rögtön ráböktünk az „Evil campaign” feliratra. Mert ugyebár szép dolog megmenteni a világot a multikulturális csőcse... őő... szövetséggel, de azért nazgult irányítani

FOR MIDDLE- EARTH

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
RTS	Electronic Arts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Középfölde	EA Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
C&C: Generals, C&C: Zero Hour	

GYORSLINK >> 542

az mégiscsak magasabb élvezeti értékkel bír ©. Utóbbira sajnos várni kell egy kicsit, mert először Szarumán bácsi világszertei terveit fogunk dolgozni. Ez sem utolsó élmény, hiszen az uruk hálójában a játék egyik legdurvább gyalog-

TIPPEK a 104. oldal
KÉPEK a CD/DVD-n

gosait tisztelhetjük. A hódítás a saját portánknál kezdődik, ahol nagyüzemi fakitermeléssel és néhány ent megpörkölésével rögtön tisztázhatjuk az erőviszonyokat. Egy-egy pályát letudva visszakerülünk a nagytérképre, ahol gyakran több lehetséges terület közül választhatjuk ki, melyik tartományt kívánjuk romlásba dönteni legközelebb. Ennek nemcsak érzelmi, de stratégiai szerepe is van: minden pálya után kapunk valami tápot, aminek következtében vagy

AZ EA ÉS A LOTR

Variációk Tolkienre

Az Electronic Arts majdnem olyan termékeny, mint maga Tolkien. Igazuk is van, ha már drága pénzért jogokat vásároltak, igyekeznek minden létező

formában használni belőle. Hogy ez mennyire így van, álljon itt egy lista a Gyűrűk Ura eposzon alapuló EA-s játékokról.

Játéknév	Típus	Platform
Lord of the Rings: The Third Age	Akció	Xbox, PS2, GameCube, GameBoy Advance
Lord of the Rings: The Two Towers	Akció	Xbox, PS2, GameCube, GameBoy Advance
Lord of the Rings: The Return of the King	Akció	PC, Xbox, PS2, GameCube, GameBoy Advance
Lord of the Rings: Battle for Middle-earth	Stratégia	PC

Napolajat tessék!





És a hídpenzt ki fizeti ki, he?

több seregünk lehet, vagy gyorsabban termelünk nyersanyagokat, esetleg a különleges képességekre fordítható pontjaink száma növekszik (erre még később visszatérünk). A jó oldalon hasonló rendszerrel találkozunk, de értelemszerűen vannak pályák, amelyek csak az egyik, avagy másik féllal játszhatók.

Tolkien mester forog a sírjában

Az igazán mókás dolog azonban abban rejlik, hogy a játék nem ragaszkodik görcsösen az eredeti történet eseményeihez. Főként a gonoszokkal nyomulva fordul elő,

hogy arra eszmélünk: „Hoppá, pont most írtam át a regényt!” Nekünk például leírhatatlan élményt jelentett két trollal pépessé verni Legolast, az ügyeletes nyálgépet. De említhetjük Móriát is, ahol a Balrogot úgy fenékebe rúghatjuk Gandalfal, hogy meg sem áll a pokol legmélyebb bugyráig. Bizonyos eseményeket azonban még a legbriliánsabb stratéga is képtelen megváltoztatni. Ilyenre példa az Amon Hen-i rajtaütés, ahol – mint arra emlékszünk – Frodó és Samu csónakkal pattan meg Lurtz, az urukhai parancsnok kommandója elől. Miután a játék keretét és ívét letisztazzuk, ideje belemászni az aprólé-

A Battle for Middle-earth természetesen a filmtrilógiára épít. Annak képi világát, karaktereit, helyszíneit használja fel, sokszor teljesen direkt módon. Ilyenre példa a fontosabb jeleneteknél a sarokban megjelenő filmrészlet, vagy éppen a játék közben elhangzó mondatok, melyeket szintén a moziból emeltek át



a készítők. A hangulat elmélyítésében szintén segít a filmbéli jelenetek átvétele az átvezető képsoroknál. Érdekes látni, hogy néz ki egy ismert esemény a BfME „előadásában”. A mellékelt képeken a csodálatos mordori tájban gyönyörködhetünk. Tessék eldönteni, melyik fotó honnan származik!



kos részletekbe is. Talán a grafikánál érdemes kezdeni. Ezért a részért a mai csirkének jóindulattal sem nevezhető Sage 3D motor a felelős. A tájékozottabbaknak azonnal beugrik, hogy már a C&C Generals is ezzel a fegyverrel vonult csatába. Azóta majdnem két év telt el, s ez bizony korszakos időtáv a számítástechnikában. Ennek ellenére nemhogy az nem mondható el, hogy ronda játék lenne a Battle for Middle-earth, hanem bátran kijelenthető, hogy egy kifejezetten szép, esztétikus programmal van dolgunk. Ez egyrészt az említett engine feljavításának, illetve lehetőségeinek maximális kihasznál-

lásának köszönhető, másrészt annak a trükknek, hogy a kamerát nem vihetjük igazán közel a szereplőkhöz. Így a kidolgozottság illúziója nem omlik össze a szuperközeli esetében gyakran megjelenő „pixelerdő” láttán.

A pontrúgást az ent végzi el

A látvány színvonalát a jópofa animációk is emelik. Érdemes megsemmisíteni a faemberek mozgáskultúráját: profi focistákat megszegényítő természetességgel rúgnak bele emberbe, épületbe egyaránt. (FIFA: Ent League Edition ©... Bad Sector)

MÓRIÁBAN JÁRTAM

Balrogot vágtam

A küldetések egy kisebb része jelentősen eltér a megszokott RTS pályáktól, ellenben feltűnően hasonlítanak egyes filmbéli jelenetekhez! Az ilyen helyeken általában speciális feladatokkal és brutális ellenfelekkel találkozhatunk. Aki nem hiszi, tartson velünk egy móriai túrára!



Hőseink egyelőre zavartalanul nyomulnak az „elhagyatott” bányában



Gyenge ellenállásba ütköztünk



A jó öreg Balin nyughelye



Repülési oktatás itt – goblinoknak kedvezmény!



A terepszínű troll Balin sírjánál keccsel, de Boromir baromira levágja



A Balrog heves viselkedése kicsapta a biztosítékot Gandalfnál

LOTRódj innen, hülye tűzifa!



Aki a hobbitoz hozzá mer érni... az haza is viszi magával



LÁTVÁNYOSSÁGOK KÖZÉPFÖLDÉN AVAGY HÍRÓ VAGYOK, NEM TURISTA!

A nagyterképen megjelöltünk néhány híresebb, izgalmasabb helyszínt, melyeket a kapmány során érinteni fogunk seregeinkkel. Aki nem találná meg köztük személyes kedvencét, az se aggódjon, a játékban biztosan benne van!

MÓRIA

A film egyik legjobb része a játékban sem okoz csalódást. Remek helyszínek, meleg fogadtatás, a végén pedig valami Balrognak nevezett félkőgyelmű vár ránk

LOTHLORIEN

Hőseink sietve érkeznek a káprázatosan szép tünde településre, ahol kénytelenek izben polgárőrséget szervezni. Még így sem lesz egyszerű megállítani a tonnányi súlyú trollokat

ISENGARD

A kedves apóka, Szarumán birtoka, ahol az ipari forradalom jegyében átállította a környéket az uruk-hai orkok nagyüzemi előállításra. Akinek ez nem tetszik, csapjon szét köztük

AMON HEN

Mindkét oldalról lejátszhatjuk a szituációt, ahol – a regény szerint – Boromir a fűbe harap, miközben a gonosz kiszobbickákat védi. A kreatívak nyugodtan átírhatják a fejüket

MORDOR KAPUJA

Nos igen, a fogadóirodáknak ez a meccs tuti egyes lenne, s kábé 1,01-es nyereményszorzóval kínálnák. Ám ha Aragornék megpróbálták, mi is tehetünk egy kísérletet

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Ent League Edition ☺... Bad Sector) Szintén mókás, ahogy a trollok fegyvert szereznek maguknak. Egy sziklát felmarkolva nehéztüzérséggel avansálnak, de a könyörtelenebb parancsnokok akár egy orkot is kijelölhetnek a szörnyetegnek, aki boldogan csípi nyakon kisebb társát, s utóbbit élő fegyverként lóbalva veti magát a küzdelembe. A harmadik változathoz egy fára van szükség. Ezt a buta óriás tövestül kitépi, legallyazza (értsd: irdatlan erővel földhöz vágja), s máris elkészült a szegény ember (troll) buzogánya. És akkor még arról nem is beszélünk, milyen az, amikor egy nazgul lecsap...

A kisebb egységek ugyan nem ennyire látványosak, de azért őket sem hagyták „pőrén” a grafikusok. A különböző harci szituációkban ugyanis látványos érzelmekitöréseket produkálnak alakulataink. Például ha legyőzünk egy komolyabb ellenséges csoportosulást, akkor spontán örömkódésnak lehetünk szem- és fültanúi.

Hősies küzdelem

Ha már a látványnál tartunk, akkor nem hagyhatjuk ki a hősokeket sem. Belőlük annyi van, mint B-kategóriás filmből a kereskedelmi csatornákon. Gyakorlatilag minden főbb szereplő bekerült a játékba, akik fejlődhetnek, továbbá különlegesebbnél különlegesebb képességekkel rendelkeznek. Ezek között vannak

Leírhatatlan élményt jelentett két trollal pépessé verni Legolast, az ügyeletes nyálgépet.

varázslatok (pl. Szarumán tűzlabdája), személyre szabott előnyök (pl. Legolas dupla nyíllövése), illetve területre, baráti vagy ellenséges alakulatokra ható specialitások (pl. Boromir környezetében hatékonyabban harcolnak a katonák). Ezeket a képességeket vagy folyamatosan „adják” a hősök, vagy használatuk után ki kell várnunk, amíg újratöltődik az elhasznált erő.

Ehhez hasonlatosan működnek a hősoktól független, általában durva hatással járó varázslatok, melyeket különleges pontokért (rosszaknál ez a Gyűrű hatalmához köthető, jóknál meg valami tünde hókuszpókuszhoz) aktiválhatunk. Ilyen ponthoz juthatunk bizonyos pályák teljesítésekor, de a küldetések során mutatott vitéz teljesítményért (lásd: ork/tünde hul-

lahegyek) is csurran-cseppen valami. Érzékeltetvén a lehetőségeket: a fejlesztési ág végén – a gonoszok esetében – a Balrog megidézése varázslat szerepel. Hmm...

Egységes fellépés

Nincs ugyan több százféle alakulat a játékban, de akik/amelyek bekerültek, azok meglehetősen markánsra, karakteresre sikerültek. Nagyon

Addig rendben, hogy ellopakodtunk a várig, de a kardokat nem kellett volna kikapcsolni?



ÖSSZEHASONLÍTÁS

Battle for Middle-Earth



9/10

Sztori

7/10

Mint azt tudjuk, kommunális hulladékból (ejtsd: sz'r) nem lehet várat építeni. Ugyanakkor ennek fordítottja is igaz: a jó alapanyagból művészet gyenge minőségű végterméket produkálni. Az EA sem bízott, hozta a LotR-minőséget.

Warhammer 40K: Dawn of War



Itt sem lehetett panasz a háttérrel adó világra, de a W40K története nem ér fel az Űrgárdista című regény sztorijával. Az amúgy hangulatos átvezető mozik meglehetősen sok sablonos elemmel operálnak, így marad a se hideg, se meleg érzés.

8/10

Látvány

10/10

Ugyan nem vadiúj motorral dolgoztak a fejlesztők, mégis derekas munkát végeztek. Az egységek szépek, részletesek, a speciális támadások némelyike egyenesen szuper. Kár, hogy a kameramozgás korlátozott – így nem adhatunk jelest.

Az RTS-ek jelenlegi bajnokát köszönhetjük. Nagyon részletesen kidolgozott, rengeteg animációval „felvértezett” programról van szó, ahol – kellően magas beállításon – szemfenékiig bezoomolhatunk anélkül, hogy pixeldzsungelbe ütköznénk.

7/10

Harcrendszer

8/10

Nincs túl sok egységünk, de ezek legtöbbjének különleges tulajdonságai vannak, így érdemes vegyes csapatokat használnunk. A hősök speckó képességei is hasznosak, de ennek ellenére gyakran káoszba fullad a valós idejű csata.

Számos egység és fejlesztés gondoskodik róla, hogy taktikai arzenálunk palettája színes legyen, de a nem kifejezetten egy különleges egységre (pl. felderítők) építő küldetéseket általában úgyis a Dreadnoughtok bevetésével oldotta meg az ember.

7/10

Változatosság

8/10

Nagyon ritka, hogy játékosként Mordor seregeit és uruk-hai orkokat irányíthatunk, ráadásul úgy, hogy közben átirhatjuk Tolkien klasszikusát! Ez mind szép és jó, de a kicsit egysíkú játékmenet sajnos alaposan „összepsziktítja” a játékélményt.

Habár négy teljesen kidolgozott faj kap szereplési lehetőséget, egyedi egységekkel, különleges épületekkel, a csakis űrgárdistákkal nyomható, ráadásul rövidke egyjátékos üzemmód kicsit rontja az összképet. Még jó, hogy ott a multis rész...

31/40

Összesen

33/40

szépen kidomborodik a két oldal közötti különbség: míg a jó oldalon általában kevés számú, de jól képzett csapatot toborozhatunk, addig a gonosz tengelyében zömmel sok

Taktikai lehetőségeinket bővíti, hogy bizonyos egységeket összeolvaszthatunk, így például íjásaink mellé testőrséget rendelhetünk, akik – ideig-óráig – megvédik a nyilazó

Az entek profi focistákat megszegyenítő természetességgel rúgnak bele emberbe, épületbe egyaránt.

katonából álló, gyengébb harcértékű egységeket találunk. Ragyogó példa erre a mordori orkok esete, akik ugyan hasznosságban kevéssel állnak egy négylevelű löherék alkotta sereg felett, de ingyen (!) állíthatjuk elő őket. Mindössze a maximálisan irányítható egység szám jelent korlátot – ráadásul Mordorban ez utóbbi érték sem szokott túl alacsonyan lenni.

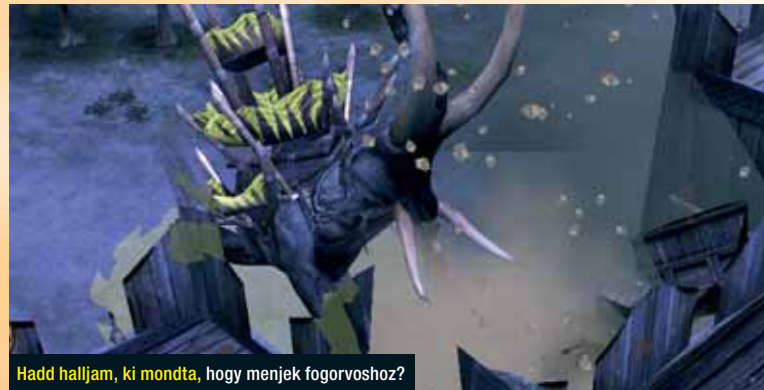
A jó öreg kő-papír-olló rendszer itt is felfedezhető. A rohani lovasoknak kevesen tudnak ellenállni, kivéve, ha a kevesek kezében négyméteres lándzsa van. Ez esetben rohani lovasnak nem jó lenni. A faemberek szétrámolnak mindent és mindenkit, de néhány tüzes nyílveszélő szemben máris bemozdítja az unalmast.

bajtársakat. A dolog annyiban lehet kellemetlen, hogy ezzel az akcióval a közelharc egységeink is távolsági fegyveresként viselkednek, azaz támadó parancs esetén sem fogják lerohanni az ellent, hanem biztos távolságból nyilzáporral próbálkoznak majd – s így az alakulat fele másfél méteres pengékkel a földet túrja unalmában. Szintén nem szerencsés, hogy nem állíthatunk be agresszivitási fokot, s az a kínos szituáció is gyakran előfordul, hogy az éles szemű tündék egy kilométerrel tizedelik seregünket, miközben azok némán túrik a céllövészetet.

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN
ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N



Ilyen, amikor Szarumán befenyít



Hadd halljam, ki mondta, hogy menjek fogorvoshoz?

Az egész harcrendszer legfájóbb pontja, hogy előbb-utóbb agyatlan öldöklésbe megy át, „köszönhetően” a nem megállítható, de még csak nem is lassítható időnek. Maguk a küldetések sem nyelik el a kreativitási érdemrendet. Általában az „öld meg az ellenséget”, esetleg „a védekezz, aztán öld meg az ellenséget” feladatot kapjuk. Ezt csak némileg színesíti a néhol felbukkanó „juttasd el X-et A-ból B-be” jellegű pálya.

Fa, kaja, érc – egyre megy

Az erőforrások gyűjtése meglehetősen egyszerű módszerrel zajlik: mindegy, mit termelünk, az közös gyűjtőbe kerül, ahonnan bármire költhetjük a pontjainkat. Maga a betakarításhoz sem szükségeltetik egyetemi diplomát – egyszerűen felhúzzuk az épületet, s automatikusan dől a nyersanyag. Az építkezést sem bonyolították túl: csakis előre rögzített pontokon építhetünk, annyi és olyan épületet felépítve, amennyi hely éppen van azon a ponton. Az emelhető épületek száma szerint három csoportba oszthatjuk az infrastrukturális fejlesztésre alkalmas területeket: van, ahol kizárólag egy darab nyersanyagtermelő „bótot” nyithatunk; létezik a kisebb helyőrség (itt háromteleknyi hely van); illetőleg a bázis, ahol a rengeteg hasznos helyiség mellett védműveket is kiépíthetünk. A játék arról szól, hogy ezeket a helyeket megvédjük, meg persze az ellen hasonló birtokait felperzseljük, aztán saját hasznunkra újra üzembe helyezzük. Ha valakinek ez kicsit kevés lenne, akkor mélyen egyetértünk vele.

Hiába a remek hangulat, az élvezetes grafika, a sok különleges képesség, ha maga a lényeg, a stratégiai rész nem tud többet nyújtani, mint egy szürke, tucatszám özőnlő RTS. Egy játék mind felett – de (sajnos) ez továbbra is a W40K:DoW.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHZ | 128 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PIII 800 MHZ | 128 MB RAM | 32 MB VGA

„A tesztkonfigurációnak megfelelőezett beállításoknál két nagyságrenddel keményebb részletességgel is élvezhető sebességet produkált.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Gonosz kampány
- ▲ Rengeteg hős, mind különleges képességgel
- ▲ Néhány látványos animáció
- ▼ Meglehetősen sekélyes stratégiai rész
- ▼ Irányítási problémák
- ▼ Egyhangú küldetések

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

-csonti- VÉGSZAVA

Vérbeli Gyűrűk Ura-rajongóként kicsit fáj a szívem a játékért. Bár az is lehet, hogy a túlzott várakozások miatt sikerült ilyen kesernyésre az értékelés.

81%

ÉS A TÖBBI

Warhammer 40K: DoW	90%
Armies of Exigo	86%
Spellforce: TBoW	83%

RONCSDERBI MINDHALÁLIG

FLATOUT

Mint minden viszonylag régen várt autós játék, a FlatOut is hihetetlen elánal érkezett meg... Amikor már azt hittük volna, hogy a finn fiúk addig húzzák-halasztják a játék összerakását, hogy az átcsúszik 2005-re, hirtelen befarolt az üzletek polcaira.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autóverseny	Empire Interactive
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Valós	BugBear Ent.
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Rally Trophy	
GYORSLINK	645

TIPPEK a 100. oldalon
KÉPEK a CD/DVD-n

A hogy azt a képek, videók és a demó alapján már sejteni lehetett, a FlatOut a jelenkori roncsderbis játékok királya. Nincs mese, ebben a játékban a cím teljesen fedi a célt: padlóig kell nyomnod a gázt, hogy hét ellenfeledet legyőzhess! Elképesztő hangulatú, hihetetlenül pörgős versenyeken veszünk részt, melyek során a pályákra helyezett tereptárgyak nagyon nagy része a viadatok aktív résztvevőjévé válik majd – nem kizárólag örült ellenfeleinkre kell árgus szemekkel figyelni. Karrierünk során mindennaposak az ütközések, a pályáról kilökések és a szándékos belemenések is, melyek legdurvább változatai alkalmával pilótánk egész egyszerűen a szélvédőn keresztül kirepül az ülésből (katapultál a sza-

badba). A fizika szabályai azonban nemcsak autónkra, ellenfeleinkre és a tereptárgyakra érvényesek, hanem az „elszabadult” pilóta is paraméterekkel bír: jól irányzott találat esetén a 60–80 kilogramm súlyú sofőr nem csupán behorpaszthatja az ellenfelek járműveinek megfelelő karosszériadarabját, de akár fel is boríthatja vagy kilökheti őket a pályáról!

Szétcincált járművek

A játék voltaképpen hagyományos körversenyes megmérettetéseket tartalmaz, melyek összesen hat különféle helyszínt ölelnek fel. Mind-egyik helyszín (erdő, versenypálya, havas táj, építkezés, városka és tanya) 6-6 különféle útvonalat tartalmaz, melyek bővelkednek a kihívásokban: farakások, kamionok, hordók, bóják, traktorok, kombájnok, gumik, szénabálák és még rengeteg egyéb tereptárgy állja utunkat és teszi próbára vezetési tudásunkat. A legnehezebb tereptárgyak kivételével (fák, betonoszlopok, kombajn stb.) mindegyik elmozdítható helyéről, és új akadályokat generálhat, gyakran teljesen átalakítva a pályát, az így felhordott törmelék sok esetben óriási baleseteket okoz majd. A pályákon helyenként ugratókat és levágásokat is elhelyeztek a pályatervezők, azonban hiba, hogy a gépi versenyzők



Vigyázz, dől a fa!

nem élnek ezekkel a lehetőségekkel. Mi viszont használatukkal színesíthetjük a játékot, nem egyszer óriási kavargást okozva a pályán. A FlatOut attól más, mint a többi roncsderbis játék, hogy kocsink, vagy az ellenfelek járgányainak töréséért és a tereptárgyakban okozott kár után töltődik majd fel a kijelzőnk oldalán megtalálható ún. „Flatout-meter”. Ez nem más, mint egy nitrotöltet, melyet a megfelelő pillanatban aktiválva a járgány iszonyatosan meglödul előre. Jól taktikázva, a pálya vonalvezetését betanulva és az ellenfelekbe beleszállva – mert itt azért ez lényeges – nagyon könnyen megszerezhetjük az első pozíciót. Habár az ellenfél mesterséges intelligenciája megfelelő és a gépi pilóták sem csalnak (nem mennek úrköröket lötytyedt járgányokkal stb.), általában

meglehetősen tökéletesen vezetnek, és ritkán csúsznak ki a pályáról, vagy csapódnak neki a tereptárgyaknak. A szerzett „sebesülésektől” a verda menetteljesítményei romlanak majd, de igazán csak akkor kezdünk el aggódni, amikor már lángnyelvek nyaldossák a képernyőt, és a kerékben irtóztató nyolcas keletkezik: ekkor a gyorsulás, végsebesség és kanyartartás is jelentősen romlik. Erről jut eszembe, érdekesség a játékban, hogy míg az ellenfelek járművei fokozatosan amortizálódnak, a mi gépünk már akár az első kör alatt széttrancsírozódhat, ha nem vigyázunk rá kellőképpen.

PRÓBÁLD KI!

DEMÓ ÉS ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

Csökvényes karrier, felesleges tuningolás

Ha van valami, amit komolyan fel lehet róni a játéknak, az bizony rövidsége. Az egyjátékos karrier mód

„Volt egy kisebb koccanásom, de azért olcsón megúszom, ugye Pistikém?”





Ez itt kérem a dupla szaltó mortale!



Heves jeges



Kicsi a rakást játszunk a bónuszpálya egyenesén

voltaképpen három bajnokságból (bronz, ezüst és arany) áll, melyek 9-12-15 versenyt tartalmaznak. Karrierünk elején autót kell vásárolnunk (de pilótát miért nem lehet generálni?), melyet majd az elért pénzdíjakból fejleszthetünk tovább. Új versenyeket akkor érhetünk el, ha az adott futamon az első három pozíció egyikén végzünk. Tapasztalatom azt mutatta, hogy a gumik kivételével teljesen mindegy, hogy milyen fejlesztéseket szereltetünk a kocsihoz, mert kevésbé térnek el, és mindegyikkel lehet győzni. Egy jól feltuningolt versenygép még felsőbb osztályokban is ütőképes marad, és addig nem éri meg lecserélni, amíg nincs annyi tőkénk, hogy egy újonnan vásárolt járgányt megfelelően felspécizhessünk (Kísért az Xpand Rally... – Csontli). A program további hibája, hogy egyszerre csak egy járgányunk lehet, és egy csúcsra járatott versenygépet egy alap verda árérték arányában lehet értékesíteni (ezzel mesterségesen biztosítva

van a kihívás). Az egy kategóriába tartozó versenygépek karakteristikája nagyon hasonló, mint ahogy megjelenésük is... Szerintem ezen még lehetett volna finomítani, de nem dohogok tovább. Mindenképp

16 választható autó, 6-féle terepviszony 36 útvonallal, 6 minijáték és 6 roncsderbi pálya.

pen pozitívumként kell említenem a karrier mód végén található készítői videót, ahol betekintést kapunk a FlatOut munkálataiba, láthatunk korai tesztek a grafikus motorról és a fizikáról is – ütős!

Külsőleg használandó!

Hát bizony a finn mesterek már megint nagyot alkottak, a FlatOut 3D-s grafikus motorja ugyanis az egyik legszebb, amit valaha is láttam. Nemcsak látványos és csili-

vili, hanem meglehetősen gyors is, valós időben kezeli a fizikát és a törésmoделlezést is, mindezt teszi a legkisebb akadály nélkül: példaértékű munka. Az autómódellek részletességére jellemző, hogy a puttonyban

tűzoltópalackot találunk, a hűtőventilátora forog, és a felfüggesztések rugós karjai is megfelelően működnek. A leszakadó alkatrészek (sárhányó, motorháztető, lökhárító stb.) szépek, s a pucér váz is gusz-tusosan kidolgozott – jut eszembe, hogy az elrepült darabok is új akadályokat képeznek a pályán. A hanghatásokat sem illetheti kifogás, a motorhangok kellően eltérnek és változnak meg tuningolás közben, a legfelső osztály járgányai

igazán felséges V8-as brummogást eresztenek ki magukból. A különféle csattanások, karambolok és ütközések effektjei is hatásosak, akárcsak a halálsikolyok, melyek a vezető kaptatótálasakor játszódnak le. Nagyon érdekes, hogy a játék zenéi egytől egyig licenclátású művek, viszont számunkra ismeretlen előadóktól. Az ok, hogy a készítő szerelnék népszerűsíteni a szerződés nélkül álló tehetséges zenészeket, és bizony a csokorba gyűjtött számok mindegyike megfelelően passzol a játék alá, bár ez az a gamma, ahol akár Dimmu Borgir vagy Children of Bodom zúzása is tökéletesen illene a hangulathoz – kicsit EA-s filing kapott el, ahogy a képernyőre kiírták a srácok az éppen lejátszott számot és előadóját. A „belsőre” sajnos rányomja bélyegét a konzolos verzió, kevés az opció, épp csak a legszükségesebbeket találjuk meg. Nem lehet például nehézségi szintet választani, ami azért kellemetlen, mert – ahogy már

BugBear-interjú

Az alábbi rövid interjút Jussi Laakkonennel, a Bugbear fejlesztési vezetőjével készítettük.

GameStar: Mennyire hasonlít az elkészült játék az általatok tervezett gammára?

Jussi: A játék vejele alapvetően nem változott az eredeti elképzelésekhez képest, és örülök annak, hogy a kiadó humoros kiegészítéseinkre (rongybabás sport) is vevő volt. Eredetileg például szeretttük volna, ha a kirepült pilótával vissza kell futni a kocsihoz, és beszállni, illetve akadt még pár ötletünk, melyek közül ki kellett vennünk néhányat a fejlesztés folyamán, de a kiadott és a 2003 elején elkezdett játékunk gyakorlatilag megegyezik.

GameStar: Ha választhatnátok az eddigi két játékotok közül, melyiket folytatnátok tovább?

Jussi: Mivel a kreativitás és az új megoldások sokkal inkább illenek bele az „árkád” stílusba, ezért mi a FlatOut-féle franchise-ban látjuk a jövőt.

GameStar: Mit várhatnak tőletek a PC tulajdonosok, adtok-e valamilyen pluszt nekik (új járgányok, pályák, skalázható MI, bármi egyéb) a következő hetekben?

Jussi: Jelenleg egy javításon dolgozunk, amely a hibákat és a néhány konfiguráción előforduló fagyásokat orvosolja. Ezzel párhuzamosan pedig az amerikai verzió befejezésén ügyködünk.

GameStar: Be tudod avatni az olvasóinkat, mi készül jelenleg a FlatOut boszorkánykonyhájában? Fantasztikus 3D-motorokat nagyon szívesen látnánk viszont még több FlatOut-szintű autós játékban...

Jussi: Csak annyi árulhatok el, hogy cégünk első N-Gage fejlesztése egy sztorit felvonultatott versenyautós játék, ami 2005 első negyedében jelenik meg. A PC-s és konzolos frontokon már elindítottuk a következő fejlesztéseinket,

de ezekről most még nem árulhatok el részleteket.

GameStar: Mi a véleményed a jelenlegi PC-s autós játékokról? Milyen trendek léteznek, és szerinted, hogy lehet valaki sikeres ebben a szegmensben?

Jussi: Jelen pillanatban csak PC-s fejlesztéssel nem lehet igazán átütő siker

aratni, hanem a konzol(ok)ra is gondolni kell. Mivel a szűk keresztmetszet a konzol, ezért aztán ez hatással lesz a PC-s változatra is (általában sajnos negatívan – GameStar). Továbbá úgy vélem, hogy a nagy címek egyre inkább erősödnek majd, a kőkemény szimulátorok mögé viszont hatalmas rajongói tábor áll (ez most is igaz), így azok is megélnék majd, bármennyire is rétegtéjétek.



Ég a gyertya, ég...



Franknek ekkor jutott eszébe, hogy inkább hivatalnoknak kellett volna mennie...

említettem – a játék edzett pilótáknak könnyű lesz. Gyors verseny módban sem lehet paraméterezni a pályákat, sem a körök sem ellenfeleink számát vagy összetételét sem tudjuk állítani, minden alából adott és megváltoztathatatlan. Egyedül csak többjátékos módban adatot meg számunkra ez a lehetőség, de miért csak ott? A visszajátzás közbeni opciókon is érződik a konzolos alap, egy ilyen játékban alapvető lenne, hogy kameranézeteket tudjunk váltani miközben a pálya átrendezését nézzük vissza. Apropó, kameranézete! Hát bizony, kicsit fukar a játék ilyen téren is,

mindösszesen hármat vonultat fel, egyet a lökhárítón és kettőt az autó mögött... Habár én minden autós játékot belső nézetből játszom, ennek hiánya és a használhatatlan lökhárítós kamera elég okot szolgáltatott arra, hogy a kocsi mögül járjsszak. Kérem szépen: micsoða élvezet volt látni saját járgányomat deformálódni, pörögni, elszállni egy-egy ugratóról, vagy éppen megcsodálni, amint egy megpördülés után belém száll az ellenfél, és a törmelék szanaszajjal repked! Hát igen, az akkurátus törésmoðell és az önfelédtt mókázás a FlatOut alapvető jellemzői.

Mondottam ember: játssz!

A karrier végigtölésével nem ér ám véget a játék, mert közben folyamatosan válnak elérhetővé az ún. bónusz kategóriás megmérettetések. Ezek közé hat pilótahajgáló versenyszám: magasugrás, távolugrás, célba dobás, célba hajítás, dartszás és bowlingozás tartozik. A számok egy része óriási poén, ám akadnak inkább frusztrálóak is, melyeket egy kipróbálás után sajnos mellőzni fogunk. Kapunk még három roncsderbi arénát is, három különféle környezetben, egyéb nehezítésekkel, ahol a cél az ellenfelek minél gyorsabb megsemmisítése lesz – a klasszikus Destruction Derby-recept. Végül pedig elérhetünk három különleges versenypályát is, melyek közül az utolsó, piskóta formájú főmedvény a játék legegyszerűbb és legtökésebb megmérettetése: itt ugyanis egy-egy visszafordító után, körönként két alkalommal, egymással szemben haladnak az autók, és a képernyőt gyakran megtöltik a repkedő alkatrészek és versenyzők ☺. Kifejezetten hiányoltam még néhány ilyen egyszerű, de ütős pályát a játékból, ami tovább nyújthatná a meglehetősen rövidke játékmenetet.

Finn mesteremberek

Sok zsörtölődésem igazából alapatlan, egész egyszerűen csak azért voltam kiakadva, mert a FlatOut nagyon közel állt ahhoz, hogy a BugBear első játékához, a Rally Trophyhoz hasonlóan bevéssze magát a Játékok Nagykönyvébe (az autós fejezetbe). Ez a státusz apró hibákon, nüanszokon és még inkább az idő hiányán (a fejlesztések örökös ellenfelén) múlott. Összességében tökéletes kikapcsolódást nyújt arra az időre, amely végig nem játszunk, aztán meg a többjátékos mód és

néhány haver gondoskodhat arról, hogy hosszú időre a LAN-partyk slágere maradjon... Netán az esetleges folytatásig?

Dauby

HARDVER

MINIMUM

P4 1,5 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

EEZEL TÖLTUK

P4 2,4 GHz | 1 GB RAM | GeF4 Ti4800

„Nagy felbontásokban is szépen futott, 32 bitben kicsit akadozott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ↑ Csodás grafika
- ↑ Frenetikus hangulat
- ↑ Kidolgozott törésmoðell
- ↑ Tökéletes irányítás (jó átmenet árkað és szimuláció között)
- ↑ Teljesen átrendezhető környezet
- ↓ Nagyon rövid karrier móð
- ↓ Alig különböző járművek
- ↓ Feltuningolt grafikán kívül semmi plusz nincs a PC-s verzióban

GRAFIKA	9	HANGULAT	9
HANGOK	9	KIHÍVÁS	7
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	5

Dauby VÉGSZAVA



A FlatOut majdnem mítikus magasságokba emelte a Bugbear gárdáját, azonban pörgős játékmenetével így is méltó reinkarnációját nyújtja a Psygnosis mára már elfeledett Destruction Derby játékaiknak.

86%

ÉS A TÖBBI	
Rally Trophy	83%
Rally Championship Extreme	77%
Carmageddon 3 TDR 2000	62%



AMERIKAI PISKÓTA

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

A Sierra céget, amikor anno abbahagyta klasszikus kalandjáték sorozatait, sokan a műfaj elárulójának tartották – tegyük hozzá méltán. Az álláspont változni látszott, amikor hírül reppent egy új Leisure Suit Larry játék terve. A legendás antihős most visszatért, ám a Sierra becsülete végleg elveszett.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Csajozós-ügyességi	Vivendi/Sierra
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
3D kollégium	HighVoltage
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Ground Control: Dark Conspiracy, Hunter: The Reckoning, NBA: Inside Drive	
GYORSLINK	555

TRAINER a CD/DVD-n

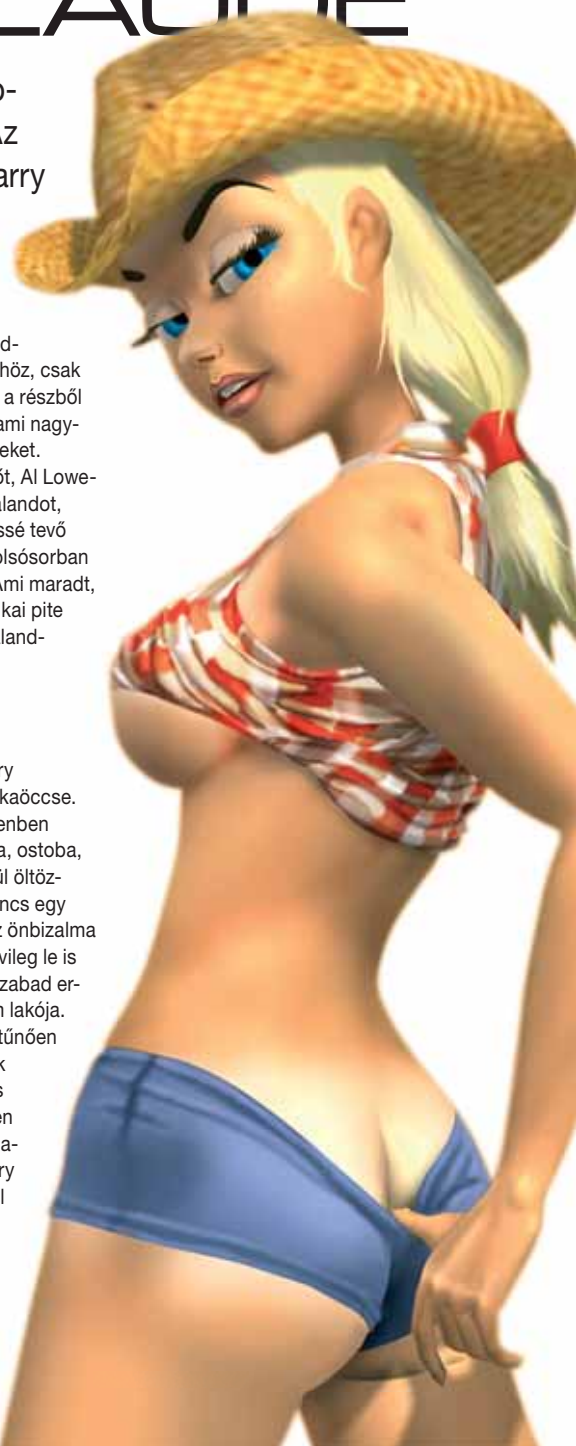
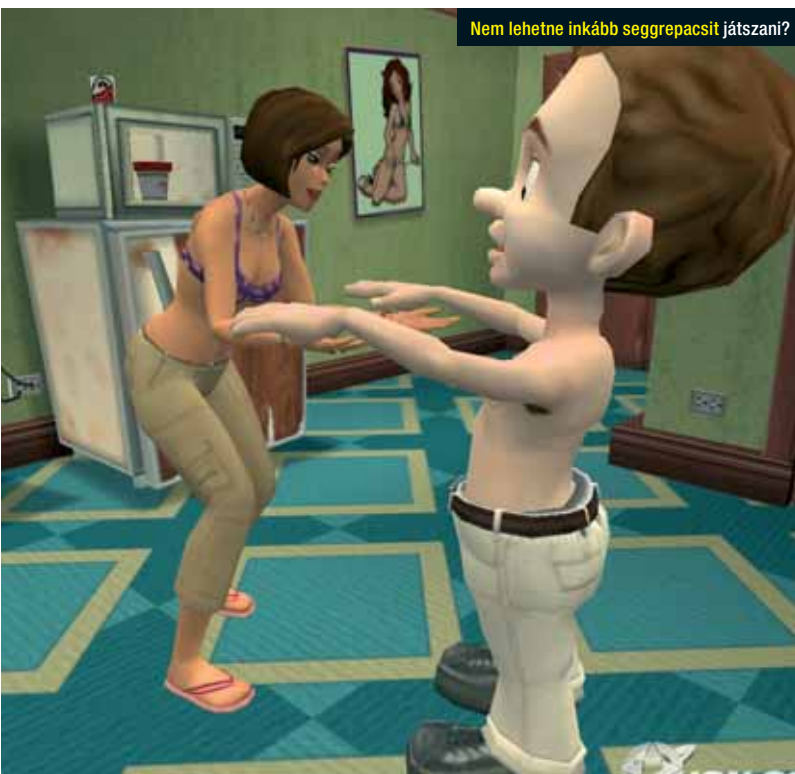
Larry Laffer az egyik leghíresebb számítógépes játék antihős: a libidótúltengésben és pénzhiányban szenvedő, TeleSport-zakót viselő, kopaszodó, középkorú pixelszingli 1987-ben indult hódítóknak cseppet sem nevezhető éji útjára Lost Wages városának szexuálisan túlfűtött lebujaiban. A zseniális humorú programozó és forgatókönyvíró, Al Lowe alkotta Larry azóta sikertelenebbnél sikertelenebb kalandokban bizonyította, hogy nála nagyobb lúzert nemigen

lehet elképzelni. Az új Larry játék hú kívánt maradni mindenben a nagy elődhöz, csak az a bökkenő, hogy ebből a részből kifelejtettek négy dolgot, ami nagygyá tette a korábbi fejezeteket. Nevezetesen: (1.) a készítő, Al Lowet, (2.) a műfajt, azaz a kalandot, (3.) a kalandokat élvezetessé tevő humort, végül, de nem utolsósorban (4.) a főhőst, L.S. Larryt. Ami maradt, nem egyéb, mint az Amerikai pite ihlette idiotizmus, némi kalandfilinggel meghintve.

Kis ember nagy joystickkal jár

A Magna Cum főhőse Larry Loveage, Larry Laffer unokaöccse. A fiatalember szinte mindenben nagybátyjára ütött: csúnya, ostoba, kopasz, alacsony, idétlenül öltözködik, lyukas zsebében nincs egy cent sem, ám hatalmas az önbizalma és a libidója. Ez utóbbit elvileg le is vezethetné, ugyanis egy szabad erkölcsű egyetemi kollégium lakója. A koedukált koleszben feltűnően sok nőnemű egyén él, akik azonban egyetemi órák és könyvtárak helyett egészen máshonnan igyekeznek magukba szívni a tudást. Larry sem a szigorlatokra készül tehát, ideje java részét szétdobált fehéreműkkel teli szobákban, diszkókban, kaszinókban, bárókban, női toalették-

Nem lehetne inkább seggrepcsit játszani?



LARRY-TÖRTÉNELEM

Boxalcím

A sorozat előzménye az 1981-es Softporn Adventure volt, ám ebben a grafika nélküli, szöveges kalandjátékban még nem Larrynek hívták a főhőst. 1987-ben jelent meg a Leisure Suit Larry and the Land of the Lounge Lizzards: a nőhiányban szenvedő botcsinálta pixelhős balfácánkódásai egy gyönyörű playmate, Eve magánlakosztályának pezsgőfürdőjében értek véget. A következő részekben – összesen ötben – azonban folytatódott a megpróbáltatások: Larry nagyvárosokban, trópusi szigeteken, tengerjáró hajókon kereste az igazi szerelmet, és még a KGB is üldözőbe vette őt. A lányok egyre szebbek lettek körülötte, ám szegény Larry összetöppedt, megkopaszodott, végül a '96-os Love for Sail epizód után visszavonult, és kasznót alapított. Sajnos most is csak egy epizódszerepre tért vissza.

ben, alagsori zugokban, padokkal és bokrokkal teli parkokban tölti. A sikertelen nővadászaton fordulópontot jelent a Swingles nevű valóságshow, amely a kollégiumba költözik két napra. Az ismerkedős műsor keretében Larry számára végre lehetőség nyílik arra, hogy sorban meghódítsa a kolosz legmenőbb csajait.

Nyelvleckék ingyencseknek

A kollégiumi „bigék” annyira sztereotípek, mintha egyenest az

A Magna Cum készítői okosabban tették volna, ha az Amerikai pite helyett inkább a Larry sorozat előző epizódjait nézik végig

Amerikai pitéből léptek volna a monitorra. Ott van például a hatalmas keblű, farmernacis-kockásinges falusi lány, akit csak a country zene hoz lázba; a szemüveges, csúf okostojás, akiről az ágyban derül ki, mekkora bestia valójában; a rövid hajú lesbikus, akit Larrynek kell helyesre térítenie; a Greenpeace aktivista, akit csak a vegetáriánus dumák vesznek le a lábáról; az ostoba olasz tyúk, akit maffiózó apja terrorizál; a SAT1-es filmekből szalajtott copfos Brünhilda, aki minduntalan tirolit táncolt akar járni; no és végül Luba, a bővérű orosz menyecske, aki Larry kivételével már valamennyi kollégistának adott nyelvleckét a „-ni” végű igenevek szláv variánsaiból. A fent említett kollégiumi „bigék” meghódításához Larrynek különböző ügyességi játékokat kell teljesítenie. Ezek közül a legelső – bármennyire is meglepő – maga a párbeszéd. Amikor Larry fűzni kezd a lányokat, a képernyő alján egy úszó sperma jelenik meg, amellyel különféle utakadályok közt kell navi-



lpiapacs, egy, kettő, há...

gálnunk. Minél ügyesebbek vagyunk, annál jobb lesz Larry dumája, és annál jobban megnő beszédpartnerünk érdeklődése. Ha azonban a hímivarsejttel nekiütközünk az utakadályoknak, Larry bénázní kezd: blödségeket mond, elbőfögi vagy elszellentti magát, kétségbeesésében pedig alkoholt vedel, és a párbeszéd végére teljesen kiüti magát. Az ötlet jó, ám a megvalósítás cseppet sem: a sperma irányítása miatt például nem tudunk odafigyelni a beszélgetésre, a harmadik-negyedik próbálkozás után pedig szörnyen unalmassá válik Larry ismétlődő fecsegése, amely amúgy is tele van európaiak számára értelmezhetetlen, ostoba amerikai utalásokkal. Ha netán mégis sikerülne lyukat beszélni a lány hasába (?), újabb kihívások következnek: például különféle mixelős játékokkal le kell itatnunk

az illető hölgyet, antimoizgásunkat megcsillogtatva a táncparketten kell bizonyítanunk rátermettségünket, verseket kell írunk megfelelő idő alatt, röpiratokat kell osztogatnunk, vagy épp a maffiózó papa által ránk uszított testőrök elöl kell menekülni. A Magna Cum legnagyobb részét tehát a különböző mini-játékok teszik ki, ami nem lenne baj, ha nem ugyanaz az öt-hat fajta játék ismétlődne unos-untalan. Szerencsére rengeteg pénzermét találunk út közben, és ezekkel kiválthatjuk ezeket a repetitív mini-játékokat. Pár apróbb poén is némi változatosságot visz kalandjainkba: a megvásárolt kamerával

És akkor azt mondta a nyuszi a teknősnak: milyen szép nagy farkincád van!



Csak tudnám, mi az orgazmus kóktél receptje...

lesifotós felvételeket készíthetünk a csajokról, és a képeket aztán jó pénzért eladhatjuk.

Hármasban a plüssmacimmal

Ha elnyertük a lányok bizalmát, bénázásaink kollégiumi szobánkban folytatódhatnak. A légyottok a legváratlanabb módon érnek véget: az egyik lányról kiderül, hogy csak a körülméleti fiúkat szereti, a másik a vibrátort, a harmadik a plüssmackóját, a negyedik pedig az édesanyját kívánja bevonni a játékba. A probléma az, hogy a készítőik rendkívül viccesnek képelték ezeket a bányu poénokat, ráadásul még az akcióból sem lehet semmit látni a CENZÚRÁZVA felirat miatt. (Megjelent egy cenzúrázatlan verzió is, de ez nem sokat javított a játékon... – Bad Sector) Mivel a Magna Cum grafikája karikatúra jellegű, a fel-felvillanó női idomok semmiféle erotikus stimulációval nem bírnak, mi több, inkább komikusnak hatnak. A széxhes játékosok kénytelenek lesznek megelégedni a pályák közti töltőképekkel, melyeknek – a játékokban megvásárolható speciális kódoknak köszönhetően – létezik softos és „hardcore” verziója is. Mivel azonban a Magna Cum indokolatlanul sokat tölt, ezek az átvezető képek is unalmasakká válnak egy idő elteltével. Bár végső elkeseredésében Larry Lovage telefonon tanácsokat kérhet nagybátyjától, az öreg Larry tapasztalata és tekintélye sem elég ahhoz, hogy megmentsse ezt a játékot a közepszerűségtől. Úgy vélem, a Magna Cum készítői okosabban tették volna, ha az Amerikai pite helyett inkább az előző epizódokat nézik végig, mert az eredmény garantáltan jobb lett volna!

Én mindenesetre már megfogal-

maztam egy körlevelet, amelyet szétküldök az egykori nagy kalandjáték-készítő cégeknek. Ajánlani fogom például, hogy a Space Quest-es Roger Wilco kalandjaiból készítsenek úrben játszódó FPS-t. Gabriel Knight története nagyszerű survival horror alap téma lehetne. A Broken Sword sorozatból George és Nico harcát bemutató küzdőjáték készülhetne, külön „gore” opcióval. A Monkey Island legújabb részét pedig platformjátékká alakítanám, ahol Guybrushnak pálmafákon kell ugrálnia, miközben banánokkal hajigálnák őt a kalozok által felbérelt majmok. Ami Larryt illeti – béke poraira. Vagy üljünk le esetleg a Magna Cumban az ősgép elé, és töltsük be az öreg nőcsábász valamelyik elveszett kalandját – mert szerencsére ezt még megtehetjük.

Berrr

HARDVER

MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

EZZEL TÖLTÜK

AMD 2200+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Rendesen futott, nem szagattott, nem fagyott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Néhány jópofa poén
- ▲ Vicces animációk
- ▼ Rengeteg ostoba poén
- ▼ Fárasztó párbeszéd
- ▼ Unalmas mini-játékok
- ▼ Hosszú töltési idő

GRAFIKA	7	HANGULAT	7
HANGOK	8	KIHÍVÁS	5
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	4

Berrr VÉGSZAVA

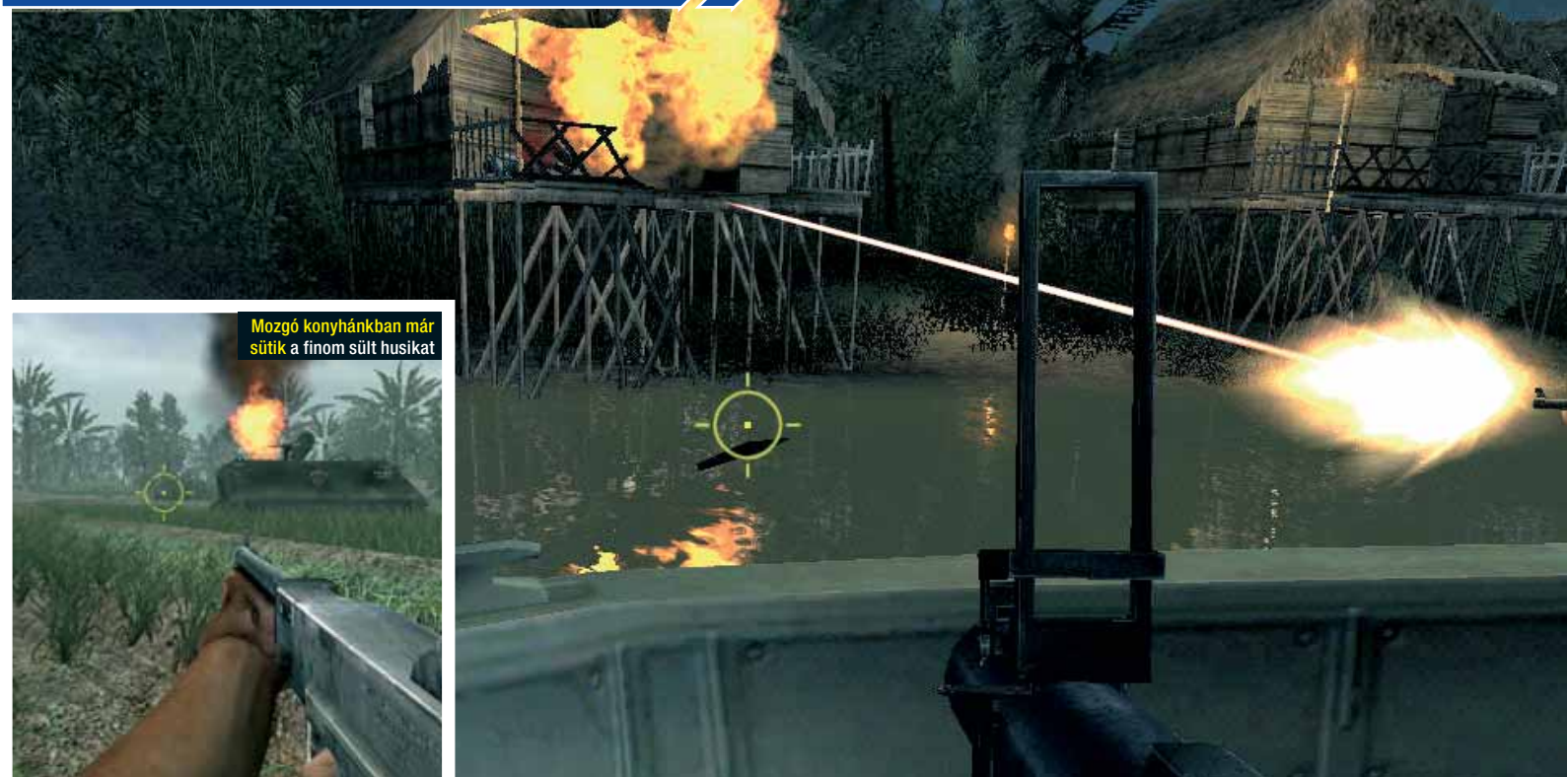


Szánalmas próbálkozás szegény Leisure Suit Larry legendájának újraélesztésére

65%

ÉS A TÖBBI

Syberia	96%
Syberia II	91%
Broken Sword 3	90%



Mozgó konyhánkban már sütik a finom sült husikat

A DZSUNGELHARC DISZKRÉT BÁJA

MEN OF VALOR

Lassan visszاسírjuk a világháborús FPS-eket. Bár már a puttyunk is tele volt velük, de az utóbbi idők kiapadhatatlannak tűnő, gyenge minőségű vietnamos akciójátékaihoz képest még mindig nagyobb változatosságot jelentettek. Ezúttal azonban egy tökös legény jelentkezett szolgálatra, így nem tehetünk mást, mint beküldjük a csatába, és megnézzük, hogy teljesít.

Az első, ami mellbe vág minket, az a grafika. Bár nem mindent verő, de a táj nagyon szépre sikerült: a dzsungel sűrű vegetációval borított, a lerombolt városok is kitűnően sikerültek, a víz első osztályú. Ráadásul a robbanások is igen meggyőzőek – testek repülnek szerteszéjjel, és a közelben is lángra kapnak a tárgyak. A kellemes hatást azonban néhány jelenség erősen csökkenti. Az emberek animációja ugyanis meglehetősen darabosra sikeredett. Időnként úgy tűnik, mintha rángatódnának, és a mozgásuk sem túl életszerű. Ráadásul a halottak lazán beelőgnak egymásba, vagy akár egy fába, ami azért már évekkal ezelőtt is gázos volt...

Szappanopera helyett

Történet értenem nem alkottak ki-magaslót a készítőik, ugyanakkor

komolyabb gond sincs vele, ráadásul a Call of Dutyval ellentétben, nincs darabokra vágva, sokkal jobban bele tudjuk élni magunkat Sephard, a főhős bőrébe. Kalandjaink a vietnami háború kezdetekor indulnak: saját bőrünkön tapasztalhatjuk, ahogy a konfliktus egyre jobban kiszélesedik, és Amerika egyre mélyebbre sűpped a küzdelemben. Annak ellenére, hogy a küldetések meglehetősen lineárisak – „haladj A pontból B-be, és közben oldd meg ezt és ezt a feladatot” –, egyúttal azonban szerecsére változatosak is. A szimpla lövöldözésen kívül újságírókat kell kísérnünk – akik a végén persze hamis képet állítanak be tetteinkről – (sebj, itt vagyunk MI, akik leírjuk a frankót ☺! – Bad Sector), helikopterből géppuskával sorozni a gerillákkal telt falvakat, vagy éppen folyón száguldoó rohamcsónakból osztani az áldást.



Azt írták: „Izgalmas kalandok, változatos fürdőhelyek – jutányos áron.” Azt hiszem, már megint átvérték

Sok esetben kell trükköznünk, kúszunk-mászunk, ami szintén oldja a lövöldözés monotonitását.

Szkrípteljünk ezerrel

A CoD-ot már említettem, ami nem véletlen. Bár a fejlesztők a Medal of Honor fejlesztésében vettek részt, de mindhárom játékra igaz, hogy kiemelt szerepe van benne a „rendezésnek”, vagyis hogy az események nem véletlenszerűen, nem is az MI által generáltak, hanem a fejlesztők megtervezte forgatókönyv szerint

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	VU Games
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Vietnami háború	2015
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Medal of Honor	

GYORSLINK **282**

MAGYARÍTÁS a CD/DVD-n
KÉPEK a CD/DVD-n

zajlanak. Lehetőleg úgy, hogy mind ez számunkra közben természetesnek tűnjön. Ahogy a játék közbeni történéseket is szkriptek formájában éljük át (lásd még a dobozt), embe-reink is nagyrészt szkriptelés alapján mozognak, ami alapvetően logikus, és realisra is sikerült. Néha ugyan hajlamosak a fegyverünk elé sétálni, így akadályozzák a lövést, de ez szerencsére csak rövid ideig szokott

játszhatatlan. Elméletileg 2-3 lövéstől ki is feküdnénk, lévén, hogy ennyi le is viszi nullára az életerőnköt. Ha azonban szépen bekötözzük magunkat, akkor csak annyi vért (életerő pontot) veszünk, amennyi a kötözés befejezéséig elfolyt. Ez könnyűnek hangzik, de mikor egy lövöldözés közben azon kell eltöprengenünk, hogy az üvöltözve ránk rontó, géppuskázó VC-kkel törődjünk, vagy

ismét harcba vethetjük magunkat. Utóbbi képernyők egyike egy megrendítő hangvételű levél halálunkról a szüleinknek, ami azonban huszadjára olvasva már nem csal könnyeket a szemünkbe, mégis át kell lépünk rajta, mielőtt visszatérhetnénk megbosszulni tragédiánkat. („Kedves mama és papa! Képzeljétek, a Quick Load után most sem haltam meg, így az előző 50 levelet tekintések sem misnek...” – Bad Sector)

Megrendítő, a szüleinknek szóló levelet olvashatunk saját halálunkról, ami huszadjára már nem csal könnyeket szemünkbe...

tartani. A szkriptből kifolyólag persze életük és haláluk is előre megtervezett, mégsem éreztem ezt itt annyira megrendeztetnek, mint sokszor a CoD-ban. Itt ugyanis akkora a harctéri kavardás és akció, hogy nincs időnk ide-oda tekintgetni és számolgatni, hogy vajon ennyi találat alapján jogosan harapott-e fübe az egyik bajtársunk. Hasonlóan nem fog annyira foglalkoztatni az ellenséges MI sem: bár átlagos (időnként fedezékbe húzza a fejét, máskor viszont egyszerűen ránk ront), de az összecsapások hevében egyáltalán nem érezzük úgy, hogy legyőzhetetlenek vagyunk, sőt örülünk, ha egy lövöldözésben nem hagyjuk ott a fogunkat. Ráadásul a Vietkong-katonák néhol megerősített védelmi pontokat építenek ki géppuskával, melyet jobb esetben mesterlövészpuskával kiiktathatunk, rosszabb esetben viszont más módon kell trükköznünk.

Kötözéses játékok

A játékmenet amúgy a szokásos FPS-es nyomvonalon halad, de azért található pár újdonságot: a sérülési rendszert nagyon ügyesen alakították ki – egyszerre realis (a körülményekhez képest), ám mégsem

inkább magunkat pátyolgassuk, akkor már nem lesz olyan egyszerű a helyzet. A mentési rendszer szinte tökéletes: csak bizonyos pontoknál van save, ezeket viszont kiváló érzékkel helyezték el. Emellett vannak „soft” save-pontok is, ahonnan csak akkor tudunk visszatölteni, ha nem lépünk ki a játékból (először erre azt hittem, hogy bug ☺). Ugyan előfordul néhány nehéz küldetés, megfejeelve pár szkripttel, amelyeket sokadszorra újrapróbálva már unni fogunk, de ez szerencsére csak ritkán fordul elő. Ugyanakkor a Quick Save hiánya jótékonyan hat a feszültség és izgalom fenntartására: sokkal jobban odafigyelünk a csapdákra, és a váratlanul felbukkanó ellenségre. Ami viszont zavart, hogy az átvezető szkripteket nem lehet elnyomni, illetve halálunk esetén is át kell még barangolnunk két képernyőn, mire

Előléptetve!

A zene – háborús játékról lévén szó, nem elsődleges, mégis – kifejezetten jól sikerült. Az ázsiai dallamok hangulata egyszerre baljós, szomorkás, ugyanakkor lélekmelengető is. A hangokról szintén csak jót lehet mondani: mind a szkriptekben elhangzó szövegek, mind a vietnami idegesítő karattyolása, mind bajtársaink káromkodásai, illetve jalkiáltásai tökéletesen kiegészítói a látványnak. A hálózati résznek azonban vannak hiányosságai: hiányzik az Xbox verzióban látott kooperatív mód. Kárpótlásul a hagyományos multiplayer részt kibővítették: egyszerre 24-en küzdhetünk, hatféle játékmódban. Ezek között a hagyományos változatok (DT, Team DT, CTF) mellett „küldetéseket” is játszhatunk, ahol az ellenséges csapatot kell valamit elfoglalnunk, illetve létezik a „Frontline” mód, ahol nemcsak el kell foglalnunk egy objektumot, de meg is kell azt tartanunk. A MoV, bevallom, kellemes csalódást okozott. Az elmúlt

PLEASE WAIT... LOADING

Alternatív elfoglaltság töltögetés közben

Apróság, de mégiscsak ügyes megoldás a készítőktől, hogy amíg a program betölti a pályát – nem tart sok ideig –, addig egy korabeli fénykép mellett némi információt olvashatunk a vietnami háborúval kapcsolatban. Persze ezek egy idő után ismétlődnek, de teljesen indirekt módon számos érdekes, avagy megdöbbentő dolgot tudunk meg. Például hogy a meghalt amerikaiak átlagéletkora 23,11 év volt, de olyan korabeli kijelentéseket is, vezetőik szájából, hogy „már csak egy hajsza választ el minket a békétől”.



hónapok vietnamos gagyi-játékainak dömpingje után ettől sem vártam mást, azonban a program jóval az átlag felett teljesített. Bár a Vietcong, illetve a CoD színvonalát nem éri el, de aki már unja a világháborús akciókat, és egy élvezetes, Vietnamban játszódó FPS-re vágyik, annak bátran merem ajánlani a MoV-t.

Uhu

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | Radeon 9800

„A fenti konfiguráción max. beállítással kitűnően, mindenféle szaggatás nélkül futott.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Majdnem Call of Duty szintű háborús atmoszféra
- ▲ Sok átvezető szkript
- ▲ Jól kiegyensúlyozott nehézségi szintek
- ▼ A grafika lehetne szebb is
- ▼ Nagyon lineáris pályák
- ▼ Semmi extra

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

Uhu VÉGSZAVA



Egy tisztességesen megírt játék, kellemes, de nem túl extra történettel, folyamatos akcióval, sok szkripttel, de kevés újítással. A Vietcong után a második legjobb egyszemélyes vietnami FPS.

84%

ÉS A TÖBBI

Vietcong	94%
Line of Sight: Vietnam	72%
Shell Shock Nam '67	71%



Bármennyire is csábít a lehetőség, ezeket a hordókat NEM fogom szétlőni!



Hoppá! Pedig a bácsi a boltban azt mondta, hogy csak festékgolyókat lő ki

KÉP A KÉPBE

Szkriptek játék közben

Átvezető animációkkal nem igazán találkozunk a MoV-ban, bár a bevezetésnél teljesen jó hangulatot teremtenek a korabeli archív felvételek. Ugyanakkor meglehetősen gyakran viszik tovább a történetet a szkriptek: ilyenkor összemegy a kép, és mi csak szemléldívé válunk az eseményeknek. A kellemes viszont az, hogy teljesen körbe tudunk nézni (á la Half Life), így még jobban azt érezzük, hogy ott vagyunk Vietnam páras, véres és mocskos poklában.





Fárasztó lehet folyton ebben a kitékert pózban ülni...



Ebben a gyanúsítottban az a jó, hogy végig ott öröködik a helyszínen

A játék egyetlen jó pontja: Emily Procter jól néz ki benne



HIGGY NEKÜNK: VÁLTS CSATORNÁT!

CSI MIAMI

Az ember mindig jobbra számít... Abban reménykedtem, hogy a CSI előző két része óta eltelt idő alatt a készítő a miamis ügyeket feldolgozó részre már csak újítanak valamit, és nem tolják ismét ugyanazt az elavult cuccot az arcunkba. Pedig de.

A TV-sorozatok világában egyre nagyobb divat társsorozatok készíteni: Buffy mellett ott van Angel, a Helyszínelők mellett pedig nálunk is nagy siker a Miami Helyszínelők. A két utóbbiból a 369 Interactive készít rendszeresen nyomozós kalandjátékot, és a „sima” CSI-k után most eljött az idő, hogy Miami-ban is reszkessenek tőlünk a bűnözők. Sajnos mi csak ásitunk.

Teljes a létszám – de minnek?

Pedig a készítő az ezúttal is kéz a kézben dolgoztak a TV-sorozat készítőivel: az összes helyszínelőt alakító színész most is hangját adta virtuális megfelelőjének. A szereplők külseje szódával elmegy, bár David Carusóval láthatólag kicsit megszenvedtek a készítő, de a szexi Emily Procter legalább nem szúrták el. Akármennyire is csinos azonban Emily, vagy hitelesek a többiek, most

annyira szárnalmas ez a megoldás, különösen, amikor még erőltetett párbeszédekkel is („Nahát, maga új a csapatban? Még nem is láttam... Úgy látszik, öregszem”) valahogy hangsúlyozni próbálják szerepüket. Másrészt most is rettenetesen idétlen, hogy míg mi magunk oldjuk meg az ügyet, addig aktuális társunk általában túl sok mindent nem csinál, csak ott posztol mellettünk. Könyörgöm: miért nem irányíthatjuk legalább a sorozat tagjait?! Vicces, hogy a játék hivatalos honlapján ráadásul ennek ellenkezőjét állítja az Ubi Soft („play as Horatio Caine” stb.)... Látta már egyáltalán a cégtől valaki ezt a játéksorozatot, vagy csak forgalmazzák??

Still Life

A miamis részben az a legfurcsább, hogy az előzőekkel ellentétben valahogy sokkal inkább kiütöknöznek rajta a motor hibái: steril, primitív,

Ez önmagában még nem is lenne akkor baj, ha a helyszíneken minden tereptárgy nem lenne egyébként is annyira mozdulatlan. Azért így 2004 vége felé az ember már egy hagyományos kalandjátéktól is elvárja, hogyha egy patak mellett áll, akkor abba legalább két animációs fázist berakjanak, ahogy csörge-dezik, ne csak egy béna állóképet nézzen róla. Emellett a dél-floridai helyszínelők irodája sokkal kevésbé kidolgozottabb, mint Las Vegas-i kollégáiké.

Mégis, kinek a játéka?

Ezzel szemben a megoldásra váró ügyek aránylag érdekesek, viszont kár, hogy ezúttal túlnehezítették a játék „pixelvadászós” és a helyszínelők speciális szerszámaikat felhasználós részeit, így még a kezdő kalandorok kedve hamar elmegy az egésztől, pedig szerintem ők számítanak tipikus célközönségnek. Az oktatásban inkább általánosságokat mondanak el, amelyek keveset segítenek a konkrét eseteknél. Mint az előző részekben, a társunktól ugyan most is kérhetünk segítséget, de ez ezúttal is lerontja a végső értékelésünket, így az ember inkább szenved tovább, mint hogy rossz szájjal „cheatelnjen”. (Helyesebben: szenvedne, ha ez a játék megérné a fáradságot, de sajnos ez közel sem igaz rá.) Az egésze a „koronát” az adja, hogy a játék többször is durván lefagy, az egyik helyen pedig egész egyszerűen nem is lehet továbbjutni! Rőhej.

Bad Sector

Látta már egyáltalán a Ubi Softól valaki ezt a játéksorozatot, vagy csak forgalmazzák??

sem őket magukat, hanem – ezúttal is – egy névtelen, szintelen, szagtalan, láthatatlan nyomozót irányítunk. Értem én a szándékot, hogy így akarták minél inkább belevonni a játékost a CSI világába, de mégis

életlen grafika, természetellenes helyzetben ácsorgó figurák és így tovább. A kamerát a Myst-klónoknál megszokott módon, fix helyen ácsorogva forgathatjuk, ami manapság igencsak elavult megoldás.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Myst-klón/nyomozós	Ubi Soft
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Miami, napjainkban	369 Interactive
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
CSI, CSI 2	
GYORSLINK	895

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ A sorozat szereplői mind adták a hangjukat
- ▲ Maguk az ügyek viszonylag érdekesek
- ▼ Borzasztóan elavult, primitív motor...
- ▼ ...amely itt valahogy még gyengébben muzsikál
- ▼ Bug-hegyek, annyira lefagy, hogy be sem lehet fejezni!

GRAFIKA	4	HANGULAT	5
HANGOK	5	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	6	SZAVATOSSÁG	4

MINIMUM HARDVER
PIII 800 MHZ | 256 MB RAM | 32 MB VGA

Bad Sector VÉGSZAVA

Sajnos semmiben sem sikerült feljavítani a rettenetesen elavult motort és játékmotort. A játék nagyon sok szempontból gyengébb a CSI 2-nél, és ráadásul még bugos is.

54%

ÉS A TÖBBI	
Broken Sword 3	90%
CSI 2	82%
CSI	67%

KIHÍVÁSBAJNOK

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Láttál már igazán összetett autós játékot? Igen? Hát csak hiszed! A CRC magában foglalja az autókrossz, a ralisprint, a ralikrossz, a rali, az off-road, valamint a pályaversenyzés lehetőségeket is. Mit is jelent ez? Hát, kis túlzással azt is mondhatnánk, hogy hat autós játékot sikerült egybegyúrni!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Autóverseny	Invictus Games
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Valós	Invictus Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Insane, Street Legal 1-2, Monster Garage	
GYORSLINK	1043

TIPPEK a 100. oldalon
KÉPEK a CD/DVD-n

A játék minden egyes terepének megvan a maga sajátossága, természetesen mindegyikre külön-külön kell belőnünk a járgányokat, és bátran állíthatom, hogy egytől-egyig meggyűlik majd a bajunk velük ☹. Említettem, hogy többféle terepen is megfordulunk. Mielőtt áttekintenénk ezeket, foglaljuk össze a rendelkezésre álló játékmódokat.

Kedvező lehetőségek

A Cross Racing Championship gerincét az úgynevezett karrier mód adja. Mint a legtöbb autós játékban, ebben is egy alap verdával indulunk a – ha mondhatjuk ezt – legegyszerűbb terepen. Eleinte csak a festést és némi matricázást módosíthatunk, semmi extra. Ahogy megnyerünk egy meccset, néhány további játszható verseny áll majd rendelkezésünkre. Ezeket végigtolva újabbak nyílnak meg, és így haladunk egészen a játék végéig. Mindeközben friss verdák

Ha nem sikerült kilöknöd az előtted haladót, te pördülsz ki ☹



Na, most van gáz!

is előkerülnek, melyeket újfent szépen be kell állítgatunk az adott terepeknek megfelelően. Minden egyes nyert verseny után presztízs-pontok járnak. Minél több van, annál jobb, hiszen ez határozza meg, hogy pontosan milyen tuningcuccokat tehetünk a járgányokra. Amennyiben nem akarunk előrehaladni a ranglétrán, lehetőségünk van például Gyorsversenyeket futni. Szokványos versenypályákon küzdünk a terepen maradásért, afféle hobbikertésznek való mód – mondjuk gyakorolni nem rossz. Az Időmérőben, ahogy neve is mutatja, egymás után megtett köreink idején javíthatunk. Minél jobban betanuljuk az egyes kanyarokat, íveket, annál könnyebb dolgunk lesz a versenyekben. A karrier mellett másik kedvencem a Szabadedés. Itt az egyes terepeken gyakorlatilag lezárások nélkül flangálhatunk. Verseny szempontjából ennek nem sok értelme van, de jópofa, hogy

szabadon autózhatunk. Ez persze csak részben igaz, mert ebben a játékban nem olyan folyamatos a terep, mint mondjuk egykor volt az Insane-ben. Vannak a pályaszélek, melyeket általában áttörhetetlen úttorlaszok, vagy fák sűrű sora jelez. A „Forró ülés” mód elnevezés nekem kicsit... szóval szokatlan, de ettől még igen szórakoztató ☺. Egy gépnél maximum öt játékos nyomolhat, úgy, hogy körönként kell helyet

cserélni. Mikor átlépjük a célvonalat egészen addig áll a játék, amíg a következő játékos el nem foglalta helyét, és meg nem nyomta a gázpédált. Hétféle összezörrenésen, több gép és helyi hálózat hiányában szerintem eléggé móka! Ezzel szemben a multiplayer mód pont azoknak lesz jó, akik össze tudnak kötni több gépet is. A sokszínű terepek között találkozunk a némileg murva alapú, kissé



A sofőrre ugyanúgy hat a gravitáció, mint az autóra

őszi tájjal, a mogorva és talán „legpiszkosabb” off-roaddal, a legtöbb nehézséget jelentő havas kiszéreléssel, a zöldövezeti szerpentinessel, a pálmafás „félmennyországgal”, valamint a közepes nehézségű, normál zárt versenypályákkal. Ez lehet, hogy első ránézésre nem olyan sok, de gondoljunk csak bele, hogy például az NFSU2-ben csak egy szimpla, sötét városkában járunk egész játék alatt. Így máris milyen

éppen verseny előtt állunk, afféle sziporkaként összefoglalja, hogy mi nekünk a legjobb. Először komolyan kétségbe estem. Bár már jó sok autós játékkal volt dolgom, ennyire még nem igazán lehetett beállítani a járgányt. Ez persze annak tudható be, hogy elég sokféle pályaviszony adott. Nem egészen voltam tisztában azzal, hogy sáros útra milyen fékrendszer a jobb, melyik gumival érdemesebb

„Hat autós játékot sikerült egybegyűrni.”

színes is a játék, nemde? De... Szerintem ☺.

Imádom, ha okítanak
A Cross Racing Championship egyik legvonzóbb tulajdonsága (túl azon, hogy idehaza teljesen magyar nyelven kerül a boltokba), hogy szinte mindenhez ad érdemi tanácsot. Ha tuningolunk, vagy

nyomulni, és még sorolhatnám. Aztán kattintgattam, és kiderült, hogy még az egyes, átbütyköltető részegységekhez is van komolyabb ismertető. Bár egyértelműen soha nem derül ki, hogy mi lesz a jó egy bizonyos versenyen, végre érdemi tanácsokat kapunk a buherálás mikéntjéhez. Noha jómagam nem igazán szoktam ezeket elolvasni (szeretek mindenre magam rájóni), igen jó pont, hogy ezt is sikerült beletenni a játékba.

A játék egyszerűen nehéz!

Bár jómagam szeretem a kihívásokat, mégis az a véleményem, hogy a CRC a kelletnél jóval nehezebbre

Minden autónak, teljesen egyedi műszerfala van



sikeredett. Mikor először betöltöttem, körülbelül négy és fél óráig játszottam vele. Ez rendben is van, más játékot se szoktam első blikkre félredobni, de ezalatt bizony nem egyszer hangzott el kicsiny szájacskámból az a mondat, hogy: Az a jó mocskos *** bíiiiiip bíiiiiip ***** bíip *. Az utóbbi néhány hangutánzó szó helyére pedig gyakorlatilag drága anyanyelvünk összes extravagáns szavát behelyezhetjük. Többször megesett, mikor majdhogynem végigszenvedtem egy nehezebb versenyt, az utolsó másodpercekben valaki nekem rontott, és ezzel persze ugrott a körülbelül 10 perces szenvedésem. Az idegállapotomat a szomszéd is szívére vette, és éjjel negyed kettő környékén lemorzézta a radiátoron, hogy most már húzzak aludni ☺. (Én, egy-két ilyen átjátszott éjszaka után, félve megyek ki a lakásból ☹... – Bad Sector)

Minden erőfeszítem ellenére is rá kellett döbennem, hogy az ellenfelek intelligenciája nem mindig reális. Ha felborultam, és az első, elég rendesen maga mögé utasított, viszonylag hamar (körülbelül egy kör alatt) be lehet hozni a lemaradást. Ezzel szemben, ha Te kerülsz előre, ha meggebedsz sem tudod leghagyni olyannyira, ahogy ő tudott téged. A legkellemetlenebb viszont mindenképpen az, ha utolér a verseny utolsó másodperceiben, nemes egyszerűséggel úgy neked jön hátulról, hogy biztosan kipördülsz.

A nehézségi szintet tovább növeli, hogy a járgányt szanaszét törhetjük. Elhagyhatunk minden alkatrészt, kereket, motorházatétőt, mindent. Egy idő után persze működésképtelenné válik a verda, és annak ellenére, hogy már a pályán javíthatasz, komoly másodperceket veszítesz ezalatt. De ez jó, végre törnek a kocsik!

Gyermekbetegségek még mindig vannak

Bizonyára tudjátok, hogy az Invictus

előző játéka a Street Legal volt. Azt megjelenésekor, utána előkerült folytatásának kiadásakor, s egészen mostanáig sok kritika érte. Legtöbbször azt panasztolták, hogy még atomeróműveken sem akar folyamatosan futni. Örömmel jelenthetem, hogy azért sikerült optimalizálni a kódot, és bár maximum grafikán így is meg-megreccsen egy nagyobb terepen, végre normálisan játszható a program. Más kérdés, hogy jelen esetben mondjuk nincs is olyan nagy város, mint anno volt a Street Legalban.

Az MI-t már emlegettem, bizonyos esetekben igen mocskos dolgokra képes, de hát kihívás azért kell. A nehézségi szint azonban nem lett megfelelően balanszírozva. A legkönnyebb

fokozaton olyan nehéz, mint más játékokban a Hard szint. Ez csak azért kellemetlen, mert, ha már a kezdeti időkből nincs sikerélményed, biztos ki fogsz lépni, és soha többé nem töltöd vissza. Érdemes azért próbálkozni, mert bár kezdetben úgy tűnhet, hogy a verdák irányíthatatlanok, a fizika borzalmas (ami lássuk be, nem túl jó ómen...), viszont, ha kicsit ráérezel a buherálás mikéntjére, rájössz, hogy egészen jól sikerült. Ha még mindig nem győztelek meg, feltétlenül pillantsd meg a lemez mellékletre helyezett videót, vagy a kipróbálható demót.

ZeroCool

HARDVER

MINIMUM
P4 2 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 3,2 GHz | 1 GB RAM | Radeon X800 XT

„Maximális grafikán még egy igen erős gépen is megakad, ha egyszerre több játékos kerül a képernyőre.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

↑ Többféle játékmód	↓ Pályák részlethiányosak
↑ Törésmódel	
GRAFIKA 7	HANGULAT 8
HANGOK 7	KIHÍVÁS 10
IRÁNYÍTÁS 8	SZAVATOSSÁG 7

ZeroCool VÉGSZAVA



A fizikán és a gépigényen lehetne még javítani, ehhez semmi kétség nem fér. A játék összességében elég szórakoztató, és kifejezetten nehéz.

81%

ÉS A TÖBBI

NFS: Underground 2	94%
Insane	89%
Street Legal Racing: Redline	69%

HIÁNYZOTT A TÖRÉS?

...egészen mostanáig

Az Invictus Games autós játékaikról sokmindent el lehet mondani. Lehet, hogy egyes dolgokban nem olyan profik, mint az NFSU2-t fejlesztő, több száz emberből álló csapat. Viszont, s ellenben. A legtöbb autós játéknál hiányoljuk a járgányok törhetőségét. A CRC-ben igen komolyan ráfeküdtek erre, és bizony, szanaszét zúzhatjuk bármely autónkat. Leeshet a kerekünk, a motorházatétő, kisebb-nagyobb alkatrészek, és persze az egész test deformálódik. Mi kell még? Esetleg kellő kitarás a sok „javító gomb” nyomkodására ☺.





Fentről minden rendben van, főnök, bár árulhatnánk más színű lufikat is



Épp a Die Hard 4 forgatására értünk ide



Ne röhögjete, inkább gyúrjatok vádlira, vaz!

VURSTLI VIRSLIVEL

ROLLERCOASTER TYCOON 3

A RollerCoaster Tycoon sorozat eddig sokban hasonlított a Deer Hunter-féle pénznyerő automatákhoz: a játék nem túl szép, nem túl okos, mégis imádja az istenadta nép, és hármásával viszi haza. Az RCT harmadik generációja azonban némi reménnyel kecsegtette az eddig fanyalgókat, hiszen a 256 színből álló 2D-s világot végre tisztességes 3D-s környezet váltotta fel.

A RollerCoaster Tycoon körüli felbolydulás nem merült ki pusztán annyiban, hogy a kezdeti képekből rögtön rájött az ember: új dimenzióba (jelesül a harmadikba) helyezik a sorozatot. Hiszen – az első két rész megalkotásával valószínűleg véresen gazdaggá lett – Chris Sawyer ezúttal háttérbe vonult, s egy csapatra bízta a felemás legenda folytatásának orosz-lánrészét (ugyanis eddig Sawyer amolyan magányos farkasként ténykedett). A vérfrissítés általában hasznos, így pozitív hullámokkal telve kattintottunk a „Start Game” gombrára.

Húha!

Már a főmenüt szemlélve megállapíthatjuk, hogy itt nem csupán

apró kozmetikázásról van szó, mint ahogy az történt az előző epizód kiadásakor. Nem is tudjuk túrtörtetni magunkat, s rögtön a lecsóba csapunk, azaz elindítunk egy küldetés a karrier módban egyből elérhető 7-8 közül (van több is, de azokat ki kell érdemelni). Gyönyörű látvány fogad minket, de a jelző csak akkor igaz, ha tisztában vagyunk az elődök „képességeivel”. Ahhoz képest valóban korszakalkotó az RCT3 grafikája, más játékokhoz viszonyítva azonban éppen hogy jónak mondható. A figurák a játékhöz illő, amolyan rajzfilmes stílusban ug-rándoznak, de baltával faragott fejük néha visszatetszést vált ki a gyanútlanul szemlélődő menedzserben. A játékok, tárgyak, üzletek ötletesek, változatosak, ám egy részletességi

versenyen igen nehezen kerülnének a dobogó közelébe. Az viszont vitathatatlanul megkapó, ahogy az időjárási viszonyok és a napszakok váltják egymást.

A 3D-re történt átállás azonban játéktechnikai szempontból is fontos momentum. Immár mi is „kipróbálhatjuk”, milyen végigmenni egyik-másik életveszélyes hullámvasutunkon. No igen, nehézségi értő produkáló széke maximum az úrhajósokat kiképző központoknak van, de ennek hiányában is meggyőző a látvány, ahogy „beülünk” az első szerelvénybe, és végigszágulunk a nyakatekert pályán.

Rendíthetetlen alapok

Ha valakinek nem lenne teljesen világos: az RCT3-ban vidámpar-

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Vidámparkmenedzser	Atari
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Kitalált vidámparkok	Frontier Development
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
RollerCoaster Tycoon II: Wacky Worlds	
GYORSLINK	888

JAVÍTÁS a CD/DVD-n
KÉPEK a CD/DVD-n
ANIMÁCIÓ a DVD-n

kokat kell létrehozunk, illetve már létezőket feljavítanunk, kicsinosítanunk, hogy a pattogatott kukoricát habzsoló tömeg intézményünkben járva önként és dalolva elköltse pénztárcája utolsó bankjegyét is (és – ha lehet – vegyen ki a bankkártyájáról is ©). Ezt megfelelő mennyiségű és minőségű attrakciókkal, szép, tiszta környezettel és kiépített infrastruktúrával (legyen mosdó, kajálda, elsősegélynyújtó állomás stb.) érhetjük el. Ugyebár a koncepció már a Theme Park óta ismert és kedvelt, így nem csodálkozhatunk nagyon azon, hogy ezen a terüle-

ten most sem történt eget rengető változás. Apróságokkal azért kiegészült a veterán rendszer. Ilyenre példa az, hogy a harmadik részben már nem egyének járják a parkot, hanem kisebb-nagyobb csoportok. Ez felettébb életképes koncepciónak tűnik, ha belegondolunk abba, hogy a látogatók többsége bizony valóban nem egyedül érkezik egy ilyen szórakoztatóközpontba. Tehát arról van szó, hogy a két lábon járó pénztárcák (akarom mondani: a kedves vendégek) párban, családdal, esetleg haverokkal érkeznek, s hogy mire váltanak jegyet, mikor döntenek úgy, hogy mára ebből elég, az nagyban függ a csoport többi tagjának véleményétől, kiváltképp a vezető preferenciáitól. Ugyanis minden csapatban van egy vezéregyéniség, aki irányítja

Apprentice (tanonc) fokozatban viszonylag könnyen teljesíthető célokat kapunk. Az igazi kihívásra vágyók azonban nem elégedhetnek meg ezzel, s továbbjátszva ostromolhatják az Entrepreneur (vállalkozó) és a Tycoon (iparmágnás) szint jóval keményebb feltételeit. Az erőfeszítést egyébként a program is honorálja, hiszen a pályák többségét csak akkor hajlandó feloldani, s ezzel játszhatóvá tenni, ha legalább második fokozatban teljesítettük az első néhány küldetést. A kampány verzió mellett végre valódi Sandbox módot is kapunk, azaz



Gyökérkezelést tessék!

Immár mi is 'kipróbálhatjuk', milyen végigmenni egyik-másik életveszélyes hullámvasúton.

a többieket (feministák öröme: nem egy családban a nő viseli a kalapot ☺). Szintén a látogatókhoz kapcsolódó érdekesség, hogy időről időre fogadhatunk egy-egy VIP-vendéget, akinek bölcs dolog a kedvében járni, amennyiben szeretnénk sikeresen abszolválni az aktuális pályát.

A segéd, a boltvezető és az istencsászár

A karrier mód összesen 18 pályáját három minősítéssel pipálhatjuk ki.

a mocskos anyagiak okozta feszültségtől megszabadulva építhetjük fel álmaink vidámparkját. A hangulatot immár saját magunk szerkesztette tüzijátékkal is feldobhatjuk (az editálási lehetőségekről lásd külön írásunkat). Csak lehelyezzük a kívülsre alkalmas eszközöket, beállítjuk, hogy mikor melyikből induljon újtúra egy-egy töltet (ezek között is van jó pár variáció), s máris úgy érezzük magunkat, mintha augusztus 20. lenne.



Bökkenők, buktatók, egyéb rázós dolgok

Eddig szinte csak szépet és jót regéltünk az RCT3-ról, de eljött az igazság és a negatív kritika pillanata! A progi ugyanis annyira bugos, hogy az majdhogynem teljesen tönkrevágja a játékelményt. Az még csak zavaró, hogy a kamera gyakran nem tudja eldönteni, éppen mit kéne mutatnia, amikor be kívánunk nézni egy-egy gyárilag készített (!) attrakcióba, de az már kifejezetten idegesítő, hogy olykor teljesen érthetetlen módon „lefagnak” bizonyos játékok, és nem hajlandók egyetlen várakozó vendéget sem beengedni. Utóbbinál természetesen nem a törvényszerű mechanikai meghibásodásról van szó, hanem olyan esetről, amikor – elvileg – tökéletesen kellene működnie a szórakoztató egységnek. Gyaníthatóan szintén bug állhat a háttérben annak a jelenségnek is, hogy míg a hamburgeres rekordokat döntögetve árulja portékáját, a mellette lévő (és a parkban egyetlen) italárus nulla, azaz 0 eladott szörppel zár több hónapon keresztül (köztöködők kedvéért: nem, nem emeltük a csillogos égig az árakat). Szerencsére a játék alapkonceptje jó, a kivitelezés korrekt, a hibáktól pedig valószínűleg néhány patch múlva nagyrészt megszabadul az RCT3.

-csonti-

HARDVER

MINIMUM
PIII 733 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA
EZZEL TOLTUK
P4 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Megalomániában szenvedő parképítők kaparjanak össze minden vasat, különben dőcögős lesz a műsor.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Végre 3D-s világ
- ▲ Apró, de érdekes újítások
- ▲ Sok szerkesztő
- ▼ Ennek kb. a 80%-át a Theme Park is tudta
- ▼ Hiányzik néhány hasznos információs ablak
- ▼ Rengeteg bug

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

-csonti- VÉGSZAVA

 Kategóriájában kifejezetten ütőképes darab – lesz, ha kipurgálják azt a sok bogarat...

80%

ÉS A TÖBBI

SimCity 4: Rush Hour	80%
RollerCoaster Tycoon 2	58%
Airport Tycoon 2	50%

SZERKESZTŐ KERESTETIK

Ízlés szerint...

Szerencsére ma már egyetlen program esetében sem érdemelne külön dobozkat az a tény, hogy a játékhoz mellékeltek szerkesztő részt is. Ez szinte alapvető követelménnyé vált, főleg az ilyen típusú stratégiák esetében. Az viszont nem mindennapi dolog, hogy összesen 4 darab, teljesen különálló editort is csomagolnak útravalónak. Ráadásul van egy ráadás is...

Peep Designer: Itt új látogatói csoportokat gyúrhatunk kényünkre, kedvünkre. Érdekes megfontolni a nagyon gazdag, nagyon igénytelen, mindenre vevő és mindenevő banda létrehozását (csak az a kár, hogy ilyen részletesen nem befolyásolhatjuk a vendégek paramétereit ☺)!

Scenario Editor: Mint neve is mutatja, ezzel lehet új pályákat, kihívásokat teremtenünk. Elég macerás folyamat, de szerencsére sztahanovisták mindig akadnak, úgyhogy elég, ha az interneten rákeresünk a rajongói kreativitás gyümölcseire.

Coaster Designer: A játék egyik leglényegesebb eleme. Természetesen

szerepelt az előző részben is, de a 3D és az új lehetőségek (pl. automatikus pályabefejezés, teszt építés közben is) miatt nagyságrendekkel használhatóbb lett.

Building Designer: Az utolsó szerkesztőben saját elképzeléseinknek megfelelő épületeket, falakat, romokat tervezhetünk. Ez igencsak babramunka, így tényleg jobb külön foglalkozni vele, mint egy küldetés közben leállni, és pepecselni a falak mozgatásával, a tető korrekt elhelyezésével stb.

+1: Külön szerkesztőként ugyan nem kapott helyet, de megkomponált tüzijátékaink szintén elmenthetők, így más pályákon újra felhasználhatók.



BEMUTATÓ



Csak ésszel, pajtások, a sűrűből bármelyik pillanatban elénk vetődhet egy szőrös jetti!



„A Fekete Volga elől” mindenki menekül...”

HARMADIKBA, 2000-ES FORDULATON!

FORD RACING 3

Emlékeztek az NFS: Porsche Challenge-re? Mekkora rajság volt behupanni egy újonc gyári tesztpilóta szerepébe, speckó feladatokat teljesíteni a cégnek, s közben rivalizálni a kollegákkal? Na ez az, amire a Ford Racingben nem számíhattok... Másra viszont igen!

Kaphattok ugyanis egy árkád autóversenyt kellemes játékmennettel, a világ legrégebbi autógyárának sok-sok legendás kocsiával és rengeteg különleges játékmóddal. Eleinte ugyan nem tudtam hova rakni a sok Fordot, tartottam attól, hogy unalmas lesz folyton ugyanazon márka típusaival róni a kilométereket, de ahogy haladtam előre, úgy nagyjából a félszázadik egzotikus modellnél már kezdtem magam meggyőzve érezni. Van itt kérem utcai limuzin, off-road járgány, muzeális értékű matuzsálem, muscle car a 60-as évekből... Látszik, hogy a kiadó nem fukarkodott a licencjogok megvásárlásánál.

visszafelé is lehet rajtuk menni. Amellett, hogy hangulatokban, kisugárzásukban nem túl markánsak (sőt, kifejezetten hasonlítanak egymásra), végül is kellemesen játszhatóak, jól elhelyezett ugratókat, változatos kanyarokat találunk rajtuk. Az árkád játékhoz mérten korrekt fizikának köszönhetően egyes autókkal – főleg a régi, gyengébb, „lengősebb” kocsikkal – nagyon (!) filinges, hosszan farolós vezetési stílusban lehet nyomulni, odafigyelve az ívekre, a lendületre, hogy melyik kanyarba hogyan „esünk be”, melyiket vágjuk le, és melyiket nem (van „lassulunk a fűvön” effekt). Ilyen esetekben még a pályához rendelt legjobb köridőkre is szívesen

pedig a lens flare, amit már Voodoo 2-n is láthattunk anno. Az MI eléggé repetitív, ha nem bazirgáljuk, mindig ugyanazt csinálja, van azonban erénye is: keményen harcol, és adott esetben ki is lehet lökni, nem csak ő szívózik velünk! De ha netán balul is ütne ki a dolog, a fizikából adódóan le sosem állunk, törés, sérülés, keresztbe/fejre állás sincs: visszapatantanuk a pályákat övező „misztikus” gumifalról, és megyünk is tovább. Nem zavar a „nem létező” forgalom sem, maximum a lezárt, szomszédos, általunk nem használható utakon „találkozunk” majd a hétfévi mazsolákkal... Tipikus „sírjak-e, vagy nevessek” helyzet.

Fordom, Fordom, mond meg nékem...

Végül is nem rossz játék az FR3, de van egy bődületes őshibája: hogy a legtöbb ficsörjét már láttuk az FR2-ben. Ok, abban kb. 30 kocsi volt csak, de a játékmódok széles listája szinte egy az egyben megjelent már ott is, a grafika semmit nem változott azóta, ráadásul a játékmennet is ugyanaz maradt. Egyedüli lényeges újítás a harmadik részben a hálózatos multiplayer megjelenése. Nem alkottak tehát maradandót a fejlesztők. Könnyed délutáni szórakozáshoz maximálisan megfelel a játék, a megnyerhető újabbnál újabb kocsik és pályák, illetve az egy-két érdekesebb versenymód képesek motiválni a játékost (bár csodákat azért ne várjunk), az újítások minimális volta viszont kifejezetten csípi a szemünket. A „márkaverseny” kategória etalonjának tekinthető Porsche Challenge-nek pedig a nyomába sem ér...

Boe



Ökörkódnak a fiatalok – ebből lesz a diszkóbaleset

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Árkád	Empire Interactive
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Fiktív körpályák	Razorworks
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Ford Racing 2, Total Immersion Racing	

GYORSLINK >> 1185

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ↑ Néhány kifejezetten érdekes játékmód
- ↑ Sok választható autó
- ↑ Néha nagyon kellemes irányítás...
- ↓ ...máskor nagyon kellemetlen irányítás
- ↓ Sötlan pályák és grafika
- ↓ Nincs törés, forgalom és sérülés
- ↓ Szinte egy az egyben FR2-t kapjuk

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

MINIMUM HARDVER
PIII 733 MHZ | 128 MB RAM | 32 MB VGA

Boe VÉGSZAVA



Kicsit csiszolhatták volna még a fejlesztők a sorozatot, mielőtt harmadikba váltának – low-shifting, ahogy az angol mondaná. Kicsit elsiettek a dolgot...

71%

ÉS A TÖBBI	
NFS: Porsche Challenge	90%
World Racing	73%
Ford Racing	70%

Nagyon (!) filinges, hosszan farolós vezetési stílusban lehet nyomulni.

Kevésbé tetszett viszont az, ahogy a kocsik megjelennek az egyes versenyeken. Általában ugyanis különböző szempontok szerint összetákolt minibajnokságokon mérik össze tudásukat a járgányok, ami biza lehetőséget ad arra, hogy az off-road kupában egymás ellen nyomakodjon egy F150-es kisteher és egy Focus WRC. Ok, hogy árkádszellemiség, meg lazán értelmezett határok, de azért ez már vicc.

Suzuki Samurai! Ja nem, Ford Fairlane!

A bajnokság során szépen lassan megismerkedünk a játékba implantált összes pályával, melyek száma egész tetemes, ráadásul

odafigyeltem. Más autóknál viszont (kiváltképp néhány modern verdánál) változik a helyzet – az autók ridegen kanyarodnak, két másodperc alatt lefékeznek 200-ról 50-re, túlon túl agyilisan viselkednek, így nagyságrendekkel nő a koncentrációs igény, és eközben csökken a játékelmény.

Aaa hajam, a hajam!

Nos kérem, a kinézettel sem lehetünk maradéktalanul elégedettek, a grafika határozottan NFS2-es beütésű (és ez nem az Underground). Ami akkoriban „komoly” volt, az ma már sötlan, szintelen, érdektelen. Ellenfeleinknek mindent maxra húzva sincs árnyékuk, az egyedüli értékelhető grafikai speciális effektus



JETPACK A HÁTRA, IRÁNY A MÁTRA!

TRIBES – VENGEANCE

A Tribes előző részét, mint multiplayeres babérokra törő versenyzőt ismerhettük meg. Ezúttal egyszemélyes módban is bekapcsolódhatunk a kalandokba, ráadásul a megszokott mozgásrepertoárunk ezúttal örömteli módon gazdagodott.

Sci-fi FPS-ekkel nem vagyunk elkényeztetve: az élvezetes-rettegős Doom 3-at és a Half-Life 2-t kivéve alig jelennek meg jövőben játszódó akciók, amelyek meg előkerülnek (pl. Creed), meg lehetőségek gyenge színvonalúak. A Tribes hálózati csatákra kihagyozott, előző része sem lett kiemelkedő, talán már nem is sokan emlékezünk rá. A folytatás azonban szerencsére lényegesen jobbra sikeredett. A

előfordul, hogy – pár évtizedet visszazaugorva – egy másik főszereplő bőrébe bújunk. A konfliktus alapvetően a birodalmiak és a Tribes hosszú időre visszanyúló háborújáról szól, de persze, mint az várható, valaki hátulról mozgatja a szálakat, sötét céljai eléréséhez...

Síugrás

A grafikáról sajnos már nem lehet ennyi jót elmondani, mert bizony

nagyon ötletes: soha nem fogy ki, de egy kis idő után lemerül, ilyenkor rövid ideig várni kell, amíg újra feltöltődik. Természetesen harcban is kihasználhatjuk a repkedés nyújtotta előnyöket – így tesz az ellenfél is. A jetpackelés mellett még síelni is tudunk: nem, nem kell a téli olimpia versenyszámaira gondolnunk, de időnként erre is szükségünk lesz, és jó hír, hogy ezt is élvezetesen valósították meg a fejlesztők.

Szegecselt harci páncél

A fegyverekről nem érdemes sok szót vesztegetni, különböző sci-fi kütyük. Vannak köztük jobban, illetve kevésbé jól sikerültek. Ellenben feltétlenül megemlítendő még csapatáncélunk. Ezt felülte egyfajta miniatűr meché alakulunk. Ráadásul három, különböző méretű páncél is van: a legnehezebb ugyan több sérülést bír el, viszont lomhábbak vagyunk benne, és egyes átjárókon sem férünk át. Ezeket az úgynevezett Inventory-Stationöknél tudjuk magunkra venni, illetve lecserélni, de itt választhatjuk ki azokat a fegyvereket is, amelyeket magunkkal viszünk. Ellenfeleink, akik a páncélt leamortizálják rólunk, nem különösebben intelligensek, de nem is buták, valahol az átlag körül tanyáznak. A játék hangjai szintén nem eget rengetők: surround nincs, és a zene sem extra. A hangeffektek sem nyújtanak kimagaslót, ráadásul a női főhősök sérülésekor hallatott sikkantásaitól egy idő után már szinte a falra másztam. (Lehet, hogy másféle hatást akartak elérni a női sikolyokkal, csak az sem jött össze – Bad Sector) A hálózati játékmódról sok újat nem lehet mondani: akinek tetszett az első Tribes, annak az itteni multiplayer partik is tetszeni fognak,

akiket nem hatott meg, azok most sem fognak vele sokat foglalkozni. Mindent egybevetve nem rossz játék ez a Tribes, de a mostani erős felhozatalban nem tud igazán labdába rúgni. Akik különösen szeretik a sci-fi FPS-eket, azok mindenképpen nézzék meg, a többiek csak akkor, ha már a nagyjágyukat végigjárták.

Uhu

GYORSNÉZET	
KATEGÓRIA	KIADÓ
FPS	VU Games
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Sci-Fi	Irrational Games
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Freedom Forces, SWAT 4	
GYORSLINK	285

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS	
▲ Jetpack és szízés	▼ Elavult grafika
▲ Érdekes történet	▼ Már sok ilyen láttunk
GRAFIKA 6	HANGULAT 7
HANGOK 7	KIHÍVÁS 8
IRÁNYÍTÁS 9	SZAVATOSSÁG 7

MINIMUM HARDVER
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

Uhu VÉGSZAVA

A játékmenet, különösen a jetpacknek köszönhetően nagyon élvezetes, de összességében, csak egy átlagos színvonalú sci-fi FPS-ről beszélhetünk.

82%

ÉS A TÖBBI

Doom 3	94%
Kreed	69%
Firestarter	69%

A jetpackelés mozgásunk alapvető része, nagyon sok helyen nem is tudunk használatát nélkül továbbmenni.

történet kellőképpen leköt ahhoz, hogy belelendüljünk a játékba. Mint a Birodalom (neem, nem az a birodalom ©!) királyának lánya, épp egy távoli szövetséghez akarnak – persze akarunk ellenére – hozzáadni, azonban a ceremóniából nem lesz semmi, mert a hajót megtámadják a Tribes-ok, ami azzal végződik, hogy a fogságukba kerülünk. Victoriával ezt követően különböző kalandokba keveredünk, végül megismeri szerelmét... és itt a vége fuss el vége! Na jó, mivel nem egy esti meséről van szó, az események ennél jóval komplikáltabbak: hamarosan már Victoriát lányát, Juliát vezetve harcolnunk, de a történetben még számtalanszor

igencsak elavult. Csúnyának ugyan nem mondanám, de az utóbbi időszak nagyjágyúhoz képest (DX 2, Far Cry, Doom 3 – a HL 2-t jószívűségből nem is említem ©) erősen lehangoló. Ezzel szemben a pályák változatosak (előfordulnak járműves küldetések is), és mozgásunk sokszínűsége miatt nemcsak vízszintes irányban, hanem függőlegesen is be fogjuk járni azokat. Miről is beszélünk? Bár már más játékokban is találkozhatunk jetpackkel, de általában csak mint különleges, ritkán használható eszköz volt segítségünkre. Itt viszont a mozgásunk alapvető része, nagyon sok helyen nem is tudunk használatát nélkül továbbmenni. Működése is

ZSÁKOLÓS, LEINDÍTÓS, VÉDEKEZŐS, KOSARAZÓS.

NBA LIVE 2005

Mit kérhet az ember a 10. születésnapjára? LEGO-t? Nem. Esetleg egy ultrabazi super-PC-t? Na jó, azt esetleg. De mit kérjen egy kosárlabdajáték, ha most 10 éves? Hát All-Star Weekend! Boldog születnapot, NBA Live!

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Kosárlabda	Electronic Arts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
NBA	EA Canada
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
NBA Live-sorozatok	

GYORSLINK >> 913

TRAINER a CD/DVD-n
KÉPEK a CD/DVD-n



A csapategység kissé szétesett, de Iverson büntet háromról

Kosárlabdázni jó. Ezt még az is tudja, aki csak egy galacsint hajít a szemétkosárba az „Ollé, és Jordan bevágja a hármast” felkiáltással. Szerencsére a takarítónók este összeszedik a „lepattanót”, mert hát Jordan sem volt tévedhetetlen, nemhogy az egyszeri kocakosaras. Az azonban, hogy valaki NBA-s sztár legyen, igen keveseknek adatik meg. Szerencsére a PC ugye ebben is segít!

Bemutató nélküli újdonságok

Remélem egyikőtöknek sem kell elmondani, mi az az NBA Live sorozat, hiszen évről évre minden egyes új részről beszámolunk (bár számozásban a Barátok Közt kicsit az NBA Live előtt van, de sebjaj). Az ez évi manifesztációt nagyon vártuk: egyrészt az újdonságok miatt, másrészt pedig azért, hogy megtudjuk, a szétesett Lakers mire lesz képes, vagy Shaq alkot-e Miami-ban vala-

mi nagyon jól. Én persze vigyázó szememmel Bostonra vettem, ahol nagy örömmre egy kiváló veterán, a liga valaha volt legjobb háttvédjének egyike, Gary Payton pattogtat Paul Pierce oldalán. Szóval már a játékos cserebere is izgalmas volt, és akkor hol van még a szezon?!

Szimulációs-akciók

Tavaly elég sok gondunk volt azzal, hogy labdavezetésekor betonvédelembe ütköztünk. Egyszerűen nem

volt reális, hogy szinte két lépést nem lehetett megtenni anélkül, hogy beleütközzünk valakibe, így a játék nemcsak frusztráló lett, hanem nem is volt túl reális (minden újítása ellenére). Sajnos ezen még az akkortájt bevezetett Free-style control sem segített sokat. Szerencsére mostanra ezeket a hibákat kijavították, sőt! Sima labdavezetési kísérleteinket ma sem koronázza túl sok siker (ami a valóságban is így van), azonban a Free-style-lal végrehajtott betörés,



Újonc újonca: Okafor a Bobcatsból



A tökéletes hármás-dobó mozdulat



A nyeretlen másodévesek...

trükközés segítségével meg lehet verni az ellenfelet egy-egyben. No persze nem olyan forrón eszik a kását, hiszen míg például Paul Pierce, vagy Gary Payton kiváló labdavezető (és egy-egyező), mondjuk Marc Blount (vagy „nagy” kedvencem Yao Ming) nem azok, így ha freestyle-os trükközésbe kezdünk, akkor szinte biztos, hogy vagy elhagyják a labdát (szegény bénák), vagy szerelik őket. Ez sok-sok realizmust ad a játéknak. Végre visszakerült az igazi középtávú dobás is, hiszen más típusú mozdulat kell egy hármashoz, és egy olyan dobáshoz, melyet a körtől enged el az ember. És a show itt nem áll meg: a neves játékosok mind saját, könnyen felismerhető animációkat kaptak (Shaq zsákolásai, Kobe trükkjei, vagy T-Mac híres légi akrobatikája pontosan beazonosítható). Ez azért jó, mert így ezeket a szupersztárokat egyből ki lehet szűrni, és nem csak

Támadásban is igyekeznek a fiúk, helyezkednek, kéri a labdát, elzárnak, ha kell (bár ezt ritkán), de java-részt úgyis nekünk kell megoldani mindent: játszunk mindig gólig ☺.

Dinasztias, All-Star-os

Múlt évben már egy elég izgalmas dinasztia módot láthattunk, azonban ennek megvoltak a kisebb-nagyobb gondjai, főleg a menürendszere és néhány butaság, amire nem figyeltek. Ebben az évben szerencsére ezeket a problémákat is orvosolták. Egy igen profi kalendáriumot és egy ügyes PDA-t építettek be. Ezek segítségével „valós időben” zajlanak a dolgok: ha le akarsz igazolni valakit, küldesz neki egy mailt, és napokba kerül, mire válaszol. Többé nem lehet azonnali „lerohanással” minden jó



Bikák egymás ellen: Gordon zsákol, Hinrich tehetetlen

majdnem tökéletesek, a hangsúlyok, a kommentárok egyszerűen elképesztően jók, véletlenül sem lehet észrevenni, milyen darabokból van összerakva a hang, és több meccs lejátszása után sem repetitív. A háttérzajok minősége a régi, ezeken túl sok változást nem vettem észre.

A meccs közben, sokszor ismétlődő, jópofa animációk szerencsére eltűntek, helyettük a látványos akciók ismétlése szerepel, s emiatt ez sosem lehet ismétlődő. Igaz ez az új All-Star weekendre, ahol a meccs feszültsége helyett a kommentátorok is élvezik a látványos játékokat: a körtés tehát remek! Sajnos a menü nem túl szépek, a menü alatti rap dalok számomra idegesítőek, de az tény, hogy ehhez a sporthoz ilyen nóták illenek.



Nem tökéletes, hibázós

No persze a sok szép és jó dolog mellett vannak még hibák. A jó öreg közönség (na jó, nem szidom többet, de már megcsinálhatnák végre), bár már jobb, de még nem az igazi. Ami igazán zavaró, az a kamera belassulása, amikor megszereztük a labdát, és gyorsan szeretnénk indítani, ez kimondottan bug. Talán ennek a következménye az is, hogy egy indításnál nem túl reális dolgok történnek: a védő egyszerűen az induló ember elé áll, és így nem is lehet túl könnyen megindulni. Ez pedig nem jól van így. Valahogy a játékosok pontos képességei sincsenek tökéletesen beállítva, bár ez csak igazi rajongóknak tűnik fel. Számomra a legnagyobb hiba mégis az volt, amikor a guruló labdára rávetődik egy játékos, de ha ez az oldal- vagy alapvonalnál történik, esze ágában sincs megmenteni a labdát, csak vetődik egy szép nagyot. Na ez a valóságban nem így van. Még egy dolog, ami feltűnt, hogy bár arcról mindenkit fel lehet ismerni, de még a legdurvább helyzetekben is faarcú mindenki, azért elvigyoríthatnák magukat egy nagy zsákolás, vagy szép dobás esetén. De hát ne legyenek maximalista. Vagy mégis ☺

Gyu

ALL-STAR HÉTVEGE

A történelem

Négy fontos programpontról áll az All-Star hétvége. Első napon a zsákoló-verseny (1984 óta, tavalyi nyertes Jason Richardson, Golden State), a 3-as dobó verseny (1986 óta, tavalyi nyertes Peja Stojakovic, Sacramento) és az újoncok válogatottjának meccse (1994 óta, tavalyi nyertes a Sophomores). A második napi program maga a nagy gála, a két nagy konferencia válogatottjának meccse (1951 óta, a tavalyi nyertes kétszeres hosszabbítás után a nyugati csapata volt.)



Harmadik típusú zsákolások

HARDVER

MINIMUM	
PIII 700 MHz 256 MB RAM 32 MB VGA	
EZZEL TOLTUK	
AMD 2500+ 1 GB RAM Radeon X800 XT	
„A cikkben leírt belassulásokon kívül folyamatosan futott.”	

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

▲ All-Star Weekend	▼ Gyorsindítás hibák
▲ Sokkal reálisabb	▼ Néhány következtetlenség
▲ A közvetítés...	
GRAFIKA 9	HANGULAT 10
HANGOK 10	KIHÍVÁS 10
IRÁNYÍTÁS 10	SZAVATOSSÁG 10

Gyu VÉGSZAVA



A kicsit gyengusabb 2004 után itt a legjobb NBA Live!

93%

ÉS A TÖBBI	
NBA Live 2003	92%
NBA Live 2001	91%
NBA Live 2004	90%

A freestyle-lal végrehajtott betörés, trükközés segítségével meg lehet verni az ellenfelet egy-az-egyben.

onnan, mert bmondja őket a hangosbmondó. További fejlődés tavalyhoz képest, hogy jobban ki lehet használni a jó helyezkedést védekezéskor. Egyrészt játékosaink bele-belenyúlnak egy passzba (ha arra megy a labda és pont a passz sávjában voltak), másrészt egy megszerzett labda esetén (Gary Payton nagymester ebben) a támadó egy picit zavarba jön (nem kap azonnal a labdához, hiszen, ahogy a valóságban is, úgy itt is megzavarták), így annak, aki szerelt, esélye van meglépni a labdával. S ami még fontosabb: sokszor elég, ha a betörő játékos elé csak odaállunk, és hagyjuk, hogy az ütközés megtegye a hatását. Egyrészt támadófalt lesz, másrészt megijed az esetlegesen elé tornyosuló védőtől, és így csak bénácska ziccereske lesz belőle, vagy még az sem. Sokat fejlődött a védekezési „okosság”, így érdemes figyelni.

újoncot megszerezni. Sokkal inkább hasonlít ez egy menedzseres játékra, így izgibb is. Viszont ami bazi nagy újdonság, az az All-Star weekend. Egyrészt a szokásos ügyességi versenyek (zsákolás – mekkora fun!, hárompontos dobás), másrészt maga az All-Star meccs, ahol a fiúk (az AI) teljesen másképp játszanak, másképp védekeznek, zsákolnak, sőt a kontrol is kicsit eltérő. Hihetetlen nagy buli, mindenkinek ki kell próbálnia!

Tévéközvetítéses, visszajátszós

Nem amerikai családban élek, így ezt a szituációt nehéz elképzelni, de szemem előtt látok egy átlagos kinti családot, ahol a srác nyomja az NBA-t, hangerő feltekerve, a közvetítés megy, és az apa berohan, halva a hangokat: „Fiam, melyik adón adják a meccset?”. A riporterek ezúttal már

BEMUTATÓ



Vattába csomagoltan érkezett



Elengedett kézzel is repül

A könnyű préda láttán egészen tűzbejöttem



DINASZTIA SZÜLETETT!

PACIFIC FIGHTERS

Oleg Maddox és csapata alaposan meglepte a világot az IL-2 Sturmovikkal. A következő „gyermek”, a Forgotten Battle sikerén már senki sem csodálkozott, az „újszülött” Pacific Fighterstől pedig kötelezően elvárt az átlagon felüli teljesítmény.

GYORSNÉZET

KATEGÓRIA Harci repülő szimulátor
KIADÓ Ubi Soft

KÖRNYEZET Csendes-Óceán
FEJLESZTŐK Maddox Games

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA
IL-2 Sturmovik, Forgotten Battle

GYORSLINK 930

TRAINER a CD/DVD-n

Ebben a műfajban az uralkodók korán halnak. A kivételek azonban itt is erősíthetik a szabályt. Körülbelül egy évvel ezelőtt ezekkel a mondatokkal kezdtem a Forgotten Battle ismertetőjét. Akkor még nem tudhattam, hogy egy rendkívül hatásos üzleti stratégia következtében szó nincs „kivételekről”. Az IL-2 Sturmovikra épülő és folyamatosan fejlesztett termékcsalád mára egyeduralgódóvá vált!

Az újdonságok ereje

A dolgok középebe vágva: a fejlesztőcsapat kiváló kreativitását dicséri az előző két részben is fellelhető újítások sokasága. Jelen esetben a hadművelleti terület a Csendes-óceán térségében található. A bevetések jelentős részét egy hatalmas vízfelület fölött fogod tölteni útvonalrepüléssel, ami eredendően nem egy nagy kaland. Az átmeneti „unalmat” hivatott elűzni a vízfelület tükröződése, hullámsága és mélység szerinti elkülönülő színgazdagsága, a felhők, a napsugarak kifinomult ábrázolása. Ezek szépségével sokáig nem lehet eltelni, szó nem lehet tehát unatkozásról! Túl a részletekben gazdag kidolgozáson, említést érdemel a változatos – és ennél fogva rendkívül látványos – sérülésmodellelés. 16 új történelmi helyszínen vívhatod

meg a kor leghíresebb ütközeteit: Midway, Okinawa, Pearl Harbor, Szingapúr homokos partjai, part menti korallzátonyai, gazdag flórával büszkélkedő hegyei és völgyei fölött harcolsz japán, angol, ausztrál vagy amerikai oldalon.

Bár a történelmi kor azonos, ez a háború hihetetlenül MÁS volt, mint Európában vagy Észak-Afrikában! Éppen ezért hiába az IL-2 Sturmovikban és a Forgotten Battlesben szerzett tapasztalat, az utánérzés leghalványabb jelét sem fedeztem fel a PF tesztelése közben. A repülőgép-hordozók fedélzete a hullámságnak megfelelően emelkedik és süllyed, jobbra-balra dülöngél, imbolyog. Tovább növekedett a repülhető típusok száma, a négy nemzet légierijében fellelhető 40 típus között válogathatsz.



Nekem szikraeső jobbról, neked torpedó balról!

Akár a japánokkal is lehetsz

A program hangulatára jellemző, hogy Pearl Harbor felett a filmet idéző izgalmakat éltem át, és a hideg futkározott a hátamon. Hiába éreztem szentségtörésnek, – ha már lehetőség adódott rá – kipróbáltam milyen lehetett az Egyesült Államok hadba lépését kiváltó támadás japán oldalról... Zérómmal szabadon körözgettem a tehetetlenségre ítélt, védtelen flotta fölött! Sorban robbantak alattam a

tűnt, mintha egy időutazás részesévé váltam volna.

Ez minden bizonnyal a továbbfejlesztett mesterséges intelligenciának és a már-már minden részletre kiterjedő aprólékos kidolgozásnak köszönhető. A repülőgépek élethű belvilágát már megszokhattuk, a kezdőkre és a haladókra eddig is egyaránt gondoltak az egyszerűbb kezelhetőségtől a „minden műtyűrt Neked kell bizgatnod” magasiskoláig. A rendelkezésre álló fegyverzet is törté-

Bár a történelmi kor azonos, ez a háború hihetetlenül MÁS volt ahhoz képest, amelyet Európában és Észak-Afrikában vívtak!

gurulókat mellett veszteglő vadászgépek és B-17-es bombázók, dőltek romba a kikötő másik felén található üzemcsarnokok! Amíg én nézelődtem, csapattársaim kegyetlen szorgalommal végezték dolgukat. Inváziós csapás volt ez a javából, amelyet egészen más átélni „szereplőként”, mint olvasni a történelemtkönyv lapjairól. Egy jól elnyújtott pillanatra úgy

nelmi hűséggel követi az események alakulását. Hajókat támadhatsz torpedókkal vagy bombákkal, a szárazföld belsejében pedig elsősorban a gépgyűd tüzével fogod likvidálni az ellenség tankjait, teherautóit és vonatszerelvényeit. Több mint 100 különböző célpontfajta említenek a szerzők, idővel feltehetően valamennyi előkerül! ☺!

KAMIKAZE KÜLDETÉSEK KÜLÖNBÖZŐ ASPEKTUSBÓL!

Pro patria et libertate

Régóta tudom, hogy a kamikaze pilóták közel sem megszállott fanatikusként hozták meg öngyilkos áldozatukat hazájukért. Az igazság ennél sokkal racionálisabb, és a japán kiképzési elv rendkívüli kegyetlenségét tükrözi: „ha a katona sokkal jobban fél parancsnokaitól, mint az ellenségtől”, eszébe nem jut megtagadni a parancsot, vagy hátrafelé menekülni! Még ha tudjuk, hogy a kudarc felismerése kétségbeesett döntéseket is szül, egy nemzet legjobb fiainak szándékos halálba küldése előítéletekre ad okot. A PF „bepreparálás” kapcsán aztán rá kellett ébrednem egy újabb igazságra. Az ellenséges hajó megsemmisítésére csak légvédelmének hatókörzetén belülről van lehetőségem, közben számos sebet és végtelen sérülést elszenvedve, ha már

úgyis itt kell hagynom a fogam, nem úgy van több értelme, ha gépemmel a hajóba csapódom? Egy lényeges különbségről azonban nem szabad megfeledkeznünk: japán sorstársam „előre megfontolt szándékkal”, a túlélés legkisebb esélye nélkül kapta parancsba azt, amit én csak akkor vállalok önként, ha minden kötél szakad. Na ezért sem érdemeltek felmentést a háborús bűnökkel vád alá helyezett parancsnokaik. Viszont, ha kamikaze bevetéseket látsz a PF küldetései között, akkor jussanak eszedbe ezek a sorok, és ahelyett hogy örülnék titulódd a fehér kendőt nagy vörös körrel a homlokán viselő pilótát, képzeletben emeld meg emléke előtt a kalapod! Az ellenségnek is kijár – ha hősként viselkedik – a tisztelet!

Minden porcikája tökéletes?

A tökéletesség fogalma relatív, mert ugye az idősebb digitális játékok már mondtak ilyet a jó öreg Commodore-64 előtt őrve is, ennek ellenére mekkorát fejlődött azóta a világ! Tény, hogy most, 2004-ben egy kezünkön meg tudjuk számolni, hány hasonló program tudja ennyire elkápráztatni a nagyérdeműt.

Ez azonban minden dicséret és elismerés ellenére sem jelenti azt, hogy a PF hibátlan alkotás. Panaszom is van, nem is kevés! Iszonyatosan sokat töltöttem a program egy-egy bevetés előtt. Ennél már csak bevetés után kell majd többet várnod. Képzeld el, amint az alapvetően sugárhajtású gépekhez szokott digitász a „tudok én repülni” önbizalmával 5 perces töltötgetés után nekilödul a felszálláshoz, hogy megmutassa, ki az úr az égen! Meglepődve kezd észhez térni, amikor gépe, mint egy betörtlen musztáng próbál kitörni, majd néhány másodperces tusakodás után orral a földbe csapódik. 4-5 perc mentés (?) a kilépés előtt, utána újabb 5 az

ismétlés előtt. Nem csináltál még semmit, de máris elvesztegetted az életedből! És ezt nem is csak egyszer fogod megismételni, hanem mindaddig, amíg rá nem jössz a „take off” mikéntjére, vagy a levegőből induló feladatok időtálló tulajdonságára. Van ugyan „gyakorló” része a játéknak, de abból a filmből – passzív nézőként – zseni, aki magától bármit is megtanul. További panaszom, az óriási duzzadt gépigény. Hibátlansága ellenére mégis gyűjteményem féltett kincsévé vált a PF!

(---Sz.JVC.---)

HARDVER

MINIMUM

PIII 1 GHz | 500 MB RAM | 128 MB VGA

EZZEL TOLTUK

PA 1,5 GHz | 512 MB RAM | GeForce 2

„Képes volt szaggatni még így is.”

A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Kiváló történelmi hangulat
- ▲ Hosszú távú játszhatóság
- ▲ Magas fokú valóság-hűség
- ▼ Kibíráhatatlanul sokáig töltötget

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

SzJVC VÉGSZAVA



Apró hiányosságai ellenére gyűjteményem féltett kincsévé vált a PF!

93%

ÉS A TÖBBI

IL-2 Sturmovik	93%
Jane's Attack Squadron	91%
Combat Flight Simulator 3	89%



Felemelt szárnyakkal előttem, vagy lövök!

Miféle evolúció?!

ATLANTIS EVOLUTION

Megérkezett hát az Atlantis sorozat új generációjának első epizódja – bár ilyen kezdés után nem biztos, hogy lesz folytatás. Ha mégis, az riasztó gondolat.

Ez a játék ugyanis rossz. De nem ám „csak úgy” rossz, mint például a menzakaja, a langyos sör vagy a DJ Bobo-számok. Egyszerűen nincs épkezláb érv a mentségére, mert ennek a játéknak az összes aspektusa tökéletes példája az elhibázott fejlesztői döntéseknek. Mindez azért is bosszant, mert ugyan

eddig sem voltam nagy rajongója Atlantis játékoknak, valamiért bíztam abban, hogy az új széria minőségi lesz. Ám azok után, hogy ennyire beharangozták, még inkább elszomorító a végeredmény. Az első csapás rögtön a menü: az a szerencsétlen, aki eljut idáig, itt eshet először kétségbe. Ugyanis „atlantiszi” nyelven van. Komolyan, nincsenek feliratok, csak akkor ugrik fel a szöveg, ha néhány másodpercig valamelyik lehetetlen ábra fölött tartjuk a kurzort. Ez elsőre jó vicc, de amikor menteni

próbálunk (vagy kilépni, az ég szerelmére!) máris kiderül, hogy nem olyan egyszerű.

Ó, hogy sülyedne el!

De lépünk tovább: a sztori is unalmas. 1904-ben egy fotós (Curtis Hewitt) hatalmas viharba kerül, majd egy örvény egy „titkos világba” rántja, aztán jön egy ufó, felkapja és elviszi Atlantis városáig. Nahát. (A műszakosok szoktak efféle sztorikat mesélni egy-egy durvább buli után...) Ahogy összehozunk néhány helyi erővel, jön az igazi gyomros: a dialógusok. Először azt hittem, hogy vicc, de sajnos nem. Illetve vicces, a maga beteges, nyakatekert módján: valami elképesztően debil párbeszédbe bonyolódunk, amire rátesz egy lapáttal az igénytelen szinkron is. Mindenki rengeteget dumál, hősünk béna poénokkal büntet, és olyan idegesítő, hogy ha mellénk ülne a távolsági buszon, inkább leszállnánk. Aztán jöhetnek a fejtörők és a különféle minijátékok, csupa-csupa hiba. Unalmasak, frusztrálóak, egymás háttára hajigáltak... Kár is tovább részletezni. Ha valaki ezt a játékot ajánlja Neked, biztosra veheted, hogy utál.

Éz pedig itt a vállamon Cirmi, a cicám



ÉRTÉKELÉS

> **45%**

KIADÓ
The Adventure Company
FEJLESZTŐ
Atlantis Int. Ent.

Hogyan él a hal a vízben?

SHARK TALE

Nemo kalandjai után ismét itt egy halas mesefilm, a Cápamese, amely ugyan „Nemo nyomába” sem érhet, játékváltozatának azért adtunk egy esélyt.

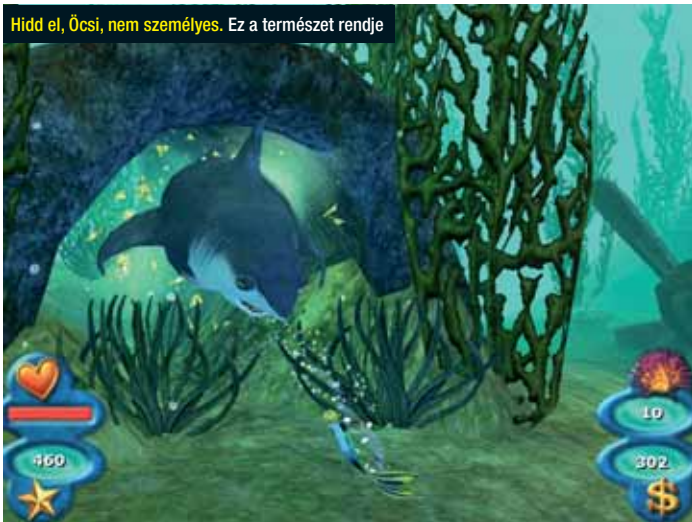
Tulajdonképpen már ott eldől a dolog, hogy valakinek tetszik-e a film, vagy sem. Aki idegesítőnek találta a Cápamese főhősét (Oscar a becses neve), az valószínűleg most sem zárja szívébe, akinek viszont bejött ez a hip-hop-hal filig, az talán a játékot is élvezzi majd. Persze nem árt, ha nem töltöttük még be tizedik életévünket, mert az egész annyira könnyű és gyerekes, hogy inkább a kis ribizlik fognak jól szórakozni vele. A grafika elmegy, és jó, hogy a film szereplői hangjukat adták a játékhoz (egy piros ponty – ehh, csak nem tudtam kihagyni). A Shark Tale legnagyobb pozitívuma a változatosság: akad néhány lopakodós küldetés, amikor zseblám-

pás rákokat (hm...) és cirkáló barrakudákat kikerülve kell eljuttatnunk a pálya végéig, máskor úgy kell cápák elől menekülnünk, hogy a különféle helyszíneken átrobogva a megfelelő időben rántjuk el az egeret (például akkor, amikor felvillan egy felfelé mutató nyíl). Efféle kalandokban bőven lesz részünk, mivel már a sztori elején nyomunkban lesz a környék összes cápája, miután sikeresen kinyiffantjuk a cápamaffia főnökének fiát. (Nem szándékosan, de ez sajnos nem hatja meg őket.)

Játék és muzsika

Nincs mese, táncolni is kell, ez az összes játékmód közül a legneveltségesebb – nem vicces, hanem neveltségesebb. Csúpn jó ütemben kell csapkodni a balra-le-jobbra billentyűket, ha sikerül. Oscar mindenkit lenyűgöz hal(!)atlan mozgásával, ha azonban kiesünk a ritmusból, bénázni kezd. A versenyzős részek viszonylag szórakoztatóak, bár ezek sem jelentenek igazi kihívást. A sikeres küldetésekért hírnevet és pénzt szerzünk: a hírnév a továbbjutáshoz kell, a pénz pedig csúpn ahhoz, hogy tévét, ágyat, egyéb berendezési tárgyakat vásároljunk lakásunkba. Apró (?) szépséghiba, hogy ennek semmi

Hidd el, Öcsi, nem személyes. Ez a természet rendje



értelme sincs, csúpn örülhetünk, hogy milyen klasszul bevásároltunk. Ez, plusz a városban elszórt kóla- és gyorsétterem-reklámok diszkrét agymosás-hangulatot árasztanak, bár mindez semmi a fő tanulsághoz képest: aki gazdag és sikeres, az rulez, aki nem, az suxsez. Gratulálók, szép kis tanulság, aludj el szépen, kis Balázs.

ÉRTÉKELÉS

> **64%**

KIADÓ
Activision
FEJLESZTŐ
Amaze

Errefelé vizezik a kólát, de seba!



Kaland? Bármilyen mennyiségben!

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Indiana Jones és Lara Croft után visszatért egy igazi klasszikus: „Pitfall” Harry, hogy kollégáihoz hasonlóan száz veszéllyel (és B-kategóriás kalandfilmes klisékkel) megrakott dzsungelken küzdje át magát.

A Pitfall sorozat tényleg klasszikus, hiszen első része több, mint húsz évvel ezelőtt jelent meg, majd megjárta az összes létező (vagy azóta kihalt) konzolt és játékgépet. A legújabb kiadás ugyan szintén konzolos konverzió, az elnagyolt modelleken túl nincs gond sem az irányítással, sem a felbontással, az FSAA pedig menti a menthető. Maga a játék egy pergős, kalandelemekkel fűszerezett platform-ugrabugra, PC-n viszonylag ritka az ilyesmi.

Ráadásul nem is annyira gyerekes, mint amennyire először annak tűnik: ugyan nem túl nehéz, később egyre több speckó mozdulattal, tárggyal (fáklya, jégcsákány, dinamit...) gyarapodik arzenálunk. Ezekre általában a továbbjutáshoz van szükség: a játék nem egészen lineáris, mert viszonylag szabadon mozgunk a különböző helyszínek között, de néha el van zárva az út, és ki kell okoskodnunk, hogyan tovább. (Nem nehéz kitalálni: a dinamittal utat robbanthatunk magunknak. Például.)



Me Tarzan, You Jane!

Csak töprengök, hogy miért nem lettem inkább pék?



Klisék tömkelege

A Pitfall ismét szembeszáll azzal a nevelésgesen földhözragadt prekoncepcióval, hogy a régészek előadásokra járnak, valamint naphosszat a könyvtárban ülnek. Ugyan már, mi sem természetesebb, mint hogy őserdők mélyén loholnak misztikus kincsek nyomában! Menet közben találkozunk az összes valamirevaló kincsvadászó klisével: liánokon lendülünk át csapdák fölött, krokodilok hátán szaladunk végig, hogy a túlpartra érjünk, bennszülöttekkel bunyózunk, piranhákkal teli folyók

úszunk át, felénk guruló farönkök elől ugrálunk el... Ennek ellenére mégsem lehet haragudni a Pitfallra, mert humoros, és nem veszi túl komolyan magát. Néhány ötlet egészen vicces: előfordul, hogy váratlanul valamelyik ellenfelünk (például egy pingvin) szemszögéből kezdjük nézni az eseményeket, és így kell megküzdenünk saját magunkkal. Szóval jó kis játék ez. Ugyan elsősorban nem az idősebbeknek szól, de még ők is el tudnak szórakozni vele.

ÉRTÉKELÉS

> 74%

KIADÓ
Aspyr
FEJLESZTŐ
Beenox

A folytatás, amelyet senki se várt

MORTYR II: FOREVER



Csúnya dolgok esnek meg, ha egy goa-party elfajul

AMortyr első része egy átlagos második világháborús FPS-nek indult, majd váratlanul sci-fivé változott. A folytatás egy átlagos második világháborús FPS-nek indul – és úgy is marad.

A baj csak az, hogy ezzel mindent elmondtam a Mortyr II-ről. Amikor elkezdtem játszani vele, valamiért biztos voltam benne, hogy itt is lesz valami... truváj – sajnos hiába vártam. Az előző részt épp a játék második fele, az időutazás és a futurisztikus fegyverek emelték ki az átlagból, most még az sincs. Bár tervbe van véve. Ezzel a ravasz átkötéssel a sztorigra próbáltam utalni: a brit titkosszolgálat ügynökeként utazunk Norvégiába, hogy utánajár-

junk egy készülőben lévő náci szuperfegyvernek. Hófödte táj, csillagos ég, négy társunkkal siléncsuhánunk az éjszakában... A romantikának azonban véget vetnek a lesben álló németek, akik kilövik mellőlünk társainkat. Sebaj, innentől majd egyedül. Később a dolog csak bonyolódik, mert kiderül, saját apánk is ott raboskodik abban az erdőben, ahol a kísérletek folynak, és szegényt szuperfegyver-fejlesztésre kényszerítik a gonosz náci. „Ami sok, az sok!” – gondolja hősünk.

Messze van ez a forevótól!

Ma már nagyot kell villantani, hogy feltűnjön egy világháborús FPS (annak ellenére, hogy pillanatnyi-

lag Vietnam a trendi). A Mortyr II semmilyen szinten sem kiemelkedő, néhány fronton pedig átlag alatt teljesít. A grafika elmegy, az MI gyenge, a fizika épp olyan idegesítő, mint az első részben (az irányítás emiatt rettenetes). A néhány taktikai elem, amit megpróbáltak belecsempészni (hátról késelés) régi, unalmas. Igaz, van néhány érdekes feladat, például az, amikor egy Karl néven emlegetett óriási ágyút kell színes füstöt eregető tartályokkal körberakni, hogy jól „meglégicsaphassák” orosz bajtársaink, vagy beállhatunk rögzített golyószórók és rakétalöveg mögé, sőt helikopterről is lövöldözhetünk, de ezek az elemek sem mentik meg a játékot a középszerűségtől.

Rendben, fogadjunk, hogy te röhögöd el magadat előbb!



ÉRTÉKELÉS

> 67%

KIADÓ
Redback
FEJLESZTŐ
Mirage



Bad Sectornek ebben a hónapban akkor ötlött eszébe ez a probléma, amikor meghallotta a PS2-es GTA: San Andreas 150 órás játékhosszát, és hirtelen realizálta, ezzel akár hosszú hónapokig el lehet lenni...

Az általunk megkérdezett fejlesztők zöme a Prince of Persia-t és a Beyond Good and Evil-t említik olyan játékként, amit legutoljára végigjártszottak.



A szerepjátékok egyik nagy királyát, a KotOR-t sokak legnagyobb kedvence, ám mulatságos módon épp Ray Muzyka, a BioWare cég feje nem bírta befejezni...



A Fable minden idők legrövidebb RPG-je, mégis a kiváló eladások és rendkívül pozitív kritikák azt tanúsítják, hogy ez a hossz pont megfelelő volt.

AKI A-T NYOM, NYOMJON Z-T IS?

MIÉRT NEM TOLJÁK VÉGIG A JÁTÉKOKAT?

Hiányérzeted van? Valamit abbahagytál? Nem jutottál a végére? Feladtad? Annyira vártad ezt a játékot, de aztán mégsem bírtad befejezni? Oly sokan, oly sokszor vagyunk ezzel így. Felmerül tehát a kérdés, hogy bennünk vagy a fejlesztőkben van-e a hiba, vagy esetleg egyszerűen csak el vagyunk kényeztetve? E havi „komoly” rovatunkban vezető designerekkel is beszélgettünk a témáról...

Tegye a kezét mindenki a szívére: hány játékot vettetek ismét elő, amelyeket megszakítva elraktatok „jobb napokra”? Hiszen mindannyian jártunk már úgy, hogy hiába tetszett valami igazán, mégis jött valami nagyon várt, sokkal izgalmasabb játék, amelyért – „csak egy kicsit” – félreraktuk az addigi favoritot, aztán jöttek az újabbak és újabbak, és a polcon heverő játék csak porosodott és porosodott tovább... Mindenki számolja csak össze: hány játékot vettek végig? És melyek voltak azok, amelyeknél egyáltalán túljutottatok az első néhány pályán? Hányszor mondtátok már a haveroknak, hogy mekkora királyság ez vagy az a spíl, aztán pár hétre rá mégis a sutba dobtátok? De vajon mindig így volt ez?

Régi idők ideje

„Afrikában éheznek!” – mondjuk gúnyosan, amikor valaki a tányérban hagy valamilyen nem túl ízletes ételt. „10 éve bezzeg kétszer végigtöltad volna ezt a gammát!” – hozhatnánk fel analógiaként. Bizony, pontosan így van: a játéktörténelem korábbi szakaszában sokkal kevesebb igazán jó és izgalmas játék

született, így sokkal több időnk futott egy-egy nagyobb cím végigvitelére. Én konstátalom a legszomorúbban magamon, hogy míg a Commodore 64-es időszakban minden egyes jelentősebb stratégiai játékot végigjártam, addig most alig van időm arra, hogy legalább a nagyobb nevekbe belenézsek (a tesztelendő anyagokon kívül persze). Hiába érdekel például a Rome: Total War, akkora játékdömping van, hogy esély sincs rá, hogy egyáltalán belepilantsak. Pedig annak idején hányszor vittem végig Amigán a Centurion! És amikor kijön Sid Meier Pirates!-ének legújabb verziója, örülök, ha egyszer végigtolok egy karriert, nem hogy négyszer-ötször-hatszor fejezzem be, 303%-os végeredményekkel, mint ahogy azt anno C64-en annyiszor megtettem.

A játékok áradata igazi posztmodern probléma: egész egyszerűen annyi stuff érkezik egyszerre, hogy fizikailag nincs rá időnk, hogy mindent befejezzünk. Minden egyes megkezdett Medal of Honor: Pacific Assault óra után már hiányzik a Half Life 2. Még bele sem merültünk igazán a Need for Speed: Underground 2-be, már Flatoutoznánk egy kicsit.

Kreatív zsákutcák, vagy csak túl hosszúak?

De vajon tényleg ennyire jó dolgunk lenne, eljött volna az igazi játékos Kánaán, egyszerűen dúskálunk a jóban? Akkor miért bukik ki belőlünk minduntalan, hogy: „Mit is játszak, nincsen semmilyen jó stuffa...” Az Oddworld sorozat egyik készítője, Lorne Lanning szerint erről nem mi, játékosok tehetünk, hanem a mai játékok hiába érdekesek eleinte, hosszú távon egész egyszerűen nem nyújtanak eléggé kreatív szórakozást. „Én igazából olyannal szeretnék játszani, amit nem nagyon kapható manapság” – mondja elgondolkozva. „Sokkal jobb dologom is van, minthogy állandó ismétlődő játékmotívumokat próbáljak ki, amelyek talán remekül eladhatóak, viszont időtöltésként számomra egyszerűen unalmasak. Valami igazán innovatívra és... másra vágyom, ami élvezetes is, de játékegyesítőként inspirálni is képes.” Ugyanakkor más designerek szerint nem a játékok ismétlődő tartalmával van baj, hanem egész egyszerűen csak túl hosszúak. Megkérdeztünk pár külföldi és magyar fejlesztőt is, vajon mit fejeztek be legutóbb és a legtöbbben Prince of Persia: SOT-ot és a Beyond Good and Evil-t hozták fel. Mindkét



A Dungeon Siege ugyan az egyik legjobban kidolgozott akció-RPG, mégis állatorvosi lóként viseli magán azokat a jegyeket, amelyek miatt nem játszunk végig a játékokat.

játékra az volt a jellemző, hogy az eladási listákon viszonylag gyengén szerepeltek, ugyanakkor kritikai sikereket értek el a világ minden táján (nálunk a POP: SOT 96%, a BGaE 92% volt) és 10 óra körüli volt a játékidőjük. A válasz tehát ilyen egyszerű lenne? Túl hosszúak a játékok, azért nem fejezzük be őket?

„Annak idején még csodálatos dolognak számított egy 40 órás játék” – emlékszik vissza Greg Zeschuk, a BioWare alapítója és egyik vezetője. „Amikor a Baldur's Gate 2-t kihoztuk, mindenki gratulált a rekordnak számító 150 órás játékidő miatt. Ugyanakkor már akkor is kevesen vitték

hogy rövidebb, de intenzívebb programokat fejlesszünk...”

Valóban ez lenne tehát az igazi probléma: túl monumentálisak a játékok?

„Biztos hogy ki akarsz lépni?: Igen – Nem”

„Szerintem a játékosság valójában nem a fő ok, amiért a legtöbbben nem érünk a végükre” – állítja Kevin Lambert, a Dungeon Siege 1 és készülőfélben lévő második részének vezető designere. „Amikor egy játék igazán jó és megéri befejezni, akkor az emberek szakítanak rá időt,

hogy végigvigyék. Szerintem leginkább azért nem fejezzük be a játékokat, mert túlságosan is önméltódtóvé, avagy nehezzé válnak, illetve az is gyakori, hogy a játékos erőfeszítései nincsenek kellőképpen jutalmazva.” (Lambert nemcsak fején találta a szöveget, hanem elmondhatjuk, hogy pont a Dungeon Siege-re volt mindhárom szempont a legjellemzőbb...)

Dene Carter szerint pedig rengeteg játéknak folyamatosan lefelé görbül az ún. „szórakoztatási mutatója”. „Három vagy négy óra után kezdted érezni, hogy már láttál mindent, amit a játék nyújtani képes, és a maradék időben ugyanazt fogod kapni, csak sokkal nehezebb szinten.” Carter egy frappáns hasonlattal meg is erősíti állítását: „Szerintem, amikor a játékefejlesztők fokozatosan agyonnehezítik saját terméküket az kb. olyan, mintha a Gyűrűk Ura vetítése során másfél óra után valaki odajönné hozzád és azt mondaná: „Bocsásson meg uram, de maga túl hülye ahhoz, hogy tovább nézze a filmet. Kérem, fáradjon a kijáráthoz

kijáráthoz. – He??? De hát én egy ezret fizettem a jegyért! – Igen??? Akkor fel tudná most kapásból sorolni Aragorn teljes családfáját?! Na látja. Ezért kell kimennie.” Carter szerint a játékok is ilyenek: „Valahányszor valakit ehhez hasonlóan büntetünk meg egy túlságos is benehezített játékszakkasszal, akkor elveszjük a kedvét az egésztől, és ezzel csak mi járunk rosszul.” Mivel a legtöbb designer nyilván tisztában van vele, hogy sokan nem fejezik be termékeiket, ezért megfordul az ember fejében, hogy vajon a fejlesztők mennyi energiát töltenek a befejezés kidolgozásával, illetve érdeklí-e őket egyáltalán, hogy végigtöltük-e az adott gammát? „Nagyon is” – ismeri el Carter. „Ha valaki nem fejezi be a játékunkat, az azt jelenti, hogy képtelenek voltunk kerek, egész játékményt nyújtani. Hogy még mindig a mozis hasonlatomnál maradjak: az emberek ilyenkor „kimentek a vetítésről”.

Végtelen történetek és egyéb állatfajták

Persze készülnek olyan gammák, amelyeknek egyszerűen nincs végük. Ilyen például a Sim City, vagy a Sims, illetve az MMORPG-k, amelyekben sohasem „nyerhetjük meg” a játékot, az események végtelen láncolatban folytatódnak. Az ilyen szoftvereket csak akkor hagyjuk abba, ha egyszerűen megunjuk, vagy már nem érezzük elég húzóerőnek azt a virtuális világot, amelyet a fejlesztők kitaláltak. Az illúziók rombolásához persze általában ugyanaz vezet, mint a befejezhető progiknál: a történetek túlságosan is ismétlődnek, illetve túl monotonná válnak.

Persze tönkrevághatják az élményt a bugok is, amelyeket ezekben a programokban még hangsúlyosabban észreveszünk, mint a többiekben, hiszen itt a készítő alapvető célja, hogy totálisan magába szippantson minket a játék virtuális univerzuma, a Mátrix-szerű déja vu (vagyis: „ismétlődés bug”) pedig sokkal inkább kiközösít minket, mint máshol.

Mindenkinek más

Miután végigszaladtunk a játékok illúzióját megtörő jelenségeken, azt hiszem, levonhatjuk azt a konzekvenciát, hogy teljesen egyéni, hogy ki miért hagy abba egy adott játékot. Van, akinek túl nehéz egy adott rész, van, aki egyszerűen megunja, vagy jön egy másik, izgalmasabb darab. Mindenesetre biztató, hogy a designerek a legtöbbet pont ezt a témát taglalják a minden évben megrendezett Game Developer Conference-en. Bár biztos receptet még nem találtak (valószínűleg nem is fognak soha...), arra viszont rájöttek, hogy az olyan játékok mellől nem állnak fel egyhamar a játékosok, amelyek fordulatos történettel, aprólékosan megtervezett nehézségi szintekkel, látványos átvezetőkkel és – főleg – sok-sok változatossággal szolgálnak.

Bízhatunk benne tehát, hogy a közeljövőben a fejlesztők még inkább a monitoraink elé szögeznek minket, hiszen ők is jól tudják, hogy a játékok többféle befejezése közül az egyik az is lehet, hogy idő előtt klikkelünk az „uninstall” menüpon- ton...

Bad Sector

végig a gammákat, és manapság már én is jobban kedvelem a sokkal rövidebb, de annál intenzívebb játékokat.” A legviccesebb pedig az a vallomás volt, melyet Ray Muzyka, a BioWare másik vezetője tett, hogy saját RPG-jüket, a Knights of the Old Republic-ot nyolc óra után egyszerűen képtelen volt folytatni. Pedig sokak számára ettől a szakasztól vált az egész igazán izgalmassá... Ugyanakkor a szakújságokban a progik rövidege negatívumként szokott szerepelni, és persze, aki drága pénzért megvesz egy játékot, manapság még mindig elvárja, hogy sokáig szórakoztassák. Az Xboxra megjelent kiváló Fable egyik vezető designere, Dene Carter mégsem érzi elpocsékoltnak azt a négy évet, amit minden idők egyik legrövidebb, mégis legintenzívebb RPG-jének fejlesztésével töltött. „A játékok manapság egyre inkább a filmekhez közelednek, én pedig bizony el nem tudnám képzelni, hogy egy negyven órás filmet végignézzek – még több részletben sem. Ráadásul a kiadók részéről is egyre inkább elvárás,



A szerkesztőségben mazur az egyetlen, aki szereti a Myst-játékokat – még Berr, a kalandjáték-specialista sem rajong a műfajért, ezért (szerinte büntiből) a legtöbb Myst-klón mazur kezén megy át. Az évek során volt ideje felhergelni magát...



KALANDOZNÁL? MARADJ OTTHON

MYST-KLÓNOK TÁMADÁSA

Komolyan mondom – bár az egy másik rovat –, minden alkalommal kinyílik a zsebemben a BFG, amikor valahol azt olvasom, hogy a kalandjáték halott.

Még véletlenül sem ezt tapasztalom: minden hónapban érkezik három-négy kalandjáték, akár több is – más kérdés, hogy ezek közül az egyik általában erős közepes (néha jobb), kettő harmatgyöngye, egy pedig annyira csapnivaló, hogy a „Játszottuk még...” dicső panteonjába sem kerülhet be. Magyarán van elég kalandjáték – sok is –, de egyre gyengébbek, unalmasabbak, fantáziátlanabbak, és ezzel párhuzamosan egyre rövidebb az „Install” és „Uninstall” gombok megnyomása között eltelt idő. Ha pedig valaki erre azt válaszolja, hogy „persze, mert a tömeg – óh, az ostoba – csak a primitív lövöldözős-belezős játékokat veszi, meg a szimszet, azt, ezért nem csoda, hogy a Nagy Gonosz Kiadók nem adnak elég pénzt a fejlesztésre, és kezüket dörzsölve nézik végig a kalandjáték haláltusáját”, nos az ilyen egyént azonnal öt év szigorított pixel-huntingra ítélem. Akkor miért dől ebben a kategóriában a szemét? A kiadók miért szórják a gagyit két marokkal a népre? És miért nem adnak ki inkább két összecsapott játék helyett egyet, amelyik jó? Sajnos más itt a gond. A kalandjáték még nem halt meg, de tény, hogy nem néz ki valami jól.

Mindennek a Myst az oka?

Azért merem mindezt így leírni, mert alapvetően nagyon szeretem a kalandjáték műfaját. De az a rengeteg silány játék, amely az utóbbi években

megállás nélkül ömlik, lassacskán teljesen elveszi a kedvem tőle. Szó se róla, néha befut egy Syberia, vagy Broken Sword, de ezek nagyon ritka kivételek. És mitől különlegesek? Érződik rajtuk, hogy nincsenek összecsapva, jól átgondolt koncepció áll mögöttük – ellentétben az összes többi kalandjátékkal, melyek folyamatosan ugyanazokba a hibákba esnek. Van még egy nagyon fontos

” A kalandjáték még nem halt meg, de tény, hogy nem néz ki valami jól. ”

különbség: nem Myst-klónok. Nem kezdem el savazni a Mystet, már csak azért sem, mert a legutóbbi epizód (az előző számunkban tesztelt Myst IV: Revelation) remek példa volt arra, hogy egy stílus-teremtő klasszikus miképp lépi át a saját maga által felállított korlátokat, melyek a Myst sorozat első része óta (1994, vazz!) közép-szerúségben tartják azokat, akik utánozni próbálják. A leggyakoribb kalandjáték-típus ugyanis egyértelműen a Myst-klón: annak idején a Cyan kitalált valami eredetit, amire százezrek kattantak rá. Miért? Mert annyira egyedül volt, annyira új, sosem látott megközelítésbe helyezte a számítógépes játék műfaját. A nagyokosok a „jövő” interaktív művészeti formáját látták benne, melyben majd összekapcsolódik a szépirodalom, a zene, a film és a grafika – blabla. Ez persze nem így lett: a játék ugyanis egyértelműen kommersz műfaj, szinte ipari körülmények

közt készül, és ez így is van rendjén. De az már nagyon nincs rendjén, hogy tíz éve jönnek a Myst receptjét másoló százalmas klónok.

Lapozni kéne a naptárban

Könyörgöm, ezek a jó munkás fejlesztőembörök még mindig 486DX-en programoznak és márványfarmerben járnak? Megállt az órájuk, vagy elfelejtettek új naptárt venni? (Nyilván a kiadó nem adott pénzt...) De mégis, miért nem szállnak le a döglött lóról? Hasonló a helyzet, mint a GTA III esetében: a Rockstar is műfajt teremtett a játékvilágban, melyet rengetegen másoltak le. Valahogy ott mégis több élvezhető alkotással lehetett találkozni (Mafia, True Crime). A Mystre hajazó klónok azonban csak elvéve szórakoztatóbbak egy Windows-telepítésnél. (Na jó, ez talán tényleg durva volt.) A legszomorúbb azonban az, hogy ha valaki néha-néha megpróbál valamiben újítani, általában nagyot bukik. Az Urut nem is említem, már százszor elszírtuk, de szóba került a Broken Sword 3 is: bármennyire el voltunk tőle mosva (nem csak mi, úgy általában a kritikusok), mégsem lett kirobbanó siker. Ez persze relatív, hiszen így is sokkal jobban teljesített, mint a számtalan Myst-utánzat, amelyik jön és megy, aztán percek alatt eltűnik a süllyesztőben. Mi pedig mit is tehetnénk? Reménykedünk, hogy néhanapján befut valami eredeti is.

mazur

Berr ebben a hónapban – a LotR: Battle for Middle Earth kapcsán – a Gyűrűk Ura regényen alapuló játékok múltját után kutatott. Elképesztő még leírni is, de már több mint 25 éve készülnek játékok ebben a témában!



ELVESZETT DRÁGASZÁGOK

KÖZÉPFÖLDI JÁTÉKOK

A Gyűrűk Ura ihlette szöveges kalandjátékokról már sok szó esett a múzeumban. Most itt az ideje néhány más típusú, méltatlanul elfeledett programkövetet előbányászni a Mória bányáinál is mélyebb virtuális sülyesztőből!

Különösnek hangzik, de Tolkien remekművéből hamarabb született játék, mint film: az elsők, Középfölde világát feldolgozó számítógépes játékok a hetvenes évek végén készültek, az akkori hűtőszekrény méretű vállalati Mainframe gépekre. Ezen játékok nagy része szöveges kaland és őskori, grafika nélküli MMORPG volt (akkori nevén: MUD, Multi User Dungeon -ender). A regény annyira népszerű volt például az amerikai számítógépes kutatás fellegvárában, az MIT laboratóriumában, hogy valamennyi akkori printerre felinstallálták – hatalmas nehézségek árán – a Tolkien-féle karaktereket. A híres kalandjátékok mellett azonban hamarosan a stratégia és az RPG műfajt is meghódította a nagy mű.

Valami búzlik Középföldén

Az egyik legérdekesebb stratégiai játék egy Mike Singleton nevű, minden túlzás nélkül zseninek titulálható angol úriember nevéhez fűződik. A szénaboglya hajú, pocakos férfiú a nyolcvanas években már kitűnt egy monumentális fantasy háborús játékkal, a spektrumosokat gépek elé szegező Lords of the Midnightal (...legjobb! -ender), melyet a korabeli sajtó a Gyűrűk Urához hasonlított epikus hangulata miatt. Az igaz találkozás a mítosszal azonban 1988-ban következett be, amikor a Tolkien-regények „megjétköztetési” jogát birtokló Melbourne House kiadta Singleton War in Middle Earth-ét (...bocs, ez a legjobb...! -ender). A játék, Singleton korábbi programjaihoz hasonlóan, voltaképp a stratégiai-, szerep- és kalandjáték keveréke volt. A gyönyörű oldalnézetes küldetésekben a Mordor felé igyekvő Frodót és csapatát, s a hozzájuk csatlakozó többi főhőst,

például Gandalfot, vagy Aragorn irányítottuk. Útközben a regény ismert figuráival találkoztunk Bombadil Tomától kezdve Theoden királyon és az enteken át egészen a nazgulokig. A szereplőkkel beszédbe elegyedhettünk, különféle feladatokat kaptunk tőlük. Végül három fontos mágikus tárgyat (egy íjat, egy jogart és egy varázsgöm-

„ Az Interplay 1991-es trilógiája, a Lord of the Rings I-II-III viszi a prímet. „

böt) kellett összegyűjteni, ezek segítségével mobilizálhattuk csak Theoden király, az entek és Minath Tirith seregeit. Az RPG-khez hasonlóan, a karaktermenedzselés, a varázslás különösen fontos volt a csaták során. Rendkívül élvezetessé tette a játékot, hogy szereplőink digitalizált, majd átfestett hátterek előtt vonultak: sziklák, erdők, tavak, barlangok, vízesések, ősi városok, várromok, vagyis a tolkien motívumkincs jellegzetességei ennyire látványosan még nem elevenedett meg a képernyőkön. A stratégiai részben Középfölde térképén toboroztuk a csapatokat, melyeket végül Mordornál kellett összevonnunk, hiszen Frodóék csak így juthattunk el sikeresen a Végzet Hegyéhez.

Hol volt, hol nincs szerepjátékok

A Gyűrűk Ura ihlette régi szerepjátékok közül az Interplay 1991-es trilógiája, az igen meglepő címet viselő Lord of the Rings I-II-III viszi a prímet. A klasszikus izometrikus RPG-kre, például az Ultima játékokra sokban emlékeztető sorozatban megszokott kis hobbit csapatunkat kellett kimozdítani az unalmas falusi létből, és

elnavigálni a Középfölde Baedekker útikönyveiben nem túl nagy lelkesedéssel emlegetett Mordorba. Csapatunkat a hozzánk csatlakozó pc-k és npc-k max. tíz főre duzzaszthatták. A játékmenet főleg Középfölde kocsmáiban és virágos mezőin zajló haverkodásból, az ellenfelek lekaszabolásából, rejtett kincsek felkutatásából és a begyűjtött

penzeken történő fegyver és varázslat vásárlásából állt. Ha ügyesek voltunk, egy időre magát Gollamot is foglaly ejthettük, bár „barátunk” előszeretettel vezetett

minket tévutakra, a játék egy bizonyos pontján pedig nyomtalanul eltűnt. Külön érdekesség, hogy a LotR zeneszerzője sohasem olvasta a regényt, ráadásul egy az egyben lekoppintotta a Flesh and Blood című nagy sikerű film muzsikáját. A PC-s változathoz amúgy mellékeltek egy CD-t is, amelyen Ralph Bakshi Gyűrűk Ura rajzfilmjének részletei voltak.

Igen ígéretes RPG-stratégia lett volna a Sierra 1999-es ORC-s: Revenge of the Ancients, amely sajnos sosem jelent meg. A játékban egy mordori hatalmi harcba került ork vezért alakítottunk volna, akinek szépséges fajtársait kellett csapatná szerveznie. Végül célunk az lett volna, hogy valahogy élve megússzuk az egész középföldés balhét – sajnos azonban a rendkívül eredetinek tűnő program készítését 2000-ben leállította a Sierra. Ennyi fért a mostani számba – de Tolkienhez még visszatérünk, legközelebb mondjuk a Gyűrűk Ura parádiák kapcsán!

Berr

AKI TÖBBRE KÍVÁNCSI:

<http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/>

Cheatz

KNIGHTS OF HONOR

TIPP Birodalmunk felépítése nem egyszerű feladat, sok gond nyomja vállunkat. Ha nem akarunk több kellemetlenséget, nyugodtan forduljunk a királyi cheat-tanácsadóhoz, akiben mindig megbízhatunk. Nyomjuk meg játék közben az [ENTER]-t, írjuk be a kívánt kódot, majd ismét nyomjunk [ENTER]-t, a cheat aktiválásához.

Cheat	Hatás
bskinti	1000 istenség, 1000 könyv, 100 000 pénz
bsdestroyer	Megnövelt épületsűrűlés be-/kikapcsolása
bsnofog	Fog of war be-/kikapcsolása
bsrai	„Nincs pénz” mód be-/kikapcsolása
bsnoai	Az MI kikapcsolása az összes királyságnál
bsai	Az MI bekapcsolása az összes királyságnál, a miénket is
bsswitch	A kiválasztott oldalra állunk át
showspies	Meglátjuk a kémeket

FULL SPECTRUM WARRIOR

TIPP Ha már nagyon nem boldogulunk a rosszfiúkkal, vagy csak meg szeretnénk őket tanítani úgy igazán kesztyűbe dudálni. Légierő-támogatás hívása helyett vessük be a cheat alakulatokat, akik rövidúton felszámolnak mindenféle ellenállást. A kódok beállításához egy új profilt kell indítanunk, majd a kiválasztott cheateket a „cheat codes” menüben beírunk.

Cheat	Hatás
MERCENARIES	Végtelen lőszer
HA2P1PY9TUR5TLE	Hadsereg verzió
NICKWEST	„Nagy fej” üzemmód
SWEDISHARMY	Reális sebzdődések

TRIBES - VENGEANCE

TIPP A kemény harcok során erőnk, lelkesedésünk, energiánk ugyan megcsappanhat, de a cheatekbe vetett hitünk sohasem ☹! Mielőtt minden kötél szakadna, alkalmazzuk a kis szorgalmas segítőköt. Kattintsunk jobb gombbal a játék ikonjára a deskstoppon, majd a „Properties” menü „Target” soránál írjuk be az exe után, hogy „-console”. Ez után indítsuk el a programot, majd játék közben nyomjuk meg a [TAB]-ot, amivel behozzuk a konzolt. Végül csak beírjuk a kívánt cheatet, és kezdődhet a haddelhad!

Cheat	Hatás
god	Isten mód
allweapons	Három fegyver, tele lőszerrel, függően a karaktertől
allammo	Maximális lőszer a fegyverekhez, gránátokhoz
stat none	Az összes kijelzés eltűnik a képernyőről
stat all	Minden kijelzés megjelenik a képernyőn
stat fps	Megjelenik a képfrissítés értéke
stat net	Megjelennek a hálózati adatok értékei

PANZERS

Hőseink pátyolgatása

TIPP Hőseink legtöbbször az egyik legerősebb harckocsiban ülnek (a négycsillagos személyzettel együtt), viszont nagyon figyelni kell rájuk, hogy ne haljanak meg. Ha a veszélyesebb csatákban nem akarunk kellemetlen meglepetéseket, szállítsuk ki a parancsnokot a gépből, és küldjük el a pálya egy biztonságos részére (pl. kiindulási pont). Így kapunk egy különösen erős harckocsit, amelyet, még ha el is veszítünk, a következő küldetésben pótolnak. Egyedül a kilencedik szovjet küldetésben (Reichstag) ne használjuk ezt a trükköt, mert ott a rengeteg német gyalogos csak a harcjárművön kívül veszélyes hőseinkre, bent a gépben biztonságban van.

THIEF 3

Teendők a shale-bridge-i árvaházban

1. TIPP A shalebridge-i árvaházban olyan visszataszító kreatúrákkal találkozunk, akiket nem tudunk bottal és törrel legyőzni. Sokkal hatásosabb, ha villám-bombákat hajigálunk rájuk – két találattal már el is intézzük őket.

Szenteltvíz-lelőhely

2. TIPP A nagyon ritka, ugyanakkor nagyon hasznos szenteltvizet csak kevés helyen szerezhethetjük meg, vásárolni pedig sehol nem lehet belőle. Amint azonban be tudunk jutni a régi városrészbe, minden nap ellátogathatunk Eisenholz várának legfelső emeletére, ahonnan két flaskával elvihetünk.

THE SIMS 2

Simünk karrierjének fejlesztése

1. TIPP Vásároljuk meg Simünk kedvenc tárgyát, mielőtt munkába megy. Ezzel a tettünkkel jelentősen motiváljuk, és így pillanatok alatt elérhetjük, hogy előléptessék. Amint pedig hősünk hazaér, máris eladhatjuk a korábban megvásárolt kedvencet.

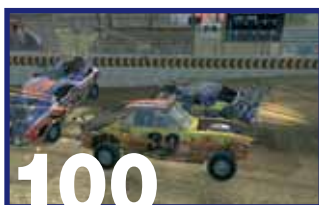
Partik rendezése

2. TIPP Az unalomba fulladó partikat elkerülhetjük, ha csak átlátható mennyiségű vendéget hívunk meg. A legideálisabb, ha az első összeröffenésre csak egy vendéget hívunk, akivel azonban nagyon aktívan foglalkozunk. Később lassan növeljük a vendégszámot, arra azonban mindig ügyeljünk, hogy sokat beszélgessünk velük.

Pénz-szerzés

3. TIPP Egy szokatlan módon is fel tudjuk tölteni Simjeink bankszámláját: éljünk élettársi viszonyban, majd miután elfogyott partnerünk pénze, küldjük el, költözzön máshová. Vásároljunk a húszezer pénzből, amelyet expartnerünk indulótőkeként kapott, egy ideális telket, egy asztalt és egy telefont. Ezután hívjuk vissza korábban „kiutált” partnerünket, és gyűjtsük be a nem kevés megmaradt indulótőkét.





100

+1 oldal tipp
Pl.: Flatout, CRC



102

PoP: Warrior Within
We don't stand alone



104

BfME
Gandalf se legyőzhetlen

STAR WARS: BATTLEFRONT

AT-AT-k védelme

1. TIPP Ha a birodalmiak oldalán küzdve nem szeretnénk, hogy AT-AT-lépegetőink a felkelők Snowspeedereinek martalékává váljanak, indítsuk mindig két-két AT-AT-t szorosan egymás mellett. Ahhoz ugyanis, hogy a monstrem lépegetőt ledöntsék a lábáról, a gyors siklóknak szorosan körül kell repülniük. Két, egymás mellett lévő birodalmi géppel viszont szinte lehetetlen ugyanezt a manővert elkövetni.

Jedik legyőzése

2. TIPP Egy Jedit igen nehéz legyőzni, de azért nem lehetetlen. Szerezzünk egy repülésre képes alkalmatosságot, és irányítsuk a Jedi felé. Várjuk meg, amíg áldozatunk egy pillanatra megáll, és ekkor gyorsan szálljunk le rá. Ezt a trükköt addig folytassuk, míg az Erő lovagja el nem távozik az örök vadászmezőkre.

Végtelen lőszer snipernek

3. TIPP Ha mesterlövész fegyverrel vagyunk felszerelve, igen ajánlott egy utánpótlás-depó mellé települnünk, ilyenkor ugyanis sosem kell aggódnunk, hogy netán elfogy a lőszerünk.

SILENT HILL 4

Az ezüst-golyó ritka

1. TIPP A ritka ezüstgolyókat kizárólag a szellemek ellen tartogassuk. A normál szörnyek ellen tökéletesen megfelel a baseballütő is.

Figyeljük a lyukakat

2. TIPP Amikor visszaérünk a lakásunkba, mindig újra meg újra nézzük meg a lukat a szobában, valamint a bejárati ajtó kukucskálóját. Csak így követhetjük végig a hajmeresztő történetet.

ROME: TOTAL WAR

Harci elefántok bevetése

TIPP Harci elefántjaink előfordul, hogy megkavarodnak, és örülként tombolnak. Ilyenkor ajánlott a harci cselekményeket az ormányosok köré átirányítani, így derék vastagbőrűink továbbra is tisztítják az ellent, a mi katonáink pedig megússzák a veszteségeket.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A csillag-térkép egyszerűbb megszerzése Kashyykon

TIPP Némi ügyességgel elérhetjük azt, hogy anélkül jussunk hozzá Kashyykon a csillagterképhez, hogy idegesítő kérdésekre kelljen válaszolnunk, vagy droidok ellen kéne küzdenünk. Ehhez mindenekelőtt össze kell gyűjtenünk a másik három csillagterképet, aminek következtében elrabol minket a Malak zászlóshajó. Így megtudjuk, hogy mi valamikor Darth Revan voltunk. Ezt az információt aztán már fel tudjuk használni Kashyykon, mikor a gép, Darth Revanként ismer fel, mi pedig a következőket válaszoljuk neki: „Revanként ismertél fel?”, majd pedig „Mutasd meg a csillagterképet”. Ezt követően felajánlják nekünk a csillagterképet, előttünk pedig új lehetőségek tárulnak fel.

Uhu

ROLLERCOASTER TYCOON 3

TIPP Vidámparkot üzemeltetni sem mindig olyan vidám. Hogy szórakoztatóparkunkat mégiscsak a nevetés és a móka járja át, a vattacukor és az édes szörpök mellé még nyugodtan becsempészhetünk egy kis cheat-koktétl is. A kódok aktiválásához nevezzük át a parkba látogató egyik vendéget az alábbi nevekre, és máris működik a cheat.

Cheat	Hatás
Atari	Minden vendég nevet
Frontier	Semelyik gépünk nem fog elromlani, vagy lerobbanni
Guido Fawkes	Hozzáférést kapunk az Advanced Fireworks szerkesztőhöz
Chris Sawyer	A vendégek ugrálnak a boldogságtól
Sam Denney	Különleges menet az összes hullámvasúton
Jon Roach	Különleges menet az összes többi gépen
John Wardley	A hullámvasutak építésénél eltűnik az összes magasságra vonatkozó megszorítás
James Hunt	Megkapjuk a Buggyt, amivel száguldozhatunk a parkban
Shifty	A vendégek elkezdnek táncolni

ROME: TOTAL WAR

TIPP A bátor hadvezér soha nem fél a csaták kimenetelétől, viszont előfordulhatnak kellemetlen gikszerek, szerencsétlen fordulatok, amelyek kedvét szeghetik mindenkinek. A zavartalan birodalomépítéshez ezért néhány kiegészítő cheat katonával igyekszünk hozzájárulni. Nyomjuk meg játék közben a [] gombot, amivel behozzuk a konzolt. Ez után írjuk be a kiválasztott kódot, és máris törhetünk előre a diadal felé. Amennyiben gondunk támad a „money code”-dal, akkor nézzük meg, hogy biztosan a kampány térképen nyomtuk meg a [] gombot, és nem felejtettük ki a [SPACE]-t az „add_money” és a „20000” között. Ez a cheat csak egyszer használható a játék alatt, csak ha mentettünk, kiléptünk, majd visszatöltöttük az állást, akkor tudjuk újra alkalmazni.

Cheat	Hatás
add_money 20000	20 ezerrel több pénzünk lesz
gamestop	A kampány módban az egységek 10%-kal kevesebbe kerülnek
jericho	A csaták során, ostrom esetén a falak egyszerűen leomlanak
oliphant bestbuy	A kampány módban az elefántok 40%-kal nagyobbak
add_population	Olcsóbban tudunk kereskedni az egységekkel
move_character	Egy adott egységnyi lakost ad a kiválasztott településhez
create_unit	A megnevezett karaktert a kampány térképen a kijelölt helyre mozgatja
toggle_fow	A támadó/védő megnyeri a soron következő automatikus lejátású csatát
give_ancillary	A megjelölt egységből egy vagy több példányt legyárt
give_trait	Fog of war be-/kikapcsolása
list_traits	Kapunk egy tulajdonságot (1-es szinten)
regenerate_radar	Kapunk egy tulajdonság pontokat
process_cq	Megjelenik a tulajdonságok listája
show_cursorstat	Kapunk egy radart
character_reset	Minden folyamatban lévő építkezés befejeződik
toggle_terrain	Kiírja a kurzor pozícióját és a térség besorolását
mp	A karaktert visszaállítja a kör beállítás kezdetére
list_characters	A területről számos adatot tudunk meg
show_landings	A karakter mozgáspontokat kap
zoom	A világon található összes karakter listája, amelyik valamelyik frakcióhoz tartozik
	Megmutatja egy adott terület, az MI számára alkalmas partraszállási pontját
	Ráközelít a megjelölt légi térképre

FLATOUT

Mit lökdösödés? Ismerkedni akarsz, öreg?

1. TIPP Rajt után ne feszengjünk, lépünk a gáza és tartsunk a tömeggel. Az első kanyarok hatalmas ütközésiből nem érdemes kimaradni, mert a „Flatout-o-meter” már akár itt maximumra tölthető, így a további körökre elegendő nitro lesz a kocsinkban. Gyakran sikerül néhány ellenféltől jó ideig megszabadulni, hiszen egy jól irányzott bevetődéssel kicsi a rakást játszanak majd a tereptárgyak közé ékelődve.

Pénzügyből jeles

2. TIPP Válasszunk megfontolt autót, egy bajnokságban csak egy, de jól feltuningolt autóra lesz szükségünk – ezért aztán nyerő járgányt kell összetákolnunk! Az elején ne sajnáljuk rá a pénzt, hiszen még a következő bajnokságban is eredményesen szerepelhetünk vele, de ekkor már ne költsünk rá pluszban! Főlölesleges pénzkidobás a legdrágább motortuning alkatrészek megvétele (pl. turbó), inkább tartogassuk a pénzt következő járművünkre.

Bródszaj-dolni jó!

3. TIPP Talán a legfontosabb elsajátítanivaló a megfelelő kanyarteknika. Mivel a FlatOutban az összes járgány hátsókerekes, ezért fontos, hogy a megfelelő pillanatban dobjuk ki a farát a kanyarral ellentétes irányba úgy, hogy féket csak a legszűkebb kanyarívek előtt használjunk – versenypályán és aszfalton pedig egyáltalán ne fékezzünk!

Ütközéses csere

4. TIPP Ha üldözünk valakit, mindenképpen szálljunk bele egy lassabb kanyarban: ez a játék nem szimulátor, hanem roncsderbi, és a „Flatout-meter” csak ütközés hatására fog feltöltődni. Nem kell szívbjajosnak lennünk, itt szép ívek rajzolgatásával nem lehetünk eredményesek, ráadásul kihagyjuk a játék lényegét ☹!

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Megfelelő tuning választása elengedhetetlen!

1. TIPP A játék elején még az alap autóval indulunk. Röviddel ez után azonban szükségessé válik a megfelelő tuning alkalmazása. Minden verseny előtt úgy válasszunk gumitípust, motorbeállítás, felfüggesztést, és egyáltalán, mindent, hogy az adott pályának is megfeleljen. Homokos pályára még csak véletlenül se akarjunk rámenni aszfaltra szánt gumikkal, mert teljesen irányíthatatlan lesz az autó. Persze ilyenkor könnyebb azt mondani, hogy bukás a fizika. Nem, ez nem igaz, csak küzdeni kell a beállításokkal.

Érdekes kicselezni az MI-t

2. TIPP Bár nem szép dolog, érdemes a verseny elején megkavarni az ellenfeleket. Ha tehetjük, egyszerűen húzzuk rájuk a verdát, amitől szerencsésebb esetben elég nagyot pörögnek ahhoz, hogy két-három körön belül utol se tudnak érni. Ha az elején nem sikerült kicsiny trükkünk, inkább tegyük a következőt: a verseny utolsó köréig csak annyira maradjunk közel az első autohoz, hogy a végső pillanatban meg tudjuk előzni. Azért nem igazán érdemes előbb az élre törni, mert csak idegesíteni fog, hogy képtelen vagy lehagyni a mögötted loholót ☹.

Extra tartalmat a játékba!

3. TIPP Bár így is elég sok érdekesség került a CRC-be, a közeljövőben újabb extrák tömkelegeire számíthatunk. A játék motorja úgy lett megírva, hogy bárki, akár házilag is átprogramozhat bizonyos elemeket. Hamarosan elérhető lesz az Insane-ben is megtalálható legkedveltebb módok átírata. Néhány hét múlva már akár Capture the Flaget is játszhatunk a játékban, nem beszélve azokról a kiegészítésekről, melyek a játék külföldi megjelenése után árasztják majd el a netet.

Igyekezzünk elkerülni a vizes részeket, mert nagyon lelassítanak verseny közben



Az ehhez hasonló esetepatékkal turbózhathatjuk meg a Flatout-o-meter

MEN OF VALOR

Iránytű-használat

1. TIPP Mivel a küldetések erősen feladatorientáltak, ezért állandóan figyeljük a kis iránytűnket: a ketyere mindig megmutatja, merrefelé van a következő elvégzendő dolog.

Óvakodjunk a csapdák-tól

2. TIPP A dzsungelben való mászkáláskor nem elég, hogy a fel-felbukkanó (majd lehanyatló ☹) Vietkong katonákra figyelünk, hanem vigyáznunk kell a csapdáikra is. Normál esetben viszonylag könnyű észrevenni ezeket, de a harc hevében könnyen beléjük gyalogolhatunk, ha nem figyelünk oda.

A mozgás művészete

3. TIPP Sajátítsuk el minél előbb a mozgástechnikát: másképp változtatjuk a helyünket a sűrű dzsungelben, a lövészárkokban, illetve szabadterén. A dzsungelben legjobb, ha guggolva megyünk előre. A lövészárkokban guggolva vagy hasalva mozogjunk, nyílt terepen viszont a legnagyobb túlélési esélyt a fedezéktől fedezékig futás, majd gyors lehasalás jelenti. Természetesen, ha nincs ellenség a közelben, akkor nyugodtan sétálghatunk is.

Zsákmányoljunk fegyvereket

4. TIPP Bár a játékokban a lövöldözésen van a hangsúly, ennek ellenére nem vagyunk olyan bőségesen ellátva lőszerrel. Ha nagyon kifogyánk a municióból, ne szégyelljük felvenni az ellenség fegyverét, mert ahhoz biztosan találunk lőszer.

A „soft” mentések

5. TIPP Figyeljünk arra, hogy küldetés közben a program általában csak „soft” mentéseket csinál. Vagyis, ha meghalunk, onnan folytatjuk a játékot, ahol mentett. Viszont, ha kilépünk, akkor bizony kezdetjük egy sokkal távolabbi helyszíntől. Legbiztosabb, ha nem lépünk ki, amíg be nem fejeztük a küldetést.

Kötözünk szorgalmasan

6. TIPP Vigyázó kezünket mindig tartsuk a „kötöző” billentyűn, így amikor eltalálnak, azonnal megakadályozzuk minden további vérvesztést. Ha ügyesen csináljuk, általában kevés sérüléssel megússzuk, viszont, ha nem figyelünk oda, akár egy találatól is meghalhatunk.

A cél szentesíti az eszközt

7. TIPP Ha az ellenség nem akar kifogni, hiába lövünk halomra, akkor legtöbbször egy bizonyos feladatot kell elvégeznünk, ami továbbléti a küldetést, s egyúttal megállítja a scriptelt katonák hullámain. Lehet ez egy fedezékben ülő géppuskás kilövés, vagy néhány ház átfűlése – amíg nem végeztük el a munkát, mindig újabb dühös vietnamiak lépnek az elesettek helyére.

Nyerd meg az InnoVision GeForce 6800 GT 256MB kártyát!

A CSOMAG TARTALMA:

- 256 MB 256bit-es, GDDR3 memória
- 350/1000 MHz-es mag/memória órajel
- 0.13m gyártás technológia
- 8x AGP csatlakozófelület
- külön tápcsatlakozó
- 400 MHz-es Dual Ramdac
- Teljes DirectX 9.0C és OpenGL 1.5 támogatás
- Maximális felbontás: 2048 x 1536
- Bónusz teljes szoftver: Commandos 3



GameStar

KÉRDÉS:

Hány tápcsatlakozó van a kártyán?

- GS A – Nincs rajta
- GS B – Egy
- GS C – Kettő

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a 06-90-633-311-es telefonszámra, és nyerd meg az InnoVision GeForce 6800 GT 256MB kártyát!

Az SMS elküldésének határideje: **2004. január 14.**
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció
e-mail: sms@lax.hu
telefon: 06-1-264-2443



Aqua Computer
1074 Bp. Dohány u. 36
Tel: 235-06-84
e-mail: aqua@aquah.hu
web: www.aquah.hu



GE CUBE

Kiemelt ATI-referenciagyártót!



Radeon 9800XT sorozat:
Lehengerlő teljesítmény és tudás versenyképes áron

- 256MB 256 bit-es, 733 MHz-es DDR memória
- Teljes AGP BX, DirectX 9.0 és OpenGL 2.0 támogatás
- 8 párhuzamos pixel-futószalag és 4 párhuzamos textúrázó egység
- SMARTSHADER 2.1 és SMOOTHVISION 2.1
- CRT, DVI és TV-Out csatlakozók, többképernyős megjelenítés
- Kiszereletől függően, értékes teljes verziós szoftverek ajándékba!



Radeon X800-es sorozat:
A világ jelenlegi leggyorsabb, csúskategóriás 3D-s grafikus kártyái

- Elérhető verziók:
Radeon X800Pro (VIVO)
Radeon X800Extreme (VIVO)
- 256MB 256bit-es, 900 vagy 1120MHz-es GDDR3-us memória
 - 475 vagy 520MHz-es VPU, 12 vagy 16 pixel-futószalaggal
 - Teljes AGP8X és DirectX 9.0b támogatás
 - SMARTSHADER HD, SMOOTHVISION HD és HYPER Z HD technológia
 - CRT, DVI és TV-OUT csatlakozók, többképernyős megjelenítés
 - Értékes teljes verziós szoftverek és játékok ajándékba!

Forgalmazó: MISTRAL COMPUTERWORLD KFT.
GE CUBE
videókártyák 2 év teljeskörű garanciával



Radeon 9600XT sorozat:
Kiemelkedő ár-teljesítmény mutatójú 3D-s grafikus kártyák

- 500MHz-es VPU
- 128 vagy 256MB, 500 vagy 700MHz-es DDR memória
- Teljes AGP BX valamint DirectX 9.0 és OpenGL 2.0 támogatás
- SMARTSHADER 2.1 és SMOOTHVISION 2.1
- CRT, DVI és TV-Out csatlakozók, többképernyős megjelenítés
- Kiszereletől függően, értékes teljes verziós szoftverek ajándékba!



Radeon 9550-es sorozat:
Optimális teljesítményű, kedvező árfekvésű 3D-s grafikus kártyák

- 250 vagy 400MHz-es VPU, 4 pixel-futószalaggal
- 128MB, 64 vagy 128-bit-es DDR memória
- Teljes AGP BX valamint DirectX 9.0 támogatás
- SMARTSHADER 2.1 és SMOOTHVISION 2.1
- CRT, DVI és TV-Out csatlakozók, többképernyős megjelenítés

GE CUBE ATI Radeon videokártyák teljes kihasználhatósága - kiváló minőségűség és teljesítmény, elérhető áron!

Gyártó: Info-Tek Corp. - n GIGABYTE csoport tagja

MISTRAL COMPUTERWORLD

www.mistral.hu
E-mail: info@mistral.hu Tel.: (+36-1)236-0000



WE DON'T STAND ALONE

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Akción és puzzle kockája: felrészve, nem keverve. A Sands of Time után a jól bevált recept nem változott, pusztán az összetevők jóval töményebbek... Teljes végigjátszásra talán a fél GameStar sem lenne elég, de azért néhány általános tippel szeretnénk szolgálni azoknak, akik a Warrior Within miatt lasscskán az asztalról is lefejelik a monitort...

Ne töltö- gess feles- legesen!

1. TIPP A WW-ben megtalálható ivókutak ezúttal a játékállás mentésére is szolgálnak. Érdemes tehát gyakran visszatérnünk ide, amikor lesérültünk, viszont játék közben felesleges állást visszatölteni (hacsak nem akadunk nagyon el, és nem akarjuk régebbiről kezdeni a kalandokat), ugyanis az ellenfelek ilyenkor újraélednek.

Figyeld a térképet!

2. TIPP Az eléggé elnagyolt térképen mindig megtalálható a végrehajtandó feladat, de az oda vezető útvonal persze nem szerepel rajta. Amire viszont mindig nagyon figyeljünk, az a teendő végrehajtásának ideje („múlt”, vagy „jelen”: ez is fel van tüntetve a feladat mögött), ugyanis hiába vagyunk éppen jó helyen, ha rossz időskiban értünk oda.

Bad Sector

Főellenségek

A Warrior Within „főellenségeinek” jellegzetessége, hogy legtöbbször gyakran visszatér, vagy akár több is van belőlük, így nem is mindegyik tekinthető főmonsztárnak. A meghatározás problémáján tegyük tehát gyorsan túl magunkat, és lássuk az ellenük használható taktikákat!

MADÁREMBER Amikor először, a játék elején találkozunk vele, akkor még nagyon csira kard van csak nálunk, így sokáig kell vele küzdeni. Érdemes ellene minél többször alkalmazni a falról visszapattanás, előreszúrós taktikát, mert ezt nem nagyon tudja kivédeni. Az a lényeg, hogy amikor vele küzdünk, semmiképpen se álljunk le, és ne támadjunk szemből, hanem ugráljunk, oldalazzunk, és szúrjunk mindig a fejébe fentről, vagy hátulról!

GÓLEM A döngő léptű kőgolem igen szívós ellenfélnek tűnik, de találtam egy beton biztos taktikát, amely segítségével gyermeki könnyedséggel tudunk végezni vele. A lényeg, hogy legalább egy, de inkább két „homoklabda” legyen nálunk! Azt ugye a demóból, illetve az előzetesből már tudjuk, hogy csak úgy tudjuk elintézni ezt a szörnyet, ha a lábát vagdoszuk, majd amikor letérdel, akkor a hátán fel kell futni és a fejét ütni. A gond csak az, hogy egy idő után mindig lehajít a válláról, és lehet előlről kezdeni a mutatványt... Nos, az egyik homokgömbünket felhasználva lassítsuk le az időt, fussunk a gölem háta mögé, és üssük serényen a vaddlját, majd pontosan akkor indítsuk el a másik lassítást, amikor felértünk a hátára. Üssük a fejét, mint a güzü: ha ügyesek vagyunk, akkor hajszálpontosan akkor „jár le az időnk”, amikor a szörnynek vége, és pont végignézhethetjük, amint hősünk fejébe szúrja!

SHAHDEE A fekete bőrszerkós, formás popsíjú gonosz kis csajszi legyűréséhez a legbiztosabb taktika, ha addig védekezünk, amíg a két kardjával egyszerre felfelé szúrós mozdulatát végre nem hajtja, aztán ameddig pihen, gyorsan vigyük be a leggyilkosabb szúrásokat. Amikor másodszer küzdünk vele, akkor ne húzzuk azért az időt, mert a nő időnként előszeretett alkalmazza a sokat sebző, fellökös taktikáját. Amikor pedig farkasszemét nézve összeillesztik a Herceggel pengéjüket, akkor nyomogassuk az akciógombot, mint az örült, ki letépte láncát.

Penge Borisz tanácsai

Egy szablya, vagy akár kettő: voltaképpen egyre megy, ha alaposan kitanuljuk a Warrior Withinben a freeform fighting fortélyait. A titok nyitja a csuklómozgásban van: hallga' csak!

REPÜLJ, HERCEG, REPÜLJ! Amikor egyetlen kard van csak nálunk és sokan vesznek körül, akkor érdemes a fejről fejre ugrálás, vagy falról lepattanás, előreszúrós taktikát alkalmazni. Az a lényeg, hogy ilyenkor sohasem maradjunk egy helyben, hanem a levegőben próbáljunk érvényesülni.

HOGYAN VESZÍTSD EL A FEJÜKET? Azt ugye már tudjuk a gyakorlati alapján, hogy az egyetlen pengés fejlenyisszantáshoz át kell ugrani az ellenség fölött, majd a túoldalról lefejezni. Később azonban nem ilyen egyszerű a helyzet, ugyanis fokozatosan erősebbek lesznek az ellenfelek, valamint egyre nehezebben sérülnek, és amikor még nem sebesültek meg eléggé, hiába is próbálkoznánk ezzel a mozdulattal. A játék későbbi szakaszában várjuk hát meg, amíg a homokfelhők már nagyon ki akarnak szabadulni a testükből, és ekkor használjuk a fejlevágós trükköt.

ÜSD, ÜSD, MÉG! Amikor már jobb kardunk van, a lassabb és gyengébb ellenfeleknél (például: egyszerű katonák) felesleges nagyon trükközni: elég a sima csapkodós kombót használni (többször az akciógomb), és már nyert ügyünk is van. Tömeges és agresszívban támadó monsztrákkal azért ezt ne nagyon erőltessük...

DUPLA VAGY SEMMI Dupla pengével a kezünkben tudjuk a különféle „piruettek” végrehajtani. Amikor tömegesen körbevesznek, akkor használjuk a támadó és ugráló gomb megfelelő kombinációt (a játék menüjében fel van sorolva, melyek ezek), így rendkívül látványosan és villámgyorsan tudunk mindenkit felszeletelni. Az a lényeg, hogy ilyenkor sohasem álljunk le, mert ha lelassítunk, akkor rögtön belénk vágnak.

NYÁRSALÁS A Prince-ben nagyszerűen ki tudjuk használni a minket körülvevő összes csapdát és szakadékat az ellenség megsemmisítésére. Bizonyos túskecsapdák kapcsolói például a közelben vannak, és ha rálépünk, miközben az ellen éppen megfelelő helyen áll, akkor kárörömmel végignézhethetjük, amint velük történik az, ami máskor velünk szokott: saslik lesz belőlük.

LÖKD A MÉLYBE! A szakadékba lökés a másik trükk, amit „humanoidokkal” (koponyasisakosok, vámpírnők stb.) gyakran érdemes alkalmazni. Amikor például egy keskeny kőtömbön állva hárman-négyen körbevesznek, akkor „lökdösődéssel” villámgyorsan meg tudjuk pucolni a terepet. Ilyenkor tehát érdemesebb valakibe behajítani a kardunkat, mert ezt a mutatványt csak egyetlen pengével tudjuk végrehajtani.

"VÉRTESTVÉREK" ÉS ESKÜDT ELLENSÉGEK

VAMPIRE: THE MASQUERADE:

BLOODLINES

Bár a Vampire the Masquerade-ben maga a vér központi szerepet kap, a játék – a valódi szerepjátékhoz hasonlóan – mégsem az ész nélküli vérengzésről szól. Bármelyik vámpírként is választjuk, feladatunk általában véve sokkal szerteágazóbb és nagyon sokszor kell ravaszkodással, trükközéssel érvényesülnünk.

Mire gyúrjak? **1. TIPP** Kedvenc élőhalottunknak érdemes mindig azt a képességét fejleszteni, amelyben kasztja szerint egyébként is otthonos: egy brujah vámpírból tehát felesleges a szalonok elegáns és sziporkázó dandyjét gyártani, a torreadornál pedig pusztázás az öldöklés képességét javítani. Sajnos annyit azért meg kell jegyeznünk, hogy a küzdelem sokszor elkerülhetetlen, így mindenképpen javítsunk valamiképp a közelharc, illetve a lőfegyverek iránti fogékonyság közül legalább az egyiket.

A technika és tudomány vívmányai **2. TIPP** Aki 5.1-es hangrendszerét ki akarja használni a játékkal, az a Vampire – Bloodlines/Vampire/cfg/config.cfg-ben az snd_surround "0"-t állítsák egyre, mert ezek a drága jó fejlesztők úgy kihagyták ezt a lehetőséget menüből, hogy csak na. Röhej.

„A fukar mindenit!” (Bocs...) **3. TIPP** Érdemes egy kicsit takarékoskodni a tapasztalati pontokkal, mert sohasem tudhatjuk, mikor van épp égető szükség egy számítógép kódjának feltöréséhez, vagy egy zár kipiszkálásához, vagy épp ellenkezőleg, egy táposabb ellenfél leveréséhez javítanunk a megfelelő képességeken. Ha van a „tarsolyunkban” kellő mennyiségű XP, akkor így nem toporgunk feleslegesen egy helyben, illetve nem kell visszamászni egy másik küldetést teljesíteni.

Az úttörő ott segít, ahol tud **4. TIPP** Ehhez kapcsolódik, hogy lehetőleg minden mellékküldetést teljesítsünk, hiszen az XP-t ebben a játékban igen szűken mérik, illetve a pusztázásért nem kapunk semmit.

Több megbízónk is lehet... **5. TIPP** Használjuk ki, hogy időnként egyes vámpírvérek érdekei egyeznek, amikor a megbízásokat kiosztják, és a sikeres küldetésért húzzuk le mindkettőt. Ilyen például a Los Angeles megfertőző rejtélyes társaság kiiktatása, amelyért az anarchista vámpírlány, Damsel és a Tremere-ek a Matrixos Morpheusra feltűnően hasonlító vezetője is busásan fizet – akármilyen klán tagjai is vagyunk.

Lily was here **6. TIPP** A Santa Monica-i tengerparton álló E.-től lehet felvenni a Lilyvel kapcsolatos (illetve: Thin Blood-os) küldetést. Mint az E. történetéből kiderül: összeveszett a belőle is vámpírt gyártó lánnyal, ám most már megbánta, és keresi az eltűnt nőszemélyt. Lilyt a kórház alagsorában, a „vérbankban” tartják fogva, és úgy tudjuk kiszabadítani, ha először kinyitjuk a hűtőszobákat, megszerezzük a legelső hűtőszoba kódját, majd ezzel kinyitjuk a ládák mögött található származat. Eresszük szabadon Lilyt, beszéljünk vele, majd menjünk vissza a tengerpartra E.-hez. Figyelem! Ezt a küldetést ne halogassuk, mert E. egy idő után elmegy Santa Monicából!

Testvéri szeretet **7. TIPP** A malkáv „vámpírlányokat” nagyon nehéz meggyőzni, hogy ne essenek egymásnak (hmm...), de kellő ügyeskedéssel és a megfelelő mondatok kiválasztásával ez sikerülni fog. Csak gondoljuk meg alaposan, hogy miket adunk hősünk szájába.

Bad Sector

Vér és mágia

Amikor vámpír vámpírt öl

1. TIPP A harc legalapvetőbb szabálya, hogy alapszíntén még csak ne is próbálkozzunk lőfegyverekkel, mert hősünk (akármilyen klán tagja is) olyan rosszul céloz, hogy jó, ha nem saját magát lövi fejbe. Hiába is látjuk a lassan beálló „célkeresztet” a megfelelő helyen, nem fog elég nagyot sebezni a lövés.

2. TIPP Mivel úgysem kapunk XP-t az elintézett ellenségeikért, ezért amikor felesleges és hosszú harcba bocsátkoznánk, akkor inkább lépünk, mert kár hősködni.

3. TIPP Ha a közelharcos képességeinket növeljük, akkor az ellenségtől is megpróbálhatunk vért szívni. Ha lehet, ezzel azért ne olyankor próbálkozzunk, amikor még öt másik élőhalott vesz minket körül.

4. TIPP Amikor tömegesen támadó, „egyszerűbb” ellenséggel kell küzdenünk (például: zombik, illetve a „fertőzős” vámpírok ghouljai), akkor a „buffolást” és a védelmet növelő mágiákat érdemes alkalmazni a kézi és lőfegyverekhez, mert minden más csak pazarlás. Az én ventruemnek sajnos a főellenségekkel szemben sem volt igazán hatékony támadó varázslata (tehát maradt a buffolás és csapkodás kombó: az öltönyben tűzoltófejével vagdalkozó elegáns fickónak tiszta Amerikai Pszicho-féle hangulata volt...), ezzel szemben mazur tremere vérszívója nagyszerűen tudta alkalmazni a vért hányató és véregető bűvigéket.

5. TIPP Az MI gyengeségét, illetve ügyetlenségét elég jól ki lehet használni például azzal, hogy amikor bizonyos főellenségeket sarokba szorítunk, akkor elég gyorsan csapkodjuk őket, így nem nagyon tudnak felkelni. Én ezzel a módszerrel intéztem el a sorozatgyilkos vámpírt.



Ennek a lánynak kell vért adni (nem, ez NEM Lily, a szintén a kórházban lévő vámpírnő, bár hasonlítanak), hogy ghoulit csináljunk belőle

GANDALF SEM GYŐZHETETLEN

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Nos igen, az ember azt hinné, hogy egy Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli felállású kvartett mellett nem nagyon kell aggódnia a jámbor stratégának, ám Középföldén vannak olyan szituációk, amikor még egy ilyen All-Star gárda is megfontolt irányításra szorul.

Mi vagyunk a táposok **1. TIPP** Mivel egységeink fejlődhetnek, így nem árt, ha vigyázunk is rájuk. Ugyanis hiába a sok csatában szerzett tapasztalat, a rengeteg extra táp, elég egyetlen rosszkor kiadott támadási parancs, s nézhetünk új elitalakulat után. A legjobban akkor járunk, ha csak kiemelt feladatokra és közvetlen irányításunkkal vetjük be ezeket a szupererős egységeket.

Akción trollt tessék! **2. TIPP** Némely pályákon ritka, ám annál brutálisabb segítséget kaphatunk egy-két troll, vagy éppen ent személyében. Ezeket a helyeket fel kell keresnünk egy egységünkkel, majd ezután kimaszíroznak a brutálpedal böhmök. A vicc azonban abban áll, hogy az esetek többségében a szörnyek halálát követően utánpótlás érkezik. Úgyhogy nem érdemes hímes tojásként bánni velük. Hadd pusztuljanak, miközben pusztítanak!

Nem tüzes víz, hanem tüzes nyíl **3. TIPP** Az entek olyanok, mint az ideális homokzsák, ütheti őket az ember, nem sok változás látszik rajtuk. De teljesen megváltozik a helyzet, ha kicsit rágyújtunk. Eszünk ágában sincs a GS lapjain a dohányzást propagálni, viszont az tény, hogy egy-két tüzes nyílvessző, és az entek mentek...

Billentős játékszer **4. TIPP** Mivel az idő folyamatosan telik, életbevágóan fontos, hogy kívülről fűjjük a hőseink különleges képességeit elővárszó billentyűket. Nem lesz sokszor időnk arra, hogy kiválasszuk a híró, majd eltoljuk az egeret a karakter mellett található körömpiszoknyi ikonig, aztán esetleg megkeressük a csataterén az alkalmas célpontot, területet. Sokkal gyorsabb a következő megoldás: egy klikk a szereplőre, majd – szinte automatikusan, félvakon – leütjük a megfelelő gombot, miközben már egerünkkel majdnem oda is értünk a bevetés helyszínére. Ugye, hogy ugye?

Jobb előbb, mint később **5. TIPP** Mivel az építkezésre alkalmas területek száma korlátozott, ráadásul mindkét fél ugyanazokat használja, így legtöbbször az a legjobb taktika, ha egyenesen az ellenfél irányába

törünk, s megpróbáljuk előle elhappolni a hozzá közelebb eső kitermelési pontokat. Lehet, hogy ilyenkor ellenállásba ütközünk, de azt leküzdve megfoszthatjuk ellenfelünket az utánpótlás gyártásától, avagy – rosszabb esetben – nagyon visszavetjük a kezdeti fejlődésben.

-csonti-

Azt már nem!

Boromir megússza

A játék rengeteg lehetőséget kínál arra, hogy megváltoztassuk Tolkien sztoriját. Ez ugyan meglehetősen komoly szentségtörésnek tűnik első hallásra (az is ☹), de legalább – általában – nem könnyű az ilyen „átírásokat” végrehajtani. Mi most egy kemény diót, Boromir megmentését próbáljuk kicsit könnyebbé tenni.

1. TIPP Amikor érkezik a feladat, hogy meentsük meg az orkok gyűrűjébe fogott barátunkat, ne rohanjunk egyből. Szépen szedjük rendbe magunkat, gyógyítsuk meg a sérülteket, majd vegyük az irányt a tisztás felé. Az útközben ránk rontó bestiákat nyugodtan vágjuk le, beleértve a magaslaton tanyázó íjászokat is. Természetesen Legolas a legalkalmasabb erre. Majd ismét rendezzük sorainkat, s csak ez után „rohanjunk” Boromir segítségére.

2. TIPP Itt viszont már ne késlekedjünk egy másodpercet sem. Azonnal zúzzunk Aragornnal szerencsétlen társunk közelébe, majd használjuk a gyógyító képességét. Így ideg-óráig még életben marad Boromir, de a teljes sikerhez az is kell, hogy Lurtzot kiiktassuk, aki távolról nyilazva szeretne tűpárnát készíteni barátunkból. Őt leggyorsabban Legolas különleges technikájával, vagy Gandalf egyik durvább varázslatával küldhetjük a sunyiba. Hogy közben ne vágják le valamelyik gyengébb csapatagunkat, használjuk az ellenséget megfélemlítő képességeket is (pl. Aragorn és Frodó tud ilyesmit).



Aragorn szakértelmének hála, Boromir állapota – egyelőre – kielégítő

Jó dolog gonoszkodni

A két oldal eltérő stratégiája

A következő két rövid tippben szeretnénk érzékeltetni, milyen – markánsan eltérő – lehetőségek adódnak, ha Szauron, illetőleg a Szövetség szolgálatába állunk.

1. TIPP Legyünk kíméletlenek, és használjuk ki azt, hogy a sötétség erői nem finomkodnak a módszerekkel. Igen könnyen léptethetünk szintet egy alakulattal, ha tréning gyanánt az olcsó (netán ingyenes) bajtársakat

mészároltatjuk le velük. Persze erre nem mindig lesz idő és lehetőség, de amikor már látjuk, hogy megnyertünk egy küldetést, nyugodtan „lazítsunk” egy kicsit. Hmm... gonosznak lenni néha jó ☺!

2. TIPP Ami a gonoszkodónál a potya „ikszpi”, az a jóknál a gyógyítási képesség. Sokkal többféle módon, sokkal hatékonyabban tudjuk pótolni, gyógyítani katonáinkat, ha a Gyűrű elpusztításán munkálkodunk. Így végül is ugyanoda jutunk, mint a rosszak, hiszen ők könnyebben kapnak tapasztalatot, mi viszont nehezebben veszítünk el teljes egységeket. Ezért legyünk óvatosak, s a csatában megviselt alakulatokat azonnal parancsoljuk vissza egy rekreációs központ mellé, vagy nyomjuk rájuk egy kellemes gyógyító igét.

SZERKESZTŐI JEGYZET



Kezdjük mindjárt azzal, hogy mindenkinél igen kellemes és Békés Karácsonyt kívánok. Mivel azonban mostanában úgymint mindenki ezt mondhatja majd a másikkal, egy huszárós vágással át is térhetünk a mélyvíz rovatra ©.

Ahogy ígértem, ebben a hónapban megvizsgáljuk az NVIDIA elérhető csúcscategóriás grafikus vezérlőt, hogy még az ünnepek előtt le tud adni a rendelést! Szentén a nagy ajándékozás előttre időzítettünk egy komplett konfiguráció összehasonlítását, melybe kifejezetten „megfizethető” termékeket válogattunk be. A szokásos mobil termékek tesztelése sem maradt el. Azt is összefoglaltuk, milyen lehetőségek vannak adataid visszaállítására, ha netán valami baj történt volna.

ZeroCool

400 GIGABÁJTOS TENGERKAPU

Manapság, amikor szinte mindenki gépében 80-120 gigabájtos vinyók vannak, a tárolókapacitás szinte végtelennek tűnik. Azonban egy 80-as merevlemez igen könnyű telepokolni, így a 160-as és 200-as modellek kezdenek terjedni. Akiknek ez is kevés, itt a SeaGate 400 gigabájtos, asztali gépekbe szánt merevlemeze, a Barracuda 7200.8. A meghajtó érdekessége, hogy egy speciális technológia, az NCQ (Native Command Queue – beépített parancsokba rendezés) segítségével 7200-as fordulatszáma ellenére is elérheti a tízezeren pörgő SATA merevlemez teljesítményét. A dolog szépséghibája, hogy ehhez az Intel processzorai által használt HT, azaz Hyper-Threading technológiára van szükség. A meghajtóóól mind SATA, mind Ultra ATA változat létezik, amelyek várható ára 400 dollár (kb. 80 ezer forint) lesz.



EU VS. MS-TW

A betűkód feloldása: Európai Unió versus Microsoft és Time Warner tartalmi házasság. Ez utóbbi egy ContentGuard nevű rendszerre vonatkozik, amelynek együttes használatával a két gigász „versenyképtelen helyzetbe hozná a konkurenseket”. Ez a digitális jogok kezelésére vonatkozó megoldásokra vonatkozik, elfogadásával a két világcég monopolhelyzetre tehetne szert. Az Európai Unió azonban figyel, és foggal-körömmel védi piacait a monopolista törekvések ellen. Félelmek szerint egy ilyen „házasság” lelassítaná a digitális jogok védelmére kifejlesztett programok és rendszerek fejlesztését, amely végső soron a felhasználóknak árthat a legtöbbet. Megoldást jelenthetne, ha a cég engedélyezné a technológia licenclését más cégek számára. Amennyiben január 6-ig a két vállalat nem jelentkezik az EU számára elfogadható megoldással, az Európai Unió nem járul majd hozzá ehhez az egyezséghez.



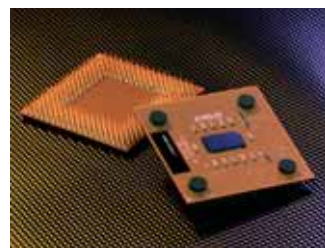
Háromféle Xbox 2?

Egy, a Microsoft által meg nem erősített hír alapján a világcég három különböző változatban dobja majd piacra legújabb játékgépét. A hír szerint az Xbox Next és az Xbox Next HD 2005 őszén, míg az Xbox Next PC 2006 őszén jelenik meg. Az alap Xbox Next nem tartalmaz majd merevlemez, így lényegesen olcsóbb lehet. Nagyobb testvére, a HD merevlemez lesz, ennek minden pluszszolgáltatásával és lehetőségével (természetesen drágább is). A kiszivárogtatott hírek alapján a család harmadik tagja egy olcsó árfekvésű PC, amelyen Windows és minden elterjedt PC-s program futni fog. CD-íróval, drótnélküli billentyűzettel és egérrel rendelkezik majd, HDTV-re vagy monitorra lehet csatlakoztatni. Emellett Media Centerként is használható lesz, és képesek leszünk PC-s játékok futtatására is. Internet használat és azonnali üzenetküldési lehetőség is benne van a pakliban, azonban nem lesz mód arra, hogy a készüléket továbbfejlesszük a későbbiekben. Mérete a jelenlegi Xbox gépnél kisebb lesz.



VÉGE A K KORSZAKNAK

Az AMD életében nagyon sokáig tartott a K korszak (emlékezzünk vissza a K6, K7 és K8 kódjelű chippekre, ez utóbbi az Athlon64-eket jelöli). A K jelölés nem volt más, mint a rivális Intel procik P betűjének versenytársa. Azonban most, hogy az AMD egyre több különböző piacra szeretne betörni, az egységes jelzést megszüntetik, hiszen ez eddig ugyanolyan alapokra épülő processzorokat jelentett. „Nincs többé K8 és K9” – mondta Fred Weber, az AMD technikai igazgatója. A processzorgyártóknak több, különböző tervezőcsapata van, akik más és más családokon (szerver, asztali PC, notebook, olcsó internetes chip) dolgoznak. Az első „K-talan” chip 2005-ben jelenik meg, és a régóta várt duplamagos technológia újdonsült képviselője lesz. Ehhez kapcsolódó hír, hogy 2006-ban jelenik majd meg az AMD Pacifica kódjelű processzora, amelyben igen fejlett biztonsági tulajdonságok mellett lehetőség lesz több operációs rendszer egy időben történő futtatására is.





NVIDIA kártyák tesztje
Az AGP-s forradalom vége 2.



Megfizethető játékgépek
Konfigurációk tesztje



Adatmentés haladóknak
Van remény!

A VILÁG LEGGYORSABB PC-JE

Nem az első ilyen hírünk ez, de hónapról hónapra gyorsulnak a PC-k, így mindig érdemes beszámolni az épp aktuális „csúcsgépről”. Az AMD és NVIDIA technológiáján alapuló VooDooPC, amely a VooDoo Rage Sli névre hallgat (érdekesség, hogy bár NVIDIA technológiát használ, a „Rage” egy régi ATI chipset neve volt), nForce 4 SLi chipsetet használ egy AMD Athlon 64 FX-55 processzorral, 2 gigabájt 400 megahertzes DDR 2 SDRAM-mal és két darab GeForce 6800 Ultrával, amelyek SLi módban működnek. Ez a szerény kis rendszer 4850 dollárba (közel egymillió forint) kerül, azonban vannak „gyengébb” konfigurációk is a családban, minimum 3000 dolláros (600 ezer forint) áron. A rendszer állítólag 107 fps-sel futtatja a Doom 3-at, maximális grafikával, 1600x1200-as felbontásban. Nem semmi!



Egy gigabájtos hitelkártya

A Freecom Technologies új adattároló eszközt mutatott be a közelmúltban. A hitelkártyányi méretű tárolóegységek új generációjának legnagyobb képviselője (a család az USBCard Pro névre hallgat) nem kevesebb, mint egy gigabájt tárolókapacitású lesz. Az eszköz húsz méter mélységig vízálló, bármilyen hitelkártya-résbe befér, és magnézium tokban van. Természetesen több változata is van: 256, illetve 512 megás, kiegészítve a jelenlegi csúcstartó egygigásat. Windows, Mac, vagy akár Linux környezetben is működnek. A legkisebb modell (a 256-os) ára várhatóan 150 dollár (körülbelül 30 ezer forint) lesz.



Rövid hírek

S Z O F T V E R

→ **Itt a legújabb Catalyst!** Az ATI videokártyák meghajtó programja 4.11-es változathoz ért, amely több hibajavítást tartalmaz új játékokhoz, illetve több fordítást a Control Centerhez.
www.ati.com

→ **Megjelent** a 66.93-as változatszámot viselő ForceWare. A szokásos javításokon kívül 512 megabájtos VGA-s kártyák támogatását is tartalmazza.
www.nvidia.com

→ **Letölthető** a CloneDVD új, 3.0.1.5.-ös szabadon kipróbálható (Free Trial) verziója. Ez afféle butított változat, amely csak egyszeres sebességen képes írni, de szabadon használható.
www.clonedvd.net

→ **Az Internet Explorer** alapjait használó böngésző kiterjesztés, az Avant Browser is friss változattal jelentkezett. Az Avant Browser 10.0 Build 033 ingyenesen letölthető.
www.avantbrowser.com

→ **Itt a Fedore Core 3-as,** végső változata. A Red Hat által finanszírozott, nyílt forráskódú rendszer új változata is letölthető már.
www.redhat.com

→ **A sokak által kedvelt** multi-protokollos azonnali üzenetküldő rendszer, a Gaim is továbbfejlesztődött. A v.1.03 legfőképp hibajavításokat tartalmaz.
gaim.sourceforge.net

→ **A Windows** telepítő rendszerének, a Windows Installer 3.0 Redistributable új változatával a legfrissebb .msi kiterjesztésű programokat is telepíthetjük
www.microsoft.com

→ **Megjelent** és letölthető a FreeBSD operációs rendszer legújabb változata, a FreeBSD 5.3 Final. Az x86 és A64 rendszerrel (is) teljesen kompatibilis operációs rendszer innen tölthető le:
www.freebsd.org

A Microsoft kalózkodott?



Érdekes hír borzolja az internetes kedélyeket: állítólag egy excracker felfedezte, hogy minden egyes Windows példányban megtalálhatóak olyan hangfájlok, amelyet egy általa feltört programmal készítettek. Az említett állományok minden Windows példányban megtalálhatóak, a Help\Tours\WindowsMediaPlayer\Audio\Wav telepítő-alkönyvtárban, s ezekben megtalálható a „Deepz0ne” aláírás, aki a régi, Radium nevű törőcsapat tagja volt. Ha valaki egy HEX editorral nyitja meg ezeket az anyagokat, akkor a következő karaktorsorozatot látja bennük „000-04-06 IENG Deepz0ne ISFT Sound Forge 4.5” (Ellenőriztem, valóban ott van – Gyu). Szakértők megerősítették, hogy ezt az elektronikus aláírást a Sound Forge 4.5 feltört változata produkálja, amelyet a négy éve feloszlott Radium csapat tört meg. A történet állítólag egy születésnap bulin került elő sztorizgatás közben, s a buli egyik résztvevője elmesélte ezt a PC Welt egyik munkatársának, így derült rá fény. A furcsa esetnek akár kemény jogvédelmi következményei is lehetnek a jövőben, de egyelőre semmilyen Microsofttal szembeni jogi lépésről nincs szó. A szoftverírás nem kommentálta a hírt.

Rövid hírek

H A R D V E R

→ **Komplett** Volari chipcsaládot jelentett be a Club3D. A DirectX 9 kompatibilis XG40-es alapokon nyugvó kártyák a V3-tól a V8-ig ölelik fel a teljes kínálatot.

www.club-3d.nl

→ **Több termék**et is bejelentett a TerraTec. Az Aureon 5.1 USB MK II egy külső hangkártya, míg a GrabSter AV 250 egy videocsatló, digitalizálási rendszer.

www.terratec.de

→ **Piacon** a Gainward PowerPack!™ Ultra/1960 XP „Golden Sample” GLH. A hihetetlen hosszú név egy GeForce 6600 GT chipcsaládot tartalmazó VGA-kártyát takar, amelyet 1.6 ns-os DDR3-as memóriával szereltek, AGP slotos, valamint VIVO képességei is vannak.

www.gainward.de

→ **X700** alapú VGA-kártyával jelentkezett a Tul, mely a PowerColor SCS X700XT nevet kapta. A névben található SCS a Silent Cooling System (halk hűtőrendszer) rövidítése. A kártya PCIe csatlófelületű.

www.tul.com.tw

→ **Új, nForce4** chipsettel szerelt alaplapot jelentett be az MSI. A MSI K8N Neo4 Platinum Socket 939-es AMD processzorokat képes fogadni. A deszkán SATA II és 2,5 GB LAN is található.

www.msi.com.tw

→ **A jól húzható** termékeiről ismert Abit új, „processzorturbósítási” technológiát jelentett be. A CPU Accelerator a cég jövőben megjelenő alaplapjainak mindegyikén megtalálható lesz.

www.abit.nl

→ **AGP alapú** új kártyáról adott hírt az Inno3D. A GeForce 6600, illetve 6600GT alapú kártyák ezzel csatlakoztak PCI-X rendszerű testvéreikhez.

www.ivmm.com

→ **Egy** túlhúzott EPoX 9NDA3+ megdöntötte a Socket 939-es alaplapok sebességi rekordját, legyőzve az eddigi rekordert, a Gigabyte GA-K8NSNXP-939 deszkát.

<http://www.epox.nl>

NullSoft, WinAMP: béke poraira

NullSoft, WinAmp: béke poraira
Nagyon sokan használják a legendás WinAmpot, amely talán a legismertebb MP3-lejátszó programként robbant be a köztudatba. Azonban az egykori NullSoftot felvásárolta az AOL, és most elhagyta az AOL-t az utolsó eredeti WinAmp-fejlesztő is – így a projektnek (sajnos) vége. 1999 óta, amióta az AOL 100 millió dollárért megvásárolta a fiatal fejlesztőcsapatot, a nullsoftos filozófia nem érvényesült: a laza, bohém srácoknak be kellett tagozódniuk a világceg bürokratikus struktú-

rájába. Így a Gnutella elkészítése sok gondot okozott nekik házon belül, míg az ingyenes WinAmpból sem látott pénzt az AOL. Az utolsó előtti szöveget a koporsóba a WASTE jelentette, amely egy digitálisan kódolt file-megosztó rendszer volt. A fejlesztési koncepciók ütközése és anyagi gondok miatt az egykori Nullsoftosok mind elhagyták az AOL-t, ami a WinAmp halálát okozta. Emellett csak egy kicsi csapat maradt, amolyan karbantartó szerepben. WinAmp, kár érted, szeretünk, nyugodj békében...

1000:1 KONTRASZT

A Samsung új monitor jelentett be. A SynchMaster 711t LCD 1000:1-es kontrasztarányal rendelkezik, ami egyedülálló a piacon a 17 hüvelykes,



folyadékkristályos kijelzők között. A kontraszt arány annak a mérésére szolgál, mekkora a fényintenzitási különbség a legfehérebb fehér és a legfeketebb fekete között. A mai TFT-k jó része a 600:1 arányt éri el. A megnövelt kontraszt a kép minőségének javulása mellett sokkal jobb olvashatóságot biztosít a képernyőn megjelenő szövegeknek. A nagyobb kontraszt arány mindemellett kevésbé fárasztja a szemet, így mind üzleti, mint otthoni felhasználóknak igen hasznos lehet. A monitor 178 fokos láthatóság mellett .264-es pixelméretet és 1280x1024-es maximális felbontást tud. Jelenlegi ára 600 dollár (hozzávetőleg 120 ezer forint) körüli.

PSP olcsón

No persze nem olyan nagyon olcsón, mindenesetre a hírek szerint a december 12-én debütáló hordozható konzol, a Sony PSP-je jóval olcsóbb lesz, mint az eredetileg pletykált 350 dollár. A gép Japánban 20 790 jenbe, azaz körülbelül 40 ezer forintba kerül megjelenésekor. A márciusig csak Japánban kapható kutyú mellé ezen az áron sem filmeket, sem játékokat nem adnak majd, azonban decemberben már 21



játék elérhető lesz azoknak, akik egyből játszani szeretnének a konzollal. A gép WLAN-os képességeit kihasználva alapban 16 PSP „csevegő” majd egymással, de infravörös és USB 2.0 támogatást is tartalmaz a készülék. Megjelenésekor távirányítós fejhallgató és csereakci-készlet is kapható lesz. A 280 grammos PSP átlagosan 4-6 órán át bírja szufflával. Európában 2005 márciusában várható megjelenése.



20 GB AZ OLIMPOSZON

Nem görög vonatkozású a hír, mégis igen érdekes: a főleg fényképezőgépeiről és videó termékeiről híres Olympus olyan hordozható MP3-lejátszóval jelentkezett, amelyben a merevlemez és a zenelejátszási képességek mellett egy digitális kamera is található (1,22 millió pixel). Emellett egy 3,7 inches színes TFT, amely 640x480-as felbontásra képes. Arról sajnos nem szólnak a hírek, hogy mozgóképet képes-e rögzíteni, de valószínűleg már nincs messze az az idő, amikor megjelennek majd a merevlemezrel szerelt mozgóképes kamerák is.



A VILÁG LEGNAGYOBB DRAM MODUL GYÁRA

Hallottatok már a Shanghai Waigaoqiao szabadkereskedelmi zónáról? Nem feltétlenül ☺. Viszont ezen a helyen épül a világ legeslegnagyobb DRAM modulokat gyártó telepe, amelyet a szakma egyik legnagyobb gyártója, a Kingston épített. A termelést 2005 márciusában kezdik majd. Szerény 10 millió dolcsiba kerül a projekt, amelynek eredményeképpen egy 26 ezer négyzetméteres termelőegység jön létre. Ez háromszorosa a Kingston eddigi legnagyobb, sanghaji gyárának. A kétemeletes telep, amelynek mindkét szintjét gyártósorokkal zsúfolják majd tele, havonta maximum 5 millió DRAM modul állít elő. A régi üzem megszüntetésével a Kingston minden gyártókapacitását ide teszi át, hamarosan mintegy 3,8-4,4 millió DRAM gyártási volumen elérése 2005 első negyedének végére.



Mobilhírek

Sharp csúscsobil az idén?

www.sharp.com

A Sharp igencsak nagy dobásra készül az év végén. Az idehaza is sikersorozatnak számító Sharp GX család egy újabb taggal bővül. A GX40-es nagytelvér is követi a családi hagyományt, és egy újabb bőr lenyúzása helyett igazán figyelemreméltó újdonságokkal szolgál majd. Legelőször is azzal emelkedik ki a szürke tömegből, hogy a beépített kamera átlépi a 2 megapixeles álmhatárt, így már 1224x1632 felbontású fotókat is készíthetünk vele. Az olcsóbb digitális fényképezőgépeket is kenterbe verő optika külön érdekessége, hogy a mobiloknál eddig alkalmazott digitális zoomot – világszöként – kétszeres optikai zoommal is megtoldották. Arról pedig már ne is beszéljünk, hogy a képernyőt kedvünk szerint forgathatjuk majd, illetve, hogy videó kimenetének köszönhetően akár tévén is megcsodálhatjuk képeinket, videóinkat.



SMS-adó

www.bild.com

Jó dolog, hogy a politikusok is haladnak a korrall. A Bild magazin internetes kiadásának értesülései szerint például az olasz kormányzat külön adót szeretne kivetni a maroktelefonokra. Silvio Berlusconi miniszterelnök egész pontosan a rövid szöveges üzeneteket, az SMS/MMS-eket szeretné megadóztatni. Vicces próbálkozás, reméljük, a példa nem lesz ragadós.

Jön a Bluetooth 2.0

www.bluetooth.org

A napokban jelentették be az új generációs Bluetooth 2.0 technológiát, melynek nagy előnye, hogy egyszerre akár több funkciót is képes egyidejűleg végrehajtani. Ráadásul emellett alacsonyabb energiafogyasztással is rendelkezik, mint az elődje. A sebessége háromszor gyorsabb lett, az ígéretnek szerint pedig teljesen kompatibilis lesz a régebbi Bluetooth egységekkel. A tervnek szerint 2005 elején fogják szállítani a chipeket, melyeket különféle mobil eszközökbe szánnak.

Egér mobil eszközökhöz

www.thinkoutside.com

Mostantól kedvenc zsebmindenesünknek vagy okostelefonunknak is használhatjuk egérrel. Ehhez csupán a ThinkOutside praktikus termékére, a Stowaway Bluetooth vezeték nélküli hordozható termékére lesz szükségünk. A mobillal vagy PDA-val párosítható rágcással könnyebben fogunk boldogulni a navigáció terén, legyen szó akár SMS írásról, vagy parányi Pocket Excel dokumentumokról. Az egeret körülbelül 80 dolláros áron lehet megrendelni.



Lázmérős mobil

www.pantech.com

Sok furcsasággal találkoztunk már, de a Pantech G670 típusjelzésű készülék még minket is meglepett. Erre azzal szolgált rá, hogy beépített hőmérővel rendelkezik, melynek segítségével nemcsak a környezet hőmérsékletét mutatja, hanem akár lázmérést is végezhetünk. Ehhez csupán a telefon adott részét 5-8 másodpercig kell odatartani a homlokhoz vagy a fülhöz, és a készülék ezt követően kiírja a test hőmérsékletét.



ASUS 620BT PDA + GR-230GPS

Navigációból jeles

A most bemutatott megoldás több szempontból is érdekes lehet számunkra. Az ASUS MyPal széria A60BT PDA és a szintén ASUS gyártmányú GR-230 Bluetooth GPS egység kombóval bárhol elnavigálhatjuk magunkat a világon. A szett egyik részét egy ezüstös PDA képezi, mely a ma elvárható paraméterekkel rendelkezik. Kontrasztos, 240x320 pixel felbontású kijelzője van, mely igen élethűen képes visszaadni a képek színeit. A 400 megahertzes processzor a kellő

Sony Ericsson K500i

Elegancia és funkcionalitás

Bár tény, hogy a Nokia gyártja a legtöbb mobiltelefont, örömmel tapasztaltuk, hogy más is fejlődik, nem is kis léptékekben. A Sony Ericsson nemrégiben megjelent K500i számú készüléke ötvözi az eleganciát és a funkciók széles tárházát. 128x160 pixeles kijelzője 65 ezer színt jelenít meg. A hátulján található fényképezőgéppel kifejezetten jó képeket készíthetünk. Hogy ne koszolódjon a lencse, még egy beépített, kézzel nyitható fedőlapot is tettek bele (ez remek ötlet, és bizony sok telefonból hiányzik!). A készülék egyik nagy előnye az ügyvezett QuickShare rendszer. Akár képet, videót, hangot, vagy bármit készítenek rajta, pofonegyszerűen átküldhetjük bárkinek. Hangzása kiváló, menüje teljesen áttekinthető és szépen kialakított. 88 grammos súlyával és kialakításával pedig valóban igen kellemes érzetet kelt. Egy szóval: jó.

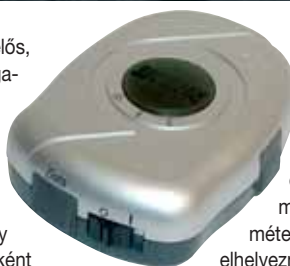


Sony Ericsson Magyarország
www.sonyericsson.hu

89%

MOBILVILÁG

teljesítményért felelős, a beépített 64 megabájt memóriában pedig a legszükségesebb adatainkat tárolhatjuk. Jó pont továbbá, hogy bővítési lehetőségként CompactFlash kártyát használhatunk, melyből egy félígás sem kerül többé, mint 8000 forint. Igazi erejét akkor mutatja meg a szerkezet, ha Bluetooth kapcsolatot kihasználva összepárosítjuk az előbb említett GPS



egységgel. A mellékelt Magyarország útInfo CD-ről lehet telepíteni a térképprogramot, mely utca szinten ad pontos eligazítást. Ezek után már mozgás közben pár méteres pontossággal képes elhelyezni minket a program a virtuális térképen, a különféle opciók segítségével pedig bárhova igen könnyedén eljuthatunk. A kombó ára különösen kedvező, a geocaching nevezetű sport mellett ideális társ lehet az autótulajoknak is.

Sowah Hungary
73 800 Ft+áfa
www.sowah.hu

93%

Nokia 5140

A sport szerelmeseinek

A színes kijelzővel felszerelt készülékek táborába sorolhatjuk a Nokia 5140-et. Mindössze 4096 színt jelenít meg 128x128 pixelen, ez azért meg is látszik rendszeren. A menürendszer a szokványos nokiás összeállítás, de így legalább nem kell sok időt tölteni a megismerésével. A hátulján található kamerával 640x480-as képeket készíthetünk. Ha az ismert funkciókat már meguntuk (játékok, naptár böngészése és egyebek), akár rádiót is hallgathatunk vele. A készülék úgy lett kialakítva, hogy komolyabb sportoknál is használható. Ez nem jelenti azt, hogy vízálló, de azért valamennyire ütésálló. Még csak véletlenül sem törhetetlen, de az egyszer megsérült külső burkot könnyedén cserélhetjük. Ha többünknek van 5140-e, akár walkie-talkie-ként is használhatjuk. Ez akár egy barátságos paintballos összejövetelen is jól jöhet.



Nokia Magyarország
www.nokia.hu

86%

www.gamestar.hu | 2004. december

Nokia Medallion I – mobil nyakék

www.nokia.hu

Ebben a hónapban a Nokia különös – egyben formabontó – divatkütyüje nyerte el a legjobb kiegészítőnek járó díjat, melyet a készítő a hölgyek szívét szeretné megdobogtatni. Férfi változatról egyelőre nincs hír. A Medallion I tulajdonképpen egy digitális nyakék. Igen, igen, jól hallottuk, egy nyakláncról van szó, amelyen egy apró színes kijelző fityeg. A lényeg viszont csak most jön! A mobiltelefonunk által készített képeket infraponton keresztül tudjuk a nyakláncra tölteni, amelyből a memória 8 darabot képes tárolni, így mindig alkalomhoz illő kép lehet a kijelzőn, azaz a nyakban.



Szoftverek

Amerikai foci a zsebünkben

palminfocenter.palmgear.com

A jó öreg Electronic Arts sohasem pihen, sportjátékaik sorra jelennek meg PDA-ra is. Most a Mobile Digital Media fejlesztőcsapat a Madden NFL 2005-t, mely az amerikai foci rajongóit célozza meg.

Megjelent a Pocket Streets 2005

www.microsoft.com

Ha sokat utazunk, ez a program lesz a legjobb útitársunk. A Pocket Streets 2005 egy remek, utcaszintű térképprogram, amely GPS támogatással is rendelkezik. Biztosak lehetünk abban, hogy zsebünkben közel 600 térképpel sehol nem fogunk eltévedni, legyünk a világ bármely pontján!

Zumát a PDA-ra!

www.clickgamer.com

A Clickgamernek köszönhetően szerkesztőségünk egyik kedvenc tevékenységét, a „zumázást” élhetjük át PDA-nkon. Összesen 25, egyre nehezedő pálya várja a kihívásra éhes játékosokat, ráadásul még multiplayerben is nyomulhatunk.



Piactér



A HÓNAP kutyúje

INTERBOARD WOODLINE

Gépház

Interboard Hungary Rt. | 06-1-412-3100 | 34 670 Ft+áfa | www.interboard.hu

A minden évben megrendezett CeBIT hardverkiállítás egyik leglátványosabb eseménye a különféle gépházak kavalkádjának átböngészése. Itthon még csak az elmúlt hónapokban kezdtek beszivárogni a meglepő borítások, ezek közé sorolható a képen látható „faház” is. Na mármost kicsit trükkös a dolog. Ez ugyanis egy teljesen normál fémház, mely egy elegáns faborítást kapott. Ezen a modellen négy nagy- és egy kismeghajtónak való hely található. Az igen gigantikus bekapcsoló gomb alatt még a kivezetett USB portokat is megtalálhatjuk. Lebontva az oldallapot, meglehetősen tágas tér fogad minket. Az egész szerkezetet egy 300 wattos táp élteti, melyből azért nagyobb teljesítményűt is tehettek volna bele. Bár egy komplett gépet kiszolgál, de azért két-három vinyló, egy optikai meghajtó és egy erő-

sebb grafikus kártya kombinációval már meggyűlhet a baja. A készítő cég ezt a terméket fix áron terjeszti, viszont egy igen különleges szolgáltatással is szolgálhatnak. Bármely fém gépházra kívánság szerint megtervezik a fa külsőt, adott esetben színezetet, különféle pácoit is tesznek rá. Ez persze némileg növeli a vételárat, de nem annyira vésszesen. Azt sajnos nem lehet megmondani, hogy mennyibe kerül az egyedi külső kialakítása, hiszen ez függ az általad hozott ház méretétől és – adott esetben – speciális formájától is.

- ▶ Látványos
- ▶ 300 wattos táp

5

ASUS STAR ICE

Ramiris | 06-1-888-3200 | 11 200 Ft+áfa | www.ramiris.hu

Mikor az ember azt hinné, hogy már mindent látott a prociventilátorok témájában, mindig előrukkolnak valami olyannal, amitől vagy két hétig tátva marad a szánk. Ezúttal az ASUS gondolta úgy, hogy valami igazán durvát alkot. A Star Ice egy hatalmas proceszorventilátor, melyet leginkább rézből építettek fel. A külső kék, műanyag borítást lebontva egy közbelső rézmagot találhatunk. Ha esetleg kisebb, vagy más kiépítésű ventilátort szeretnénk rátenni, erre is van lehetőség. A dobozában rengeteg alkatrészt találhatunk. A fémes elemek összeillesztésével lehet az alaplapokra erősíteni. Összeállítása a kezdetekben igen kaotikusnak tűnik, ám a mellékelt leírás nagy segítséget nyújt. A tápcsatlakozó mellett található egy másik kábelt is, melyet a mellékelt fordulatszabályzóra kell kötni. Ebből kettőt is találhatunk dobozában, egyik a kismeghajtó helyére megy, míg a másikat egy kártyának a helyére tehetjük. Egy időben csak az egyik üzemelhet. Üzem közben egészen csendes,



persze ez annak tudható be, hogy méreténél fogva nem kell percenként hétezret pörögnie. Slusszpoén, hogy Intel és AMD foglalatokra is rátehető. Két szépséghibája van csupán. Olyan nagy, hogy sok házba még csak véletlenül sem fér bele. A másik bibi, hogy akkor a súlya, hogy álló házba biztosan nem építenék be. Egyszerűen félő, hogy kitöri a foglalatot...

- ↑ Remekül hűt
- ↓ Nagyon nehéz, drága

4

PHILIPS DSC POCKET

Multimédia Magyarország | 06-1-463-9030 | 27 992 Ft+áfa | www.multimedia.hu

Az ultravékony fényképezőgépek kategóriájával, többek között, már a Logitech háza táján is találkozhattunk. A korábbi, hasonlórú készülékek alapvető problémája, hogy túlságosan alacsony felbontású képeket készítettek. A Philips most elkészítette DSC Pocket elképzését, melynek interpolált 3 megapixelos felbontásával már 2048x1536-os képeket is rögzíthetünk. A dolog szépséghibája, hogy csak megfelelő fényviszonyok mellett, leginkább nyitott területen lehet elfogadható minőségű fotókat „gyártani”. A beépített vaku remek szolgálatot tesz, a hátoldalon található színes LCD-kijelzőről nem is beszélve. Ez utóbbit vezérelhetjük a menüt, figyelhetjük az éppen lekapni kívánt objektumot, személyt, vagy éppen visszanezhetjük a képeket. Dobozában található egy nyakba akasztó, valamint a dokkoló része. Ezt USB 2.0-ás porton keresztül köthetjük a gépünkre, ami kellően nagy adatátviteli sebességet biztosít. A szintén mellékelt CD-n talál-



hatjuk a meghajtókat és a Photo Manager nevezetű szoftvert. Ezzel archiválhatjuk, szerkeszthetjük vagy nyomtathatjuk az általunk készített képeket. Kellemetlen, de csak 8 megabájt beépített memóriával rendelkezik, amelyre nagy felbontású képből nem túl sokat tehetünk. Öröm az ürömben, hogy legalább SD-kártyával bővíthető a készülék. Ez persze növeli kicsit az árát, de a megfelelő kihatásért érdeklődésben elengedhetetlen.

- ↑ Pehelysúlyú
- ↓ Gyenge képminőség

4

PINNACLE PCTV MEDIACENTER 300I

Tunerkártya

Axico Kft. | 06-1-342-3255 | 30 200 Ft+áfa | www.axico.hu

A Pinnacle új termékcsaláddal rukkolt elő, amely a MediaCenter névre hallgat. Az áttervezett szoftver mellé a mai kornak megfelelő kártya is dukál: a 300i a PCTV Stereo tuner digitális adás vételére alkalmas, továbbfejlesztett változata. Három bemenetet fedezhetünk fel rajta: a szükséges antennacsatlakozó, valamint az S-Video és a Composite jel fogadására használható aljzatok. Még egy jack bemenetet is felfedezhetünk, de az nem a hang kivezetésére való, hanem a távirányításhoz nélkülözhetetlen infrás vevőt kell rácsatlakoztatnunk. A hangot belső kábellel vezethetjük el, a tuner hátulijából a hangkártyánk AUX bemenetére. Beszerelés után az eszközmeghajtókat és a kezelőszoftvereket kell telepítenünk, miközben esetleg egy firmware-frissítés is megtörténhet. A kártya mellé adott programcsomag a mostanában oly divatos MediaCenter felületet kapta: távirányítóval a fotelből lépkedhetünk a menük között, és képeket, DVD-t, vagy felvett műsorokat játszhatunk



le. Az adást akár DVD formátumban is rögzíthetjük, ami elvárható egy digitális vételre alkalmas kártyától. A felvett anyagokat a MediaManager segítségével DVD-re írhatjuk, akár adat, akár DVD-Video formátumban. A Pinnacle ezen terméke akkor igazán jó választás, ha most szeretnénk új kártyát vásárolni. Nem sok idő kell ahhoz, hogy a digitális sugárzás kiterjedjen az egész országra, és ezzel a kártyával felkészülten fogadjhatjuk.

- ↑ Kiváló lehetőségek
- ↓ Borsos ár



HP PHOTOSMART M307

Fényképezőgép

HP Magyarország | 39 992 Ft+áfa | www.hp.hu

A 3,2 megapixeles felbontású kamerát hobbi, családi fotózáshoz ajánlja a HP, akár kezdők számára is. A háromszoros optikai zoom ötszörös intelligens digitális közelítéssel egészül ki. Itt az intelligens jelző arra utal, hogy nem a képpontok szoftveres interpolációjáról van szó. Az okos digitális zoommal nem „felhígítjuk” a kép egy részletét, hanem elhagyhatjuk a kieső, nem lényeges részeket. Ilyenkor a képtimalizáló rendszer a kiválasztott területre koncentrál, a kieső részeket elhagyva csökken az állományméret is. A beépített 16 megabájt kapacitás SD vagy MMC típusú kártyával bővíthető, ami bizony elkél az elfogadható használhatóságához. Néhány extra szolgáltatást kínál a gyártó, úgymint gyors sorozatfelvétel, EV kompenzáció és ISO érzékenység állítása, illetőleg MPG mozgóképrögzítés. Utóbbi körülbelül VHS minőségű, 320x240 pixel felbontású. Opcionális tápkábellet tölti is a behelyezett ceru-



zaakkumulátorokat (a gyártó csak két alkáli elemet mellékel). Speciális üzemmódokat kínál portré, sport, tájkép, makro és túlvilágított témához. Köztük újdonság a Fast Shot beállítás, amikor fix fókusszal ugyan, de azonnal elkészül a kép, nem kell várni a mérésre. Az intuitív menü jól átlátható, továbbá angol nyelvű segítséget is ad. Ehhez a HP modellehez is járnak az InstantShare szolgáltatásai, és képszerkesztő-rendszerítő szoftvercsomag.

- ↑ Szép képminőség
- ↓ Kevés alapmemória



TRUST 312KC KEYPAD

Billentyűzet

Multimédia Magyarország | 06-1-463-9030 | 10 392 Ft+áfa | www.multimedia.hu

A most már valóban mindeneknek is nevezhető Trust egy újabb érdekes küttyüt dobott piacra. A 312KC Calculator Keypad névvel fémjelzett termék nem egy komplett billentyűzet, csupán az általános keyboardokon megtalálható numerikus rész kivételése. Alapjában véve notebookhoz ajánlja a gyártó, de nem kevés esetben kiválóan lehet használni normál, asztali számítógépekhez is. Vegyük azt az egyszerű példát, hogy mondjuk FPS játékkal nyomulunk. Bőven van rajta annyi nyomógomb, hogy az irányítógombokat, a töltést és egyéb létfonosságú billentyűket konfiguráljuk rajta. Ha pedig ezt használjuk, a játék ideje alatt a billentyűzetet akár el is tűntethetjük az asztalról. Nem hittük volna, de tényleg nagyon jó vele játszani. A gépéhez a mellékelt, szabványos USB kábellel csatlakozik. Extra funkcióként megemlíthető a tetején elhelyezett számológép, amelyhez a készülék felső részén több funkcióbillentyűt is mellékeltek.



A készülék ezen részét egy, a hátoldalra rejtett gombemlem működteti. Extraként a dobozában találhatunk egy kis tokot is hozzá, melyben remekül hordozhatjuk, vagy éppen megvédhetjük a porosodástól. Összességében praktikus, bár leginkább még mindig azoknak érdemes megvásárolni, akinek van valamilyen hordozható számítógépe. A vételára viszonylag magas, ahhoz képest, hogy olyan túl sok funkcióval nem rendelkezik.

- ↑ Ötletes
- ↓ Drága



PHILIPS PSC 724

Hangkártya

Multimédia Magyarország | 06-1-463-9030 | 10 392 Ft+áfa | www.multimedia.hu

A hangkártyák világában nem zajlik olyan forradalmi változás, mint a VGA-k között, így sajnos csak ritkábban számolhatunk be újdonságokról. Szerencsére a Philips fejlesztget, így kerülhetett kezeink közé a PSC 724, amely egy hatszatornás, 24 bites PCI hangkártya. Gyári adatok alapján hangátvitel 10 hertzről 24k hertzig terjed, míg jel-zaj viszonya 106 decibel. A kártya nagy előnyét most sem maga a vas (ami persze nem rossz azért), hanem a hozzáadott szoftverek jelentik. A kártya DSP-jének képességeit kihasználó programok igencsak emelik a használhatóság szintjét. A Qsound 3D Interactive például mind 2, 4 vagy 6 hangszórós rendszereket kiszolgáló pozíciós 3D hangzást generál. A QSound Multi Speaker System (QMSS5.1) a sztereóban készült zenei, multimédiás hangokat, illetve a játékok sztereó hangját terjeszti ki 4, illetve 6 hangszóróra. A QXpander 3D-s kiterjesztést ad sztereó lejátszáshoz, míg a QSurround virtuális 6 csatornás hanglejátszást tesz lehetővé sztereó hangrendszereken. No persze míg minden Q-s rendszert beállítgatunk,



eltelik majd egy kis idő, de mindenféleképpen megéri, hiszen a kártya igazi ereje ebben rejlik. Játékok közben az emulált 3D audio jól szól, az EAX hangzás is megfelelő, zenehallgatáskor, illetve DVD nézésekor mind a QRumble, mind a QSizzle bekapcsolása megdobta a hangzást – még akkor is, ha így bizonyos esetekben kicsit kásás is lett a hangkép.

- ↑ Hangzás
- ↓ Max. hat hangszóró csatlakoztatható



AZ AGP-S FORRADALOM VÉGE 2.

NVIDIA GRAFIKUS KÁRTYÁK TESZTJE

Ahogy pontosan egy hónappal ezelőtt ígértem, az ATI oldal után most itt vannak az aktuális NVIDIA belsőséggel felszerelt AGP-s grafikus kártyák. Ezzel mintegy ténylegesen lezártnak tekintjük az AGP-t mint szabvány, érdemes hát komolyan elgondolkodni, mibe fektetsz némi tőkét.

Az előző hónapban kiderítettük, hogy az AGP-s ATI kártyák egyes osztályainak képviselői között legfőképpen csak melléklet szinten lehet különbséget tenni – tény, hogy ezektől mondjuk a vételárak is lényegesen különbözhet. Ebben a hónapban bevizsgáltuk az NVIDIA AGP-s képviselőinek többségét is. Meglepődve tapasztaltuk, hogy a gyártók nagy része hasonlóan nyilatkozott a csúcsmo-
dellekről, mint amikor az X800 XT-ket próbáltuk beszerezni: „nincs rá igény”, vagy „nem tudunk elég chipet gyártani”, illetve „valószínűleg nem is lesz több”. Amikor 6800 Ultra vadászatra

indultunk, igen komoly nehézségekbe ütköztünk. A teszt végéig mindössze kettőt sikerült (vért izzadva) ösz-

vagy netán jövő év elején megérkezik a többi, természetesen Piacér rovatunkban találkozhattok majd minddel.

**” A gyártók nagy része hasonlóan nyilatkozott a csúcsmo-
dellekről, mint amikor az X800 XT-ket próbáltuk beszerezni: „nincs rá igény” ”**

szeharácsolni. Ennyire rossz lenne a helyzet? Azért nem. Egyszerűen mivel most ezek a legdrágább kártyák, nyilván nem belőlük készítik a legtöbbet... ergo: hiány van belőlük a piacon. Ha esetleg karácsony előtt,

**A tesztkörül-
mények változatlanok**

Mint ahogy ez a teszt az elmúlt hónapban megkezdett AGP forradalom végének második felvonása, természetesen sem a tesztgépén,

sem a tesztkörnyezeten nem változtathattunk.

Ha esetleg nem emlékeznétek, gyors összefoglalásként: 3,2 gigahertzes processzor, 1 gigabájt memória, 120 gigabájt Maxtor DiamondMax Plus 9 HDD, grafikus kártyának pedig a mellékelt tesztalanyok álltak rendelkezésünkre. A Windows XP-t ezúttal is SP2, s ezt DirectX 9.0c támogatta, melyet ezúttal a friss NVIDIA driver egészített ki. A tesztprogramok is ismerősek lehetnek: 3DMark05, Unreal Tournament 2004, Doom 3 és természetesen a Counter Strike: Source.

TOSHIBA Notebook VERHETETLEN ÁRON!
Felülmúlhatatlan teljesítmény és multimédiás lehetőségek

További információ:
www.technotrade.hu

Ne maradj le róla!

Sulinet
expressz



ASUS 6800

"Lájtos" alternatíva

A jó minőség és a kellően borsos ár egyik képviselője igen meglepő talánnyal nyitotta a tesztet. Egy olyan sima, 6800-as kártyát hoztak a szerkesztőségbe, melynek nem egy, hanem kettő tápcsatlakozója van. Mi ebben az érdekes? Hát csak az, hogy ennyi táppal már Ultrának kellene lennie. Mérési eredményeiből tökéletesen kiderül, hogy távolról sem erről van szó. Sőt, 3Dmarkban még csak rá sem lehet fogni, hogy szépen szerepelt volna. Doboza, jó szokás-hoz híven, ezúttal is igen gigantikusra sikeredett. A mellékelt hét darab lemezen a felhasználói programok mellett három teljes játékot is találhatunk (Deus Ex 2, Gunmetal, Battle Engine A.). Árához képest azonban nem kielégítő a teljesítménye.

- ↑ GameFace Live kamera
- ↓ Két tápcsatlakozó

TELJESÍTMÉNY	28/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	17/20
ÁR	8/10



Leadtek 6800 GT

A nehézkedés bajnoka

A Leadtek talán az egyetlen olyan gyártó, amelynek általában oda-íthetnének a legrobosztusabb és legnehezebb grafikus kártyákért járó díjakat. Mivel azonban ilyeneket nem osztunk, maradnak a további lehetőségek. Kártyájukról első pillantásra azonnal az juthat eszünkbe, hogy „ez nem szakad majd ki az alaplapból?”. A válasz egész egyszerűen: lehet, hogy nem ☺. Na jó, nem kell attól tartani, hogy kiesik, de azért jobb becsavarni a csöppséget. Méretének és hűtőrendszerének specialitása ellenére sem túlságosan zajos, és kellően sebesre is sikeredett. Dobozában megtalálható a Splinter Cell: Pandora Tomorrow, valamint a Prince of Persia: The Sands of Time is.

- ↑ Teljes játékok
- ↓ Nagyon nehéz

TELJESÍTMÉNY	34/40
KIALAKÍTÁS	25/30
EXTRÁK	16/20
ÁR	8/10



Gainward 6800 GT

Zajos piros

A Gainward volt az egyetlen cég, amelyik talán egy minden szempontból különcnek számító megoldást dobott piacra. A Gold Sample-ként is emlegetett GT két robusztus ventilátort kapott a szintén nem csekély összerületű bordájához. A rendszer üzem közben eléggé zajos, de szoftvere kiválóan szabályozza a pergés sebességét. Bár sebessége nem nevezhető kimagaslónak, jó tudni, hogy egyetlen kattintással 6800 Ultra szintre billenthető. Ezáltal a 350-es mag órajel 400-ra, míg a memória 500-ról 550-ra ugrik. Ez már elég szép gyorsulás, bár mindez meglát-szik vételárán is. Dobozának tartalma nem túl bőkezű, de ezt legalább nem is adják hozzá az amúgy is magas árához.

- ↑ Tuningolható
- ↓ Kategóriájában a legdrágább

TELJESÍTMÉNY	32/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	17/20
ÁR	6/10



Inno 3D 6800 GT

Ideális választás

Óóó, a jó öreg Inno. Azt kell hogy mondjam, nem hazudtolták meg magukat. Nem csupán arról van szó, hogy sebességben kategóriájának gyakorlatilag egyértelmű legjobbjá, kialakításában és árában is professzionális. Az alap NVIDIA küllemet kicsit felturbózták saját látványvilágukkal, extraként pedig egy kiváló fém fejlécet is tettek rá. Ez eszméletlenül megkönnyíti a kártya kivételét. Zajszintje szintén teljesen elfogadható, és nem foglal el két kártyahelyet, mint egyes vetélytársai. Még dobozának tartalma sem mondható értéktelennek, habár kiegészítő kábelekben nem bővelkedik, a szoftverfelhozatala tisztességes (hét lemez, bár csak egyetlen teljes játék). Minden szempontból jó választás.

- ↑ „Olcsó”
- ↓ Kevés mellékelt extra

TELJESÍTMÉNY	33/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	16/20
ÁR	9/10



Adatok	6800	6800 GT					6800 Ultra		
	ASUS	Leadtek	Gainward	Inno3D	Sparkle	MSI	Chaintech	Xpert Vision	
3DMark05 (3Dmarks)	1024x768	3902	4516	4502	4562	4442	4542	5098	4987
	1280x1024	3196	3854	3767	3794	3696	3815	4322	4196
UT2004 (FPS)	1024x768	120,39	120,44	120,43	120,76	121,12	120,51	120,65	120,81
	1280x1024	124,17	124,4	124,5	124,65	123,04	124,41	124,62	125,29
Doom 3 (FPS)	1024x768	65,7	66,3	66,4	66,5	65,9	66,4	66,5	69,2
	1280x1024	60,4	64,1	63,2	63,4	63,5	63	65,6	57,84
CS: Source (FPS)	1024x768	62,79	59,26	59,34	59,19	61,54	59,41	59,38	60,11
	1280x1024	41,98	50,79	50,62	50,53	49,82	50,34	58,96	57,12
Mag órajel (MHz)		350	350	350	350	350	350	400	400
Memória órajel (MHz)		500	500	500	500	500	500	550	550
Memória mérete (MB)		256	256	256	256	256	256	256	256
VIVO		○	○	○	●	○	●	○	●
Kiemelendő extra	GameFace Live	Teljes játékok	Eléggé tuningolható, Speciális hűtés	Kategóriájának legolcsóbb tagja	SCART átalakító, konverter	15 (!) CD	Nyugalabda	Két teljes játék	
Forgalmazó	Mycom Kft.	Ramiris	Herta Számítástechnika	Aqua Computer	Original Trade Kft.	Ramiris	Expert Kft.	Ramiris	
Telefon	06-1-203-4320	06-1-888-3200	06-1-239-8028	06-1-322-4658	06-1-320-0386	06-1-888-3200	06-1-450-2430	06-1-888-3200	
Ár (Ft + Áfa)	93 400	96 700	116 000	79 920	90 125	99 990	119 200	120 900	
Honlap	www.mycom.hu	www.ramiris.hu	www.herta.hu	www.aqua.hu	www.originaltrade.hu	www.ramiris.hu	www.expert.hu	www.ramiris.hu	



Sparkle 6800 GT

A megfizethető

A korábban tárgyalt Inno termékéhez külsőleg igen hasonlatos Sparkle gyermekét is indítottuk a versenyen. A referencia küllemet ők is csak annyira módosították, amennyire feltétlenül szükséges volt, nem akartak pénzt, illetve energiát ölni bele a teljesen egyedi külső miatt. A hardver tetején szintén megtalálhatjuk a praktikus szerelő fejlécut, közvetlen a jobb oldalán található egyetlen tápcsatlakozó mellett. Üzem közben, érdekes módon hangosabb, mint az Inno, teljesítményben azonban többször is alulmarad. Vonzó dobozában kellően sok extra található. Fém CD-tartó, kábelek, SCART konverter és nyolc lemez (Chaser, Spellforce, Arx Fatalis teljes játékokkal).

↑ Rengeteg extra
↓ „Közepes” sebesség

TELJESÍTMÉNY	31/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	18/20
ÁR	8/10

81%



MSI 6800 GT

Extrák bajnoka

Az MSI továbbra is tartja a szoftvermellékletes világrekordot. Nem kevesebb, mint 15 CD-t találtunk a dobozában, melyek kellemesebbnél kellemesebb földi jókkal voltak tele. Teljes játékok között megtalálható a Prince of Persia: The Sands of Time, illetve a szintén minőségi XIII. Mindemellett egy rakat felhasználói program és kiegészítő várja boldog tulajdonosát. Teljesítménye szintén eléggé profeszionális, legalábbis kategóriájában – a lényegi tesztek többségében első. A referencia küllemet némileg módosították, jóval vasosabb borda és nagyobb ventilátor is került rá, sajnos ezzel zajszintje is megnőtt. Vételára sem a legmagasabb, de a szoftvereket leszámítva mégis sok.

↑ Extra mellékletek
↓ Hangos

TELJESÍTMÉNY	34/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	18/20
ÁR	7/10

83%



Chaintech 6800 Ultra

Fullextrás

A Chaintech, eddigi tapasztalataink ellenére, ezúttal egyetlen fillérrel sem támogatta a hivatalostól eltérő formavilágot. Érdekességképpen még csak egy matricát sem ragasztottak a kártyájukra, vagyis egy az egyben referencia küllemet kapott. Ennek következtében két kártyahelyet is felemészt, és sajnos elég zajos is. Dobozát boncolgatva viszonylag átlagosnak nevezhető tartalommal találkoztunk. S-Video és RCA kábelek, kettő CRT/DVI átalakító és némi kiegészítés. Több felhasználói szoftver, illetve Commandos 3. Egy jópofa plüsslabdát is mellékeltek, mellyel bármikor eltölthetjük az időt ☺. Tesztünk leggyorsabb példánya, de csak pár forint hiján nem a legrágább.

↑ Érdekes mellékletek
↓ Zajos

TELJESÍTMÉNY	38/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	17/20
ÁR	6/10

85%



Xpert Vision 6800 Ultra

Közepes Ultra

Már nagyon a teszt vége felé jártam, amikor még mindig úgy festett, hogy csak hét kártya van a kezemben. A nyolcadikat csak nem tudta behozni senki. Aztán megjelent a nem annyira ismert Xpert Vision terméke, amely ráadásul a csúcscategóriás 6800-as szint képviselője. Igen parányi dobozát kibontva elének táruult a százszázalékosan referencia kialakítás – gátlás nélkül mondhatom – ijesztő minitapédánya. Nagy, nehéz és zajos. Bár utóbbin korrigál a szoftvere, de a két kártyahelyet még ekkor is elfoglalja. Több programban is jóval lassabb volt, mint a másik Ultra, ráadásul kevesebb extrával csomagolva is drágább.

↑ -
↓ Referencia kialakítás

TELJESÍTMÉNY	37/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	16/20
ÁR	5/10

82%

GEFORCE 6800 GO

HORDOZHATÓ ERŐGÉP

Bár elég sok vád érte az új GeForce kártyák fogyasztását és hőtermelését, szemmel láthatóan dolgoztak a problémán. Ma már ott tartunk, hogy notebookba is bepakolhatunk asztali csúcsgépek közeli teljesítményt. A GeForce 6800 Go 3 gigahertzes processzorral és 1 giga memóriával 1024x768-as felbontásban Doom 3-mal 32 FPS-t mutatott, míg az asztali, 3,66 gigahertzes gép 33-at. Nekték is kellene egy ilyen notebook ☺?



Az előző hónapban és jelen számunkban látott mérési eredmények igazolják, hogy a jelenlegi körülmények között az NVIDIA csúcskártyái a jobbák. Bár a 3DMark05-ben elég nagy eredménykülönbségek születtek a két fél között, ezeket érdemes megbeszélni. A 3DMark hajlamos arra, hogy bizonyos képességek birtokában extra pontokat adományoz. Ilyen a csak és kizárólag NVIDIA kártyákban megtalálható Pixel Shader 3.0. Bár az ATI azt mondja, ma még erre nincs szükség, illetve, hogy ők mindezt driverből is tudják emulálni, ez egyszerűen nem állja meg a helyét. Bizonyos játékok, szemmel láthatóan plusz effektivel jelennek meg GeForce-os környezetben. A játékok mérési eredményeiben ez ugyan nem

mindig mutatkozik extraként, de azért ne feledjük, hogy több grafikus effekt mellett is képesek a GF-es kártyák az ATI sebességét produkálni. Az pedig, hogy a játékok továbbra is inkább NVIDIA-pártiak, szintén tény. Érdekeség, hogy a közelmúltban megjelent Half-Life 2 nem ezt a táborot erősíti ☺.

Az NVIDIA nyertesei

Mint minden teszt végén, most is kiderült, hogy kik a teljes jogú nyertesek. Az Inno 3D-t általában igen nehéz legyőzni. Legtöbbször sebessége is kimagasló, vagy legalábbis kategóriájának egyik legjobbja, az árával azonban nagyon nehéz versenyre kelni. Egy egész tízesel kevesebbet kell fizetnünk érte, mint az utána következő 6800 GT-ért – ami-

ből azért, lássuk be, már némi memóriát is vehetünk a gépünkbe. Éppen ezért kifejezetten ajánljuk mindenkinek, aki egy valóban időtálló grafikus kártyát szeretne. Második befutó – véleményünk szerint – a Sparkle 6800 GT. Ez ugyan nem mindig annyira gyors, mint a Leadtek (bár ezt minimális tuningolással bármikor orvosolhatjuk), de jóval érdekesebb extrákat találhatunk dobozában. Néhány ezerrel még olcsóbb is – és ugyebár a spórolás mindenkéfelett! Végére hagytam a nagyágyút, a kiváló GeForce kártyát. A dicső címet ezúttal a Chaintech megoldása zsebelhette be. Szép kis summát kell otthagynunk érte, de az biztos, hogy mindennel maximális grafikán nyomulhatunk.

ZeroCool

Tesztgépünk támogatója:



KONFIGURÁCIÓK TESZTJE

MEGFIZETHETŐ JÁTÉKGÉPEK

A már szinte hagyománynak számító év végi nagy géptesztünket most sem hagyhatuk ki. Úgy döntöttünk, most az itthon kapható, játékra ajánlott gépkonfigurációk között fogunk alaposabban szétnézni, remélve, hogy ezzel mindenkinek levesszük a válláról a gépvásárlás okozta első gondokat.

Az előző számunkban – mint azt már megemlítettük – egy komplett géptesztet eszeltünk ki, amely karácsony tájékán különösen hasznos lehet mindazok számára, akik a hagyományos ajándékok helyett most valami mással, mondjuk egy komplett PC-vel szeretnék megörvendeztetni magukat ©. A fő szempont az volt, hogy a kedvező árral rendelkező PC-k minél ütősebb hardverelemeket tartalmazzanak. Előfordul tehát a cikkben Athlon

64-es proci éppúgy, mint sima AMD Athlon XP, vagy a konkurens Intel P4-ese. De VGA-kártyáknál is elég széles a választék, Radeon 9600 XT, 9800, 9800 Pro, illetve GeForce 6800 GT is feltűnt egy-egy gépben. Igazából egyetlenegy kritériumunk volt, mégpedig a vételi ár. A hét cég által versenybe indított gép egyike sem léphette át a nettó 160 ezer forintos határt. Ez az összeg az, amiért manapság már érdemes játékkonfigban gondolkoznunk.

A zsűri szempontjai

Mivel ezeknél a gépeknél számunkra elsősorban a játékokban nyújtott teljesítmény jelentette a legmeghatározóbb értékelési szempontot, különösen nagy figyelmet fordítottunk a megfelelő tesztelésre. A gépek alapos leizaszításában elsősorban a Doom 3 volt nagy segítségünkre, melyet High beállítások mellett, 1024x768-as felbontásban futtattunk. Ezt követően pedig a

Half-Life 2 engine-re épülő CS: Source gammát izzítottuk be. Itt megnéztük, hogy – a Doom 3-mal ellentétben – kisebb felbontásokban (tehát 800x600-ban) mire számíthatunk. Legvégül a 3D Mark 2005-öt vetettük be, melyet alapbeállításokon futtattunk. A végső pontszám kialakításánál a teljesítmény mellett természetesen figyelembe vettük a gépek felszereltségét, a különféle extrákat és a külső is.

Cég	Ár (+Áfa)	Telefon	Honlap	Doom3	CS:Source	3DMark05
Fefo Kft.	160 403	06-1-412-3581	www.fefo.hu	41,30	84,99	1 677
Mistral	159 913	06-1-236-0000	www.mistral.hu	28,90	72,40	1 517
Bluefish	159 992	06-1-814-1122	www.bluefish.hu	30,40	89,39	873
Qwerty Computer	144 000	06-1-466-9377	www.qwerty.hu	37,40	94,84	1 570
Alien Computers	159 825	06-1-413-0450	www.aliencomputers.hu	51,90	94,90	4 940
Kronos Trade Kft.	161 000	06-1-302-8888	www.kronos.hu	27,90	82,26	1 497
Adria Computer	160 100	06-1-222-6164	www.adriacomp.hu	26,80	75,31	1 488



Bluefish

A fekete cápa

A Bluefish stílusosan fekete cápának keresztelte el a tesztre küldött gépszörnyeteget, mely a P4-es mezőnyt hivatott erősíteni. A 3,0 gigahertzes Prescott-magos procit összesen 512 megabájtnyi 400 megahertzes memóriamodul egészíti ki. A kellő játékeljesítményért egy Sapphire Radeon 9800 kártya felelős, amely 128 megabájt memóriával tud gazdálkodni. A gép tehát nemcsak elegáns külsejével büszkélkedhet, de a belső kapcsán sem kell szégyenkeznie. A 120 gigás Maxtor merevlemez és a fekete ház dizájnához passzoló, stílszerűen fekete Pioneer 16-szoros DVD-író gondoskodik arról, hogy soha ne szenvedjünk helyhiányban. A teszteken nagyon korrekt eredményeket ért el ez a konfiguráció, az egyéb szempontoknak is maximálisan eleget tett.

Alien Computers

Az idegen technológia

Az Alien Computers gépe teljesen X-aktás eset. A paramétereket nézegetve azon gondolkodtunk, vajon hogy sikerült ennyi ütős hardvert ebbe a gépbe beleszuszakolni, ráadásul ennyiért?! Az nForce 3-as alaplapban egy AMD Athlon 64-es proci csücsül, amely a 2800+ típusjelzést viseli. Az 512 megabájt memóriamodul 400 megahertzen üzemel. Itt jön az abszolút meglepetés: a gépbe egy Inno3D GeForce 6800 GT kártya került, 256 megabájt DDR memóriával. Ezen kívül 80 gigás merevlemez, kombó CD-író, DVD-olvasó és egy remek Chieftec ház javítja az összképet. A teszten derekasan helytállt a gép, még a Doom 3-as tesztben is alaposan odavert mindenkinek, így egyértelműen neki osztottuk ki a győztesnek járó díjat!

FEFO

A kötelező fekete ☺

A FEFO konfigurációja is teljesen fekete dizájn kapott. Ez alól még a Dual Layeres Samsung DVD-író sem jelent kivételt. A processzor ebben a gépben is P4-es, mely 3 gigahertzen ketyeg, 800-as FSB-vel és 1 megabájt cache társaságában üzemel. A gépben továbbá két darab 256 megás, 533 megahertzes DDR-2 memória teljesít szolgálatot. A megjelenítésért egy Chaintech GeForce FX 6600-as felelős, amely 256 mega DDR memóriával büszkélkedhet. Továbbá 80 gigabájtos merevlemez, illetve egy igen praktikus, „8 az egyben” memóriakártya-olvasó található beépítve. A teszteken nagyon szépen dolgozott, látszik a táblázatból, hogy a második legjobb eredményt tudhatja magáénak. Ezért kapta megérdemelten az ajánlatunk címet.

Qwerty

Athlonnal szerelve

A Qwerty gépe valamelyest megtöri a fekete házak sorát, és a hagyományos fehér külsővel próbál babérokra törni. Ez a konfiguráció AMD Athlon XP 3000+ processzorral és 512 megabájt DDR memóriával van felvértezve. A grafikus kártyája az ATI oldalt erősíti, hisz egy Radeon 9800-as teljesít szolgálatot. Talán mondanom sem kell, hogy ez a gép is megfelelően nagy, 120 gigás merevlemez tudhat magáénak, hab a tortán, hogy itt is találkozhatunk egy LG DVD-íróval. A tesztek lefuttatva látszik, hogy a 6800 GT-től azért elég rendesen lemarad, bár az így kapott eredmények még mindig nagyon kecsegtetőek. A kedvező összképet tovább javítja, hogy 18+18 hónap garancia is jár a gépünkhöz, amennyiben ezt a konfigurációt választjuk.

	CPU	Alaplap	Memória	Videokártya	Merevlemez	Optikai meghajtó	Táp	FireWire	USB2.0	Hang	LAN
Mistral	P4 2.8 Ghz	ASUS P4P800SE/GD	1 GB 400MHz DDR A-DATA	GeCube Radeon 9600XTG 128MB	120 GB Samsung	NEC ND-2510A DVD-író	Chieftec 360W	van	8db	6csatornás	Gigabit
Alien Computers	Athlon 64 2800+	Gigabyte GA-K8NS	512 MB DDR 400 MHz Brand	Inno3D GeForce 6800 GT 256MB	80 GB Samsung	LG DVD-ROM/CD-RW	Chieftec 300W	van	4db	8 csatornás	Gigabit
Bluefish	P4 3.0 Ghz	ASUS P4P800SE	512 MB DDR 400 MHz	Sapphire Radeon 9800 128 MB	120 GB Maxtor	Pioneer DVR108 DVD-író	Chieftec 360W	nincs	8db	5.1 csatornás	10/100
Adria	P4 3.0 Ghz	ASUS P4P800SE	512 MB DDR 400 MHz	ASUS A9600XT 128 MB	80 GB Samsung	LG4146 DVD-író	Macron 400W	nincs	8db	5.1 csatornás	10/100
Qwerty	Athlon XP 3000+	ASUS A7N8X	512 MB DDR 400 MHz	ATI Radeon 9800 Pro 128 MB	120 GB Maxtor	LG4146 DVD-író	360W	nincs	4db	6csatornás	10/100
FEFO	P4 3.0 Ghz	MSI 915PNE02 Platinum	512 MB DDR-2 533 MHz	MV GeForce FX 6600 256 MB	80 GB Samsung	Samsung TSH552 DVD-író	FOXCONN 350W	van	8db	7.1 csatornás	PCI-E Gb LAN
Kronos	P4 3.0 Ghz	ASUS P4P800SE/GD	512 MB DDR 400 MHz Brand	Sapphire Radeon 9600XT 128 MB	200 GB Seagate	LG4146 DVD-író	Codegen 400W	van	6db	6csatornás	Gigabit



Adria

Az átlagos teljesítményű

Az Adria Computer Kft. gépe hasonlóan fest, mint az előzőleg tesztelt Qwerty-gép. Kívülről talán nem is olyan nehéz őket összekeverni, már azért sem, mert ugyanazzal az LG DVD-íróval vannak megáldva. A beltérben viszont komolyabb az eltérés, hisz 80 gigabájtos merevlemez és ASUS A9600 XT videokártyát kapott. Ez utóbbi 128 mega DDR RAM-mal gazdálkodik. Processzorból egy Intel P4-est csomagoltak, amely 3 gigahertzes teljesítményével remekül kiharcolja a rendszer maximumát. Az erős CPU érezteti a hatását, bár a közepes VGA rányomja a bélyegét az eredményekre. Az elért pontszámok közepesnek nevezhetők, átlagos felbontásnál nagyobb nem igazán érdemes próbálkoznunk.



Mistral

Feltűnő egyéniség

A Mistral nem mindennapi kinézetű gépet indított a tesztben. A különösen jó külső, ezüstös dizájn egy színes LCD-kijelzővel fejezték meg, melyen a fontosabb információkat követhetjük nyomon. A gép egyébként a P4-esek mezőnyét erősíti, hisz egy 2,8 gigahertzes Northwood-magos processzort tartalmaz. Memóriából nincs hiány, összesen 1 gigabájt 400 megahertzes DDR modult pakoltak bele, ami tényleg nagyon jól jön a játékoknál. Ezen kívül 120 gigás merevlemez és az LG CD-író/DVD-olvasó kombót fedezhetjük fel benne. Extraként egy NEC ND-2510A DVD-író is belefért a szűkös keretbe! A videokártya szintén a Radeonok közül került ki, egy GeCube Radeon 9600 XT-t építettek be, mely 128 megabájtnyi DDR memóriával büszkélkedhet. Szép dizájn, korrekt teljesítmény jellemzi a gépet.



Kronos

Kapacitásból jeles!

Az egyszerű, fehér, sallangoktól mentes gépház egy 3 gigahertzes P4-es processzort rejt, melynek 1 megabájtos gyorsítótára és 800 megahertzes FSB-je van. Az erős procit két darab 256 megabájtos Brand modul egészíti ki, melyek 400 megahertzen ketyegnek alából. Ez a konfiguráció is egy Sapphire Radeon 9600 XT-t kapott, 128 mega DDR memóriával, nagy előnye viszont a VIVO kiserelés. A merevlemez méretével senkinek sem lehet problémája, a 200 gigabájtos Seagate vinyót nem fogjuk könnyedén megtölteni. Ha ez mégis megtörténne, a fontosabb adatainkat az oly népszerű LG GSA-4160B DVD-író segítségével pörköltethetjük ki. A Doom 3-tesztben már érezhető volt, hogy a High beállítások mellett kevésnek bizonyul a 9600 XT, igazából ez a konfiguráció is erősebb VGA-t érdemelne.

MONITOR A GÉPHEZ

CRT VAGY TFT?

A tesztben felvonultatott konfigurációk egyike sem tartalmazott monitort, előfordulhat azonban, hogy nem csupán új gépet, de új monitort is szeretnénk vásárolni. Manapság már inkább érdeme-
sebb korszerűbb TFT-s megjelenítőbe fektetni drága pénzünket. Ezek a lapos kijelzők már kinőtték a komolyabb elterjedésüket akadályozó gyermekbetegségek nagy részét. A válaszidő értékük már 12 ms körül is mozoghat (pl. Samsung SyncMaster 710N), ez pedig tökéletesen megfelel még a legprofibb FPS-bajnoknak is. Az árak is kezd egyre elfogadhatóbbá válni, hisz egy 17 inches TFT-t, már 60-70 ezer forint környékén beszerezhetünk. Ez körülbelül 20-25 ezer forintos többletkiadást jelent egy jó CRT-monitorhoz képest. Végezetül az sem elhanyagolható tény, hogy a TFT-monitorok – ellentétben testesebb társaikkal – a szemünket is jobban kímélik. Ha tehetjük, mindenképpen a korszerűbb LCD-kijelzőket válasszuk!



Mielőtt döntenék

Konfigurációs tesztünk végére elmondhatom, hogy igencsak vegyes összetételű gépeket sikerült most bemutatnunk. Az már világosan látszik, hogy a 160 ezer forint körüli kategóriában nem lehet csodát művelni. Nagy általánosságban minden gépről elmondhatjuk, hogy alapjába véve jó alaplappal, erős processzossal és elegendő memóriával szerelték fel. Azonban legtöbbször

esetében a szűk keresztmetszetet a VGA-kártya jelentette. Csupán egyetlen esetben volt ez másként, az Alien gépében egy izmosabb Inno3D GeForce 6800 GT lapult. A többi kiserelésnél látszott, hogy a 30 ezer forintos kártyák nem képesek 30 FPS-nél többet kipróbálni magukból. Ha tehát picit több pénzt tudunk gépre költeni, akkor érdeme-
sebb a VGA-ra fektetni a nagyobb hangsúlyt! Azért megjegyezném,

hogy ezek az értékek Doom 3 alatt értendők, High beállítások mellett. Azért is választottuk ezt, mert ez az a játék, amellyel a lehető legnagyobb terhelést lehet adni rendszerünknek. Átlagosabb gépigényű játékoknál, például a CS: Source alatt mindegyik gép remekül muzsikál, 800x600-ban 80 körüli FPS-értékeket hoztak. A tesztben szereplő gépek közül legelsőnek tehát a FEFO konfigurációját emelnék ki, mely remek teljesít-

ményével és egyéb pozitívumaival méltán nyerte el az ajánlatunk címet! Ezek után egy hajszállal lemaradva a Qwerty gépe következik, melynek a kiváló díjat osztottuk ki. Végül, de nem utolsó sorban, a már sokat emlegetett Alien-konfigurációt ajánlanánk, mely egyértelműen elvitte a pálmát, és leggyorsabb teljesítményével kivívta a teszt győztesének járó díját!

Mady

Gép	Teljesítmény 50/50	Felszereltség 30/30	Külsőalak 10/10	Ár 10/10	Összesen %
Fefo	42	25	9	10	86
Mistral	33	26	10	10	79
Bluefish	32	26	9	10	77
Qwerty	42	27	6	10	85
Alien	49	26	7	10	92
Kronos	29	26	6	10	71
Adria	29	25	6	10	70

SYS-TEAM 2000 KFT.

- Teljes körű szervizelés
- Számítógép-konfigurációk
- Használt és új alkatrészek
- Gépátépítés beszámítással
- Bizományi adás-vétel-csere
- Szaktanácsadás
- Rendszerfelügyelet

1157 Budapest, Zsoltavár u.-Lagénybirtó u. sarkok (Újpalota)

TEL: 477-1240
FAX: 477-1240

5% kedvezmény

Ahogy a világ halad előre, egyre több a környezeti ártalom. A nagyvárosokban nő a szmog, s mindez nem elég: fogyóban a kőolajkészletek. Valamit sürgősen ki kell találni, hogy megmaradjon az autózás és tisztább legyen a levegő. Megoldás: a hidrogén! Ez a hónap fő témája.

NAGY CÉGEK A MARS-REPÜLÉS MÖGÖTT

Az emberiség régi vágya új területeket, földrészeket, bolygókat felfedezni. A NASA ambiciózus terve (CEV – Crew Exploration Vehicle, azaz Felfedező Jármű Személyzettel), amely segítségével az emberiség eljuthatna a vörös bolygóra, a Mars-ra, egyre inkább kezd formát ölteni. A jelenlegi elképzelések alapján a NASA régebbi, Apollo és Gemini küldetéseiben is használt modul+kapszula koncepciójára alapul majd a CEV is. Ennek érdekében két akkora vállalatigigás, mint a Boeing és a Northrop

összeállt, és elkészült az első koncepció grafika, amely bár még nem a végső változatot ábrázolja, azonban alapvető elemeiben máris jelzi, körülbelül milyen lesz a CEV, ha ez a két cég nyeri a pályázatot a jármű építésére. Jelenleg még nincs végleges megállapodás, hiszen a NASA-nak ebben a projektben 11 beszállítója lesz, azonban biztató, hiszen elindul végre a munka a marsi expedícióval. Természetesen az űrsiklók kiváltására (is) tervezett CEV első próbái majd Föld körüli repüléseken lesznek.



MIRE HASZNÁLJÁK A SZUPERSZÁMÍTÓGÉPEKET?

A közelmúltban, Pittsburgh városában tartotta éves konferenciáját a szuperszámítógépesek nemzetközi szervezete. Itt a száz leggyorsabb gép, illetve ezek felhasználói, fejlesztői gyűltek össze, hogy tapasztalatokat cseréljenek, illetve elmesélik, ki mire használja saját masináját. A legnagyobb kiállítók egyike a NASA volt, amely a nemrég befejezett 10 240 processzoros Columbia projektet mutatta be. Ez a szupergép az emberi test űrbéli viselkedését, az űrsikló meghibásodásait szimulálja, de „ráérő idejében” a szupernóvák belsejében lezajló folyamatokat, illetve az univerzum születését is modellezzik vele (természetesen a jelenleg

fennálló tudásunk alapján). Az alaszakai egyetem szuperszámítógépe teljesen más feladatokat végez: cunamikát (azaz pusztító erejű szökőhullámokat) modellez, ezzel tanulmányozva működésüket. Emellett a sarki jégképződést és az űridőjárás hatásait is vizsgálja az északi fényre, illetve a gép rendelkezik Alaszka 518 négyzetkilométeres részének akkurátus (2,5 méteres részletesség) modelljével, amellyel pilótákat oktatnak, hogy jobban megtanuljanak erre fele repülni. Egy másik számítógépen egy tökéletesen modellezett japán ház 3D-s modellje futott, amely segítségével a tanulók megismerhetik a japán kultúra fontos elemeit.



Viszlát benzinkút,

Isten hozott H-kút

Talán majd 50-100 év múlva, amikor a világ majd' összes gépkocsija hidrogénnel működik, békés nosztalgiával tekintenek vissza 2004-re, amikor megépítették az első nyilvános hidrogénkutat (hiszen a „régies-

10 liter 95-ös hidrót kérek...

No persze ez egy kicsit bonyolultabb technológia, mint a benzines gépkocsiknál, hiszen a hidrogén nem egy klasszikus hidrogéntankba, hanem egy magas nyomású tároló-



már az is jót tenne, ha a robbanómotorok káros gázai eltűnnének.

Azonban a kút megnyitása jelzésértékű: végre valóban demonstrálja, hogy a nagy autógyártók komolyan veszik a fosszilis (kőolaj alapú) üzemanyag elfogyásának rémképét, másrészt maguk a forgalmazók is egyértelműen letették voksukat a technológia mellett. Egyelőre ez azonban nem több, mint demonstráció: a nap mint nap arra haladó mintegy 80-100 ezer gépkocsi még nem fog tankolni hidrogént, azonban az agyakba szépen lassan elraktározódik, hogy ilyen is van. Sőt, mivel a hidrogén autók külsőre pont úgy néznek ki, mint a benzinesek, így sokkal egyszerűbben elfogadhatják majd az új technikát, amely maximum abban fogja megváltoztatni az életünket, hogy a motorok csendesebbek lesznek.

Gyu

A jövőben a rádió Los Angelesben nem szmogot, hanem ködöt jósolhat majd, ha nagy lesz a forgalom.

s" benzinkút elnevezés is ki fog menni a divatból). S ezt az első kutat a napokban át is adták Washingtontól, az Egyesült Államok fővárosától észak-keletre. Természetesen a közelben lakók hevesen tiltakoztak (hiszen mi történik akkor, ha felrobban a kút), azonban a magas szintű technológiai előírások segítségével igen csak biztonságos az új építmény és a hidrogénkút (hadd nevezzem nyelvújítóként H-kútnak) tökéletes békességben képes együttműködni egy klasszikus benzinkúttal. Egyelőre nem kell attól félni, hogy a hidrogénmeghajtású gépkocsik hosszú sora kigyózik majd a töltőállomásnál, hiszen jelenleg az egész fővárosban mindösszesen hat ilyen található. Persze a világ nagy autógyártói már jó ideje dolgoznak a megfelelő modelleken, így jelenlegi elemzések szerint 2-5 éven belül tömeggyártásra kerülhet az első, hidrogénmeghajtású négykerekű. A hírhez az is hozzátartozik, hogy nemrég megnyílt az első európai H-kút is Berlinben.

ba kerül. Innen hidrogénnel hajtott üzemanyagcellákba „folyik”, amelyek elektromos motort hajtanak meg. Miután lezajlott az egész folyamat, a „kipufogógáz” nem más, mint vízpára. Erre mondják azt, hogy nem semmi! Megszűnik a környezetszennyezési faktor, a káros gáz kibocsátás főleg a lakott zónákban csökken majd: s a távoli jövőben a rádió Los Angelesben nem szmogot, hanem maximum ködöt jósolhat, ha nagy lesz a forgalom. Hosszú távon azért a nagy mennyiségű vízpára-kibocsátás is megváltoztathatja bolygónk arculatát, hiszen olyan, sűrűn lakott területek, melyek eddig meglehetősen száraz levegőjűek voltak, könnyedén változhatnak párásabb, nedvesebb, netán esősebb helyekké. A természetes pára-kibocsátás mellett potenciálisan sok millió gépkocsi juttat majd vízpárát a levegőbe. A hírek persze nem szólnak a sarkkörön túli alkalmazásokról, ahol „kipufogójég” kérdését még nem oldották meg, de biztos vagyok benne, hogy a technológia terjedésével erre is jut erő és energia. Mindenesetre jó öreg bolygónknak

Hibrid, az ideiglenes megoldás

A tervek szerint első menetben nem a tiszta, hidrogénnel hajtott, hanem az úgynevezett hibrid, azaz hidrogén és benzines gépkocsik jelentik majd az átmenetet. Ez üzleti szempontból logikus is, hiszen melyik benzinkút hálózat építene ki rengeteg millióból H-kutakat, amíg nincs megfelelő mennyiségű autó? Viszont ha nincs H-kút, ki fog venni hidrogén kocsi? Kevesen... (Érdekesség: november 15-én az év autójának választották a Toyota Prius hibridjét)



MEGNYERTÉK AZ ANSARI X-DÍJAT!

A világ első, magánemberek által épített űrhajója, a SpaceShipOne nemrég elnyerte a régóta felajánlott díjat. Az emberi pilóta által vezetett jármű 367 442 láb, azaz körülbelül 110 kilométer magasra repült. A project érdekessége, hogy olyan ismert személyiségek finanszírozták, mint Paul Allen (Microsoft) vagy John Romero. Ez a szép siker újabb díjak kítűzését is magával vonta, hiszen kiírták az X Prize Cup versenyt, ahol a magassági és az űrben megtett távolsági rekorddal lehet elismérést aratni. A híres hotelmágnás, Robert Bigelow pedig 25 millió dollárt ajánlott fel az első olyan magánűrhajó építőinek, amely megkerüli a Földet. S álljunk itt meg egy pillanatra. Ugyanis ebből a rövid felajánlásból is látszik, hogy megkezdődött a magántőkén alapuló űrturizmus korszaka. Ez a kis repülés a SpaceShipOne-nal sokkal több volt, mint aminek látszik: azt jelenti, hogy a közel jövőben (5-10 éven belül) tehetős magánemberek repülhetnek fel űrbéli szállodákba (már, ha addig megépítik a szállodákat ©), gazdag betegek kímélhetik izületeiket spéci, Föld körül keringő szanatóriumokban, vagy egyszerűen fölülről csodálhatják bolygónkat. A híres Virgin-vállalkozó, Richard Branson pedig máris megalakította a Virgin Galacticot, hogy több ezer embert juttathasson el az űrbe. S mire jó ez nekünk? Minél többen utaznak, annál olcsóbban lehet majd repülni (főleg ha bekapcsolódik a konkurencia is) így talán még a mi életünkben teljesülhet a sci-fi írók régi álma: szinte bárki kijuthat az űrbe. Úgy legyen!





VAN REMÉNY!

ADATMENTÉS HALADÓKNAK

Biztosan megesett már Veled, hogy bizonyos adataid látszólag nyom nélkül tűntek el a merevlemezemen. Ezek néha olyanok, amire valóban szükséged lenne, mégis úgy tűnik, nem lehet visszaszerezni őket. Nos, a remény hal meg utoljára...

Az aktuális havi DVD-leadás közben esett meg velem több-féle adatvesztés, éppen ezért úgy gondoltam, megosztom veletek a szerzett tapasztalatokat. Tény, hogy nagyon sokféleképpen lehet adatot veszteni, visszaállításukra is legalább két tucattal több lehetőség van, mint amit most leírok. Viszont nem árt tudni ezekről a valóban pofonegyszerű megoldásokról. Vannak olyan cégek, akik kemény forintokért szinte minden állapotból visszahozzák a sérültnek, esetleg eltűntnek hitt fájlokat, de miért rohannánk rögtön hozzájuk? Először próbálkozzunk a számunkra is megfizethető megoldásokkal.

Fájelvesztés fejvesztés nélkül

Jómagam igen sok merevlemezrel rendelkezem. Ennek nagy hátulütője, hogy olykor nem tudom milyen adat van egyiken-másikon. Hajlamos vagyok azonos adatokat több tárolón is megőrizni, csak, hogy biztosan meglegyenek a fontosabbak. Éppen pucolgattam egy HDD-t, amikor letöröltem egy igen fontos állományt. Alig fél napra rá kiderült, hogy pont ez nem volt meg sehol máshol. Paragépezet beindult, és csak remélni mertem, hogy van valami megoldás. Gyorsan rátaláltam a FreeUndelete-re (www.officerecovery.com/freeundelete). Egy nagyon egyszerű, apró program, mely a letörölt

fájlokat képes visszaállítani, és ahogy neve is mutatja, teljesen ingyenes. Egyszerűen csak elindítjuk, beolvasuk azt a meghajtót, melyről letöröltük a fájlt, és, ha szerencsénk van, egyetlen kattintással visszaállíthatjuk. Ha a törlés után nem végeztünk lemez-műveletet, minden esélyünk megvan arra, hogy teljes épségben szerezzük vissza az adatot.

Bonyolódik a helyzet

Az előbb említett megoldás csak a legkedvezőbb esetben használható. Nézzük, mi van akkor, ha a gép indítása után a Windows egyszerűen nem is látja egy bizonyos partíci-

a normálisan már nem látható adatot teljes egészében átmentsük egy másik merevlemezre. Miután mindent visszaszereztünk, mehet a format.

Haladóknak sosem elég

A korábbi két megoldáshoz képest talán nem mindenkinek annyira elérhető, mégis igen elegáns megoldás a Knoppix nevezetű Linux disztribúció használata. Miért lehet rá szükség? Nos, az is megesett a DVD-leadás hetén, hogy a korongra helyezendő adatokkal teli merevlemez behelyezése után a Windows el sem indult! Így pedig igen nehéz futtatni akár a FreeUndelete, vagy a GetDataBack

komplett gépünk hardverösszetevőit (grafikus kártyától kezdve a merevlemezekig mindent). Ha egyszer bejött a program, egy szép grafikus felületet kapunk, mely rajzprogramtól kezdve minden más hasznos segédprogramot is tartalmaz. Most azonban nem egy önálló operációs rendszerként akarjuk segítségül hívni, hanem, hogy visszanyerjük elveszettnek hitt adatainkat. A Linux, mint az köztudott, nem FAT, vagy NTFS fájlrendszeren alapszik, mégis kiválóan képes olvasni ezeket. Egyszerűen kattintsunk a merevlemez ikonjára, mentsük el a legfontosabb adatokat, és ezután már törölhetjük a merevlemezt. Ha esetleg valami gondod lenne a merevlemez elérésével, vagy bármilyen más ponton elakadnál, a hivatalos oldalán elég sok segítséget találsz.

Tény, hogy ezen szűkös egy oldalban nem lehet tökéletesen összefoglalni az adatmentés minden egyes lehetőségét, de úgy vélem, már ez is nagy segítség mindenkinek. A FreeUndelete nevű programot megtalálhatod aktuális lemez melléklékünk Mélyvíz rovatában, a GetDataBack az ezt megelőző korongokon volt. A Knoppixet is igyekezzünk feltenni egy későbbi DVD-lemezre, csak egyelőre még nem érkezett meg az engedély a készítő cégtől. Addig is, ha bármi kérdésed lenne ezen szoftverekkel kapcsolatban, nyugodtan dobj egy mailt nekem!

ZeroCool



Próbálkozzunk a számunkra is megfizethető megoldásokkal



ónkat. Egyszerűen formatáljunk és veszítsünk el minden adatot? Fenét! - már elnézést. Irány az internet, és keressük meg a GetDataBack (www.runtime.org/gdb.htm) nevű, szintén hasznos segédprogramot. Létezik FAT, illetve NTFS fájlrendszerre fejlesztett változata, szerezzük be a nekünk megfelelőt. Elindítása után mutassuk meg neki, melyik meghajtóval van gondunk. 20-30 perces megfeszített munka után (merevlemez méret és gépteljesítmény függő) visszahozza a teljes tartalom könyvtárszerkezetét. Ez azonban nem javít, csak lehetővé teszi, hogy

programokat. De lássuk csak, mi az a Knoppix, és miért olyan jó ez nekünk. Egy teljes CD-s (éppen ezért nem mindenkinek elérhető) Linuxról van szó, melynek egyik legnagyobb előnye, hogy teljesen ingyenesen letölthető a honlapjáról (www.knoppix.org). Érdemes mihamarabb beszerezni, az úgynevezett image fájlt kiírni lemezre, és máris egy önmagától elinduló operációs rendszerünk van, amit, bármennyire hihetetlen, nem kell telepíteni. A lemezről kell indítani a gépet, a memóriába kerülnek a fontosabb driverek, a rendszer pedig néhány perc alatt felismeri a

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Sziasztok! 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.

3D-s kártya 50 000 Ft alatt



Frissítés	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	86%	32 900 Ft	2004. 08.
Frissítés	Inno 3D Tornado GeForce FX5700 U	82%	30 000 Ft	2004. 08.
Új	HIS Radeon 9550	82%	25 900 Ft	2004. 09.
Ártipp	HIS Radeon 9550	82%	25 900 Ft	2004. 09.

3D-s kártya 50 000 Ft fölött



Új	HIS Excalibur X800 XT	84%	110 000 Ft	2004. 11.
Új	Sapphire Toxic X800 Pro	82%	100 000 Ft	2004. 11.
Új	HIS Excalibur X800 XT	84%	84 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	Connect 3D Radeon 9800 Pro 128 MB	86%	50 000 Ft	2003. 10.

Intel alaplap (Socket 478)



Frissítés	MSI 848P Neo-V	83%	16 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	Abit IS7-V2	82%	15 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	EpoX 4PLAI	81%	15 500 Ft	2004. 08.
Ártipp	Abit IS7-V2	82%	14 500 Ft	2004. 08.

AMD alaplap (Socket A)



Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	18 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	MSI K7N2G	89%	17 900 Ft	2003. 07.
Frissítés	Aopen AK79G Max	88%	20 900 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	17 000 Ft	2003. 07.

Intel processzor (Socket 478)



Frissítés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	35 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	P4 2.4 Ghz FSB800	-	25 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Celeron 2.8 Ghz	-	17 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 2.0 Ghz	-	12 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor (Socket A)



Frissítés	AMD Athlon XP 3200+	-	27 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2800+	-	19 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2500+	-	14 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Athlon XP 2300+	-	9 900 Ft	Belső teszt

Intel processzor hűtő



Frissítés	Thermaltake A1480	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	GlacialTech Igloo 4350	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

AMD processzor hűtő



Frissítés	GlacialTech Diamond 2100	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool-122	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

Hangkártya



Frissítés	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	30 000 Ft	2003. 03.
Frissítés	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	27 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Sound Blaster Audigy Player	89%	9 900 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	8 500 Ft	Belső teszt

Merevlemez



Frissítés	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	29 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	19 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	13 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	10 500 Ft	Belső teszt

CD-író



Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	10 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	13 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	11 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	7 000 Ft	Belső teszt

DVD-író



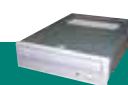
Új	Asus DRW-1604P	92%	18 600 Ft	2004. 11.
Új	NEC 3500A	91%	17 800 Ft	2004. 11.
Új	Samsung	86%	20 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	NEC 3500A	91%	17 800 Ft	2004. 11.

17" monitor



Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	30 900 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	28 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Philips 107T5	83%	28 900 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	28 000 Ft	2003. 12.

DVD-olvasó



Frissítés	Toshiba SD-M1612	95%	5 500 Ft	2002. 09.
Frissítés	Pioneer DVD A06s	91%	5 500 Ft	2002. 02.
Frissítés	ASUS DVD E616	89%	6 000 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	-	5 000 Ft	Belső teszt

15" TFT monitor



Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	64 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	63 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	70 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	60 000 Ft	2003. 09.

17" TFT monitor



Frissítés	EIZO Flexscan L550	5/5	115 000 Ft	2004. 06.
Új	Samsung Syncmaster 173P	5/5	119 000 Ft	2004. 11.
Frissítés	LG Flatron L1710B	86%	90 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	80 000 Ft	2003. 09.

5.1 hangfal

Értesítés	Jazz J9940	89%	44 000 Ft	2003. 06.
Értesítés	Klipsch Promedia 5.1	88%	89 000 Ft	2003. 06.
Értesítés	Philips A5.600	83%	31 000 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	14 000 Ft	2003. 06.

2.1 hangfal

Értesítés	Logitech X-220	88%	8 500 Ft	2004. 01.
Értesítés	Creative Inspire P380	85%	11 000 Ft	2004. 01.
Értesítés	Altec Lansing XA3021	84%	8 000 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz SpeakersJS 6936	78%	7 500 Ft	2004. 01.

Egér

Értesítés	Logitech MX 1000	5/5	18 000 Ft	2004. 10.
Új	Logitech MX 510	89%	9 800 Ft	2004. 09.
Új	Genius Netscroll+ Traveller 400	85%	3 000 Ft	2004. 09.
Ártipp	A4Tech Optical Office 8K	80%	2 900 Ft	2004. 09.

Billentyűzet

Új	Canyon CN-RF1 Wireless Keyboard	4/5	4 200 Ft	2004. 11.
Értesítés	Logitech Internet Keyboard Black	-	3 500 Ft	Belső teszt
Értesítés	Genius KB21e Multimédia	-	3 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	2 500 Ft	Belső teszt

MP3 lejátszó

Új	iRiver IFP-1090	88%	59 000 Ft	2004. 10.
Új	MPIO FL100	85%	29 000 Ft	2004. 10.
Új	laudio 4	83%	36 000 Ft	2004. 10.
Ártipp	Diva Gem Bluetooth	73%	24 900 Ft	2004. 10.

Gamepad

Új	Logitech Cordless Rumblepad 2	91%	9 000 Ft	2004. 11.
Új	Logitech Precision Gamepad	89%	3 000 Ft	2004. 11.
Új	Trust Vibraforce Feedback 850F	83%	7 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	Logitech Precision Gamepad	89%	3 000 Ft	2004. 11.

Ház

Értesítés	Casetek CK-1018-2B	85%	11 000 Ft	2004. 03.
Értesítés	Lian Li PC-60	84%	25 000 Ft	2004. 03.
Értesítés	Cooler Master Wave Master	82%	24 500 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	8 900 Ft	2004. 03.

Táp

Értesítés	AeroCool AeroPower 550W	-	12 000 Ft	2004. 08.
Értesítés	Vantec Stealth 420W	93%	10 000 Ft	2004. 04.
Értesítés	Coolink 400W	91%	10 000 Ft	2004. 04.
Ártipp	IMBP-450 A 350W	88%	5 900 Ft	2004. 04.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A processzorok árára kedvezően hat a karácsonyi időszak, továbbra is érdemes megfontolni a 3.0 GHz-es P4-es megvásárlását, esetleg AMD fronton a 3200 pluszos XP beszerzését. Ha tehát nettó 30 000 Ft körüli kategóriában gondolkozunk, akkor mindenképpen ezekből válasszunk. Ha némileg kevesebb pénzt tudunk csak procira költeni, célszerű a 2.4 GHz-es P4-esek közül választani, illetve AMD oldalon a 2800+ Barton magos procik közül egyet. Ezek 22-25 000 forint körüli áron szerezhetők be, ár/teljesítmény viszonylatban nagyon jónak nevezhetők. Grafikuskártya tekintetében közép- és felső kategóriában is történtek kisebb-nagyobb árváltozások, bár ez utóbbiban tényleg kisebb ársökkenés

tapasztható csupán. Aki nem X800Pro/XT-ben, hanem közép árszintben gondolkodik, annak ATI oldalon továbbra is a Radeon 9800Pro éri meg legjobban. 35-39 000 Ft-os áron még igen csak jó kártya kerül a birtokunkba. GeForce pártiak arcipírítón alacsony áron juthatnak hozzá most például az FX 5700-as Ultra változatához is. Memória árak körül lényegesen nagy változások nem történtek, továbbra is kedvező 14-15 000 forintos áron juthatunk félgigányi márkás modulhoz. A merevlemezek árai abszolút a mélypontra tartózkodnak, egy manapság normálnak számító 120 GB-os Maxtor vinyó alig haladja meg 13 000 Ft-os határt, sőt egy 200 MB-os példány is jócskán 20 000 Ft alatt van.

Aktuális box: HDD-s MP3 lejátszók

Új	Creative Zen Touch	88%	60 000 Ft	2004. 10.
Új	Apple iPod Mini	87%	58 000 Ft	2004. 10.
Új	iAUDIO M3	85%	69 000 Ft	2004. 10.
Ártipp	Apple iPod Mini	87%	58 000 Ft	2004. 10.

JÓ HA TUDOD...

A hardvereszt összetételeben 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

AMD

INTEL

OPTIMÁLIS

AMD

INTEL

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
Alaplap	Chaintech 7VJL Deluxe 17 000 Ft	MSI 848P Neo-V 16 000 Ft	Soltek SL-75FRN2-RL 18 000 Ft	MSI 848P Neo-V 16 000 Ft
Processzor	AMD Athlon XP 2800+ 19 000 Ft	Celeron 2.8 Ghz 17 000 Ft	AMD Athlon XP 3200+ 27 900 Ft	P4 3.0 Ghz FSB800 35 000 Ft
Hűtő	COOLINK Cool-122 3 000 Ft	GlacialTech Igloo 4350 2 500 Ft	GlacialTech Diamond 2100 2 500 Ft	Thermaltake A1480 3 000 Ft
Memória	512 MB DDR 400 Mhz 15 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz 15 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 17 900 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 17 900 Ft
Videokártya	HIS Radeon 9550 25 900 Ft	HIS Radeon 9550 25 900 Ft	Connect 3D Radeon 9800 Pro 128 MB 50 000 Ft	Connect 3D Radeon 9800 Pro 128 MB 50 000 Ft
Hangkártya	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft
Merevlemez	Maxtor 120GB 7200 rpm 13 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 13 000 Ft	Maxtor 160GB 7200 rpm 15 900 Ft	Maxtor 160GB 7200 rpm 15 900 Ft
Optikai meghajtó	LG DVD olvasó 5 000 Ft	LG DVD olvasó 5 000 Ft	LG GSA-4082b DVD-író 13 000 Ft	LG GSA-4082b DVD-író 13 000 Ft
FDD	Toshiba 2 000 Ft	Toshiba 2 000 Ft	Samsung 2 000 Ft	Samsung 2 000 Ft
Billentyűzet	Samsung SWT PS 2 500 Ft	Samsung SWT PS 2 500 Ft	Logitech Internet Keyboard Black 3 000 Ft	Logitech Internet Keyboard Black 3 000 Ft
Egér	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft
Ház+táp	Noname ATX + 400 W 9 000,00 Ft	Noname ATX + 400 W 9 000,00 Ft	Codegen ATX + 400 W 9 900 Ft	Codegen ATX + 400 W 9 900,00 Ft
Összesen:	122 900 Ft	119 400 Ft	171 600 Ft	177 200 Ft



STARMUSIC

TNT

Koncert a Kisstadionban

Ezúttal nem a fantasztikus norvég rockbandáról, hanem a magyar slágergyáros csapatról lesz szó. Az utóbbi években Ákos és Inti szinte intézményszerűen „slágergyártó” üzemmódba lépett ki magától, aminek élő eredményét láthatjuk-hallhatjuk (hiszen a zenei CD mellett egy teljes DVD-s koncertfelvétel is található a tokban). Ez a zene élőben sokkal jobb, sokkal hangulatosabb, mint stúdióban, hiszen itt ékes bizonyítékát kapjuk annak, hogy egy sláger zeneileg is lehet jó.

CD+DVD egy tokban **84%**
 Ha nő lennék, jobban tetszene ☺

Zsédenyi Adrienn

Zséda-Vue

Ez a csodás magyar előadó mostanában szerencsére egyre több helyen, műsorban előbukkan, s ez jó is, hiszen tehetsége sziporkáiból mi is részesülhetünk. Az átlag poplemezeknél jóval érzékenyebb album dalai sok szeretettel átitatva készültek. Ami a probléma vele, az az, hogy a kiváló énekesnő képességeit igazán kihasználó dal nem született, s így sajnos az igazi, átütő, mindent elsöprő sláger is hiányzik. A CD totálisan korrekt, de félek, hogy így csak egy kellemes, futó élmény lesz...

Kiváló előadó, érzékeny dalok **86%**
 Hol a sláger? ☹

Club Sandwich.6

Ez bizony egész estés bulizene, az év klubslágerei mixelve. Az O-Zone Dragostea Din Tei című befutó slágere, a Brooklyn Bounce Crazy című vadonatúj dala, a holland lemezlovas, Tiesto feat. BT: Loves comes againje, a világhírű német trance DJ, ATB legújabb sikere, az Ecstasy, a '60-as évek slágereinek feldolgozásáról elhíresült Royal Gigolostól a No milk today, a keményebb hangzás kedvelőknek pedig Rocco One, Two, Three című száma. S persze még sokan mások...

Sok jó nóta mixelve **86%**
 Hogy bírjuk ki a 7. részig? ☹

Scoter

Mind the Gap

Na tessék, újabb Scooter lemez! Úgy tűnik, nem fogyatkozik a világ hidrogénkészlete, így a stílusteremtő „ősapák” még mindig nyomulnak (ami elég nagy ritkaság ebben a stílusban). Aki szereti a Scootert, annak ez a lemez is bejön majd, hiszen pont olyan, mint az előzőek. Ami persze előnye és egyben a hátránya is, hiszen a megszokott Scooter megszólalást szeretőknek előny, viszont mindenki másnak eléggé uncsi (igazán újíthatnának már valamit a srácok, ne csak mindig ugyanazok a klisék szóljanak).

Igazi Scooter lemez **77%**
 Ami már igen uncsi... ☹

Chart Mix 4

Régi ismerősünk, DJ. Berry 38 sláger gyűjtött össze korongjára, a változatosság kedvéért a legjobb klubslágereket mixelve (a déja vu a mátrix hibája, ugye). Itt is van O-Zone, Tiesto, ATB, Rocco és persze Royal Gigolos is, és szinte minden ma menő csapat dalának rövid mixe, említése. Mégis mitől más, mint a Club Sandwich? Talán attól, hogy a rengeteg sok nóta sokkal nagyobb változatosságot ad egy áttáncolható estéhez, úgy érzem, erre jobban lehet pörögni.

Pörgős, változatos **88%**
 Kevés a hozzáadott érték ☹

Neil Young

Greatest Hits

A jó öreg Neil még valamikor a hippis korszakban volt igazán nagy szám, s bár azóta is nyomul Crazy Horse nevű bandájával, sőt néha újra összeáll Crosby, Still és Nash urakkal, de a régi dicsőség picit megkopott mára. Szerencsére ez a válogatásalbum 1969 és 1991 közötti munkásságát öleli fel. Hangja és stílusa még mindig egyéni, így akik ezt a korszakot, az akkori nagy bandákat (Jefferson Airplane, Creedence Clearwater Revival) szerették, azoknak ez a lemez is be fog jönni.

Legnagyobb Neil Young-nóták **79%**
 Bizony, kissé avított a modern ☹

Seal

Best 1991 – 2004

Rég hallottam már erről a fantasztikus előadóról, aki nem szépsége folytán hódította meg a világ poppiacait. Örökzöldeket sikerült alkotnia, hiszen ki nem ismeri a Crazyt, a gótikus Kiss From a Rose-t, vagy a Fly Like an Eagle sodrását? Aki eddig nem ismerte, az bizony nézzen magába, hiszen a mai popzene legigényesebb és legemlékezetesebb dalairól van szó. Szerencsére a legnagyobb slágerek mellett két új dal is található a korongon, amelyek kiválóan illelnek a nagy slágerekhez.

Nagyon igényes popzene **91%**
 Hol az új album? ☹

Ákos

Az Utolsó Hangos Dal

Nem, ez nem a múlt havi Starmusic, hanem egy akkori kívánságom megvalósulása. Ugyanis akkor pont azon keseregtem, hogy nincs DVD a koncertfelvétel mellé. Minden az időzítésen múlik, így mire megjelent a cikk, a DVD is kijött (sajnos külön). Ennek ellenére a kétlemezes koncert-DVD még inkább fantasztikus élményt nyújt, mint a lemez tette: a már ismert dalok mellett a második korong rengeteg extrája ad szinte tökéletes élményt a 2004. májusi koncertről, és az egész Ákos-turnéről.

Nagyon jó extrák **93%**
 Nem volt a DVD a CD mellett ☹



STARMOVIE



Eredeti plakát



Polár Expressz Polar Express

Látványos giccsparádé. Azt hiszem, ezzel a két szóval lehetne összefoglalni Robert Zemeckis, a Vissza a jövőbe trilógiájáról elhíresült rendező legújabb animációs filmjét. Pedig amit számítógépes grafikából ki lehet hozni, abból a készítők ki is hozták a maximálist. Az emberi karakterek animációja, a mimikájuk: minden elképesztően látványos. A sztori egész egyszerűen elviselhetetlenül bágyú, dedós és humortalan. Történetünk hőse egy kisfiú, aki nem hisz a Téliapóban! E tragikus felütés után az egész film arról szól, hogy a vonatút alatt pizsamás gyermektársaival egyetemben a kissrác hogyan közeledik az ajándékosztó nagy öreghez, és hogyan győződik meg róla végül saját szemével, hogy a Téliapó élt, él és élni fog! Komolyan szánom azt a szülőt, akinek ezt a filmet végig kell néznie gyermekével. Pedig azt a legjobb producerek nagyon is jól tudják, hogy a gyerekfilmeket valahol a szülőnek is élveznie kell, különben nem ül be rá csemetéjével – hacsak nem mazochistákra számítanak...

Látvány **pro** Bágyú **ontra** **45%**

A nemzet aranya National Treasure

Angelina Jolie otthagya a második rész után látványosan megbukott Tomb Raider-kompániát, így valakinek – úgy látszik – ki kellett töltenie a régész/kalandornő utáni űrt. Jerry Bruckheimer úgy gondolta, hogy Harrison Ford és Jolie után az erősen kopaszodó Nicholas Cage tudja a leginkább visszaadni egy blazírt régész-kalandor figuráját. Nos, Cage általában jó színész, de ide valahogy a rutinos „bánatos kutyakölyök” stílusa nem való. Van még nekünk egy rosszfiú Sean Beanünk, aki most is elárul mindenkit, mint amikor Boromir volt, egy egész meggyőző John Voight, aki ugye Angelina Jolie/Lara Croft apja volt a Tomb Raiderben (itt ezúttal – jéééé! – a főszereplő apukáját játssza), illetve a Trójából ismerős Diane Kruger, akit (gondolom, sok más férfitársammal egyetemben) szívesen „blokkolnék” én éjjel-nappal, viszont mint színész nő sajnos elég gyengécske. Azért A nemzet aranya mégsem rossz kalandfilm, és bár sok technikai trükk és hihetetlen izgalom nincs benne, viszont egész fordulatossá és érdekes a sztori.

Fordulatos sztori **pro** Cage itt nem jó **74%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



Alfie

Alfie Elkins limuzinsóför, fuvarozgatja a gazdagokat a manhattani utcákon, és alkalmanként a hátsó ülésen vigasztalja elhanyagolt női ügyfeleit. Noha vannak ambíciói, beéri annyival, amennyiből pont kijön, és főként az élet örömeire koncentrálnak – mindenféle felelősség nélkül. Alfie Elkins a lézengő agglégény playboy archetípusa. Ám az elbűvölő külső, a lehangoló duma, a laza hetykeség mögött ott rejtőzik egy másik férfi, aki nem engedi be a szerelmet. Ez a film egy 1966-os másik Alfie újra elkészített változata, s ritkaság: jobb, mint az eredeti. Ez legfőképp a mai időkhöz, a mai lelki-szerelmi hozzáálláshoz alakított főhős (Jude Law) miatt lehet, aki bár nőcsábász, azért senki szívét nem akarja összetörni. Ő a figyelmes csábító. Ez feltétlen modern dolog. A lányok a filmben csodások, szexisek, Marisa Tomei pedig... hmmm ☺. Mindig is kedveltem, de most csak Jude Law-t irigyeltem. Mindenesetre talán sokakat taszítani fog ez a „levegőbe létezem, a többi nem számít” hozzáállás, amelyet Jude Law képvisel: viszont a színész kárpótol mindenért.

Jude Law charme-ja **pro** Zavaró lehet egy nőcsábász főhős **84%**

Amerikai Kommandó: Világrendőrség Team America: World Police

Az Amerika Kommandó nemzetközi rendőri szerv, amelynek feladata a világ biztonságának védelme. Amikor kiderül, hogy egy hatalmas diktátor tömegpusztító fegyvereket ad el terroristáknak, a rettenthetetlen hősök embert próbáló küldetésbe fognak, hogy megmentse a világot. Mivel szükségük van valakire, aki beépül a terrorszervezetbe, a Kommandó beszerze Gary Johnstont, a Broadway új csillagát... No persze a South Park alkotóinak bábfilmjétől mit várhatna az ember azon kívül, hogy szétröhögi magát rajta, hiszen a készítőkbákkal tiporják a jó ízlés, a tisztelet, no meg az országok határait, magyarárné szármásunk semmi átlagos élményre. Ez a film igazi szatíra, igazi paródia, amelyben nemcsak a South Park-os „humor” a lényeg, hanem jobban belegondolni az egész helyzet fonákágába, miközben olyan ismert emberek, mint Susan Sarandon, vagy akár Michael Moore is feltűnnek bábok alakjában megfricskázva élő eredetiüket.

Jó muri, maró szatíra **pro** Néha túlzottan South Park-os **89%**



Eredeti plakát



ÍRJÁL
ha véleményed, vagy kérdésed van egy játékkal, az újsággal, vagy a készítőikkel kapcsolatban!
arena@gamestar.hu

SZERKESZTŐI JEGYZET



Köszönjük szépen a rengeteg örömködő levelet, amelyben a 4 oldalas arénát köszöntöttétek. Évekig tartott a küzdelem, kemény volt, de végül sikerült. Köszönöm nektek! Időközben túlestünk egy szülinapi partin, és volt NFS: U2 bajnokság is (móka a köbön mindkettő).

Egyébként pedig elszállt a vinyóm, s rajta sajnos sok-sok levél. Ennek ellenére ez e havi termés sem lesz rossz ☺.

Jó szórakozást kívánok!

Gyu

UI: Ja, és előre is Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kívánok mindenkinek!

A HÓNAP BUGSHOTJA

Ehavi bugshotunk a Hitman 2 képességeit dicséri. Ahogy maga a beküldő, Crash kommentálta: "Szegény csávó csak árnyéka önmagának...". En ehhez csak annyit tennék hozzá, hogy Hitman biztos Lucky Luke-ot lőtte le, aki gyorsabb volt, mint saját árnyéka, így előbb esett be az asztal alá, mint az árnyék...



A leveleket eredeti helyesírással (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

Paul

egyvelegy

Hi Gyu!

A GameStar a kedvenc újságom, amit mindig meg is veszek. Sokan írnak a teljes játékról, ezért én is írok: lehetne pl. egy Sims kiegészítés (mert ugyebár még mindig drágák!), vagy valami igazán jó játék. De nem volt nagy siker pl. a Syberia vagy a Rollercoaster 2.

A játékokról belevehetnétek, mekkora siker volt, vagy mekkora sikere lesz. Tök jó, hogy ez az újság közli leg hamarabb a legújabb infokat, de lehetne hosszabb is, nem kerülne olyan sokba úgy sem (úgy gondolom).

Ui.: Lehetnének teljes programok is az újsághoz.

Hi!

Sajnos Sims kiegészítés nem várható teljes játékként. Ennek az a fő oka, hogy a boltokban még kapható és igen nagy példányszámban adják el, így a kiadónak nem érdeke alternatív terjesztési forrást találni. Ha rajtunk múlna, akkor szívesen feltennénk. Mivel aktuális játékokról írunk, így nem tudjuk leírni, mekkora siker volt (hiszen a játékok java része még meg sem jelenik, amikor mi már leteszteljük). S hogy melyik mekkora siker lesz? Az időgépem még mindig kölcsönben van, így ezt sem tudhatjuk, jóslatokba pedig nem akarunk bocsátkozni (arról pedig ne is beszéljünk, hogy ahány ország, annyiféle a siker: mindenhol más játékok a menők).

Épp most növeltük az újságot 8 oldalal, szóval épp hosszabb lett ☺. Kívánom, hogy minden kívánságod ilyen gyorsan teljesüljön. Ui.: Vannak! Nézd meg a CD/Dupla DVD-t. Ebben a hónapban például a Robin Hood és a Gothic is teljes program.

MyDoom(3)

GS-tábor

Szia Gyu!

Sokat láttam, és hallottam a GS-táborról, és nagyon megtetszett. Szeretném megkérdezni, hogy honnan szerezhetek a táborról még több infót (pl. mennyibe kerül, mit kell vinni, hol lesz, hány éves kortól lehet jelentkezni stb.), mert nagyon szeretnék elmenni!

Mivel ezzel kapcsolatban nem tudok sokat, szeretném még megkérdezni azt is, hogy milyen játékok vannak a táborban (remélem CS van!), és hogy ezeket LAN-ba kötve lehet-e játszani? Ja, és még azt szeretném mondani, hogy jó ez a hírlevél dolog, de sajna nem tudok elmenni a bajnokságra meg a nyílt napra, viszont szeretném tudatni veletek: ha tehetném, elmennék!

Szia!

Egyelőre még nincsenek konkrét információink a 2005-ös GameStar-táborról, de erről időben tudni fogtok, hirdetni fogjuk az újságban, és ott le fogjuk írni a pontos részvételi lehetőségeket. A táborban eddig olyan játékok voltak, amelyeket a táborozók hoztak. Köszönjük, hogy eljöttél, ha tudnál, reméljük, legközelebb sikerül.

M. Zsolt

Kapcsolatot szeretnék

Hello csak úgy.

Ha lenne pl: 1000-nyi kérdésem bármivel kapcsolatban, persze főleg játék meg hardver, szeretném, ha kérdéseimre választ kapnék. Csak így ennyi, röviden. Ha nem probléma, szeretnék megismerkedni veletek, akik ezt a raj újságot készítik ☺. Na pá, várom válaszotokat!!!

Helló!

Ez egy nagyon érdekes levél volt, ugyanis valamilyen rajtunk kívülről ok miatt az 1000-nyi kérdés valahol lemaradt. Néztém a fiókomban, az asztal alatt, sőt még a Bermuda-háromszögbe is elmentem ellenőrizni Bad Sector switch-ét, de az tökéletesen működik (elveszít minden második mailt), viszont az 1000 kérdésből így legalább 500-nak meg kellett volna jönnie. De még 1 sem jött. Kinek a keze lehet a dologban vajon? Egyébként pedig annyi rendezvényünk van, ahol megismerkedhetsz velünk, csak győzz közöttük válogatni! (Épp most lesz egy jó kis LAN-party, gyere ki, dumcsizzunk!)

N. Zsolt

Fácánt

Azért írok most, mert most érek rá, és mert írhatnékom van. Sztori: Jövök

haza Fehérvárról a busszal (vége a sulinak ☺, mára ☺), és nézek ki az ablakon (és Tankcsapdát hallgatok, mert az irtó jól esik ilyenkor). Nézek, nézek, és mit látok? Az egyik ház falán a sok-sok graffiti között ott virít egy, amit az különböztet meg a többtől, hogy el tudom olvasni, és a falon ez állt: GYU. Áh már megint ez a világotmehódítódsi, mi? Hát ennyi történt velem ma (pontosabban 2004. 07. 09-én). Ja, meg láttam egy fácántot, bübű!

Komolyan mondom, ezt nem értem. Egyrészt fogalmam sincs, merre laksz, másrészt meg kéne tudni, ki rajzolta fel a nevedet a falra, hiszen mostanában egyre több a visszaélés a neveddel az engedélyem nélkül. Például rendszámokon, a GYUlaikolbász, a GYUfa nevében, sőt a történelemlényekben GYUlafehérvár nevében is használják a becenevedet. S akkor a csodás fürdőjéről is ismert GYUla városáról nem is beszéltem (s persze sorolhatnám a többi változatot is, ahol engedély nélkül használták a nevedet, s csak a szépérezésem miatt nem kötelezem őket arra, hogy ne használják, hiszen hogy hangozna, hogy „laikolbász”, vagy esetleg a „belladt a seb”. Rosszul. De ha én is benne vagyok, akkor már jól ☺).

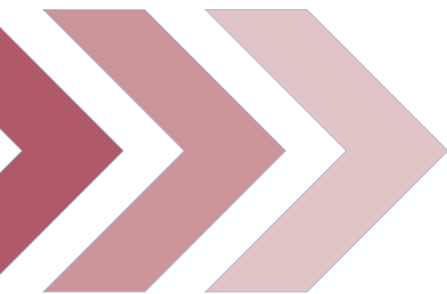
Nyeles

MMORPG

Csá Gyu mester!

Lenne néhány kérdésem az úgynevezett MMORPG kategóriájú játékkal kapcsolatban. Én csak néhány hónapja veszem az újságot. De ígérem, ezt a hibámat hamar pótolom. Visszatérve a kérdésekre. Nem vagyok tisztában a havi díjak befizetési módjával és az összegekkel. Nem tudom, hogy hol vásárolhatok ilyen játékokat. Én tatabányai vagyok, lehet hogy Pestre kéne mennem vásárolni? Ezúton szeretném javasolni az állandó MMORPG rovatot.

Általában az MMORPG-k kliensei a játék honlapjáról letölthetőek, és az előfizetések elektromosan lebonnyolhatóak. Nagyobb címeknél (EverQuest II, World of Warcraft) a játék kliensét boltban lehet/kell megvásárolni (esetleg interneten előrendelni),



133
Aréna hardver
Hardveres problémák



134
Aréna szoftver
Játék kérdések-válaszok



135
Közérdekű információk
Minden, ami érdekes

amelyben általában 30 napnyi ingyen játék is benne foglaltatik. **Érdeemes az általad választott MMORPG honlapján körülnézni, mit és hogyan lehet beszerezni, illetve fizetni. Megjelenésükkel kapcsolatosan a www.mmorgp.com weblapot ajánlanám: ott minden elérhető és jövőben megjelenő MMO-ról találsz infót.**

Cell

Legal-illegal

Hi Gyu! Mindenhol azt hallom, hogy miért másolnak (illegálisan) programokat az emberek. Én tudom a

választ! Azért mert az eredeti játékot/programot pófátlanul drágán adják. Pl.: Sims 2 12990 Ft. Minden üzletben. Röhejes! És akkor még a kiadók sírnak, hogy miért ilyen nagy az illegalitás. Bevallom: nekem a legtöbb játékom másolt, de eszem ágában se lenne másoltal játszani, ha mondjuk, 3000 vagy 4000 forint lenne a legújabb gamma. Én becsülöm a fejlesztők munkáját, de hát ez akkor is sok.

Ez nem egy egyszerű probléma, sőt ez a „Mi volt előbb? A tyúk, vagy a tojás?” tipikus esete. Ugyanis a forgalmazók, ha többet tudnának eladni, akkor

A HÓNAP LEVELE

Sz. Áron

The cheats strikes again

ELECTRONIC WARS THE CHEATS STRIKES AGAIN (A CapsLock visszavág) Miután Dark Táp eltűnt a Cheat birodalommal együtt, Luke Keyboarder úgy döntött, a Led rendszerbe települ. Han CD-író is velük tartott, de csak kis időre, mert ki kellett volna fizetnie Vájruszt, a gonoszt, de a cheatek nem hagyták, ezért el kellett menekülnie. Miután Dark Táp elpusztította a Led rendszert, Luke Keyboarder a Hálózat rendszerbe ment Jodához, a Jeti rend megalkotójának fiához. Bár kevesen tudják, Joda, a hős Joda apja, egyben a Jeti rend megalkotója. Barátjával Kopaszbóval találtak egy bitet, amit egy cheat vesztett el, de ez a bit rossz volt, és amikor a 2,4 CD-írót karcolták, a bit elsült, és egyenesen a cheatekbe szállt. Ez áramkimaradást eredményezett, elpusztítva a memóriákat a cheatek szövetségeseit. Így lett Joda híres. Saját iskolát alapított Joda néven, de elírták, így lett belőle Jeti rend. Yoda még most is él, és számos

dolog menetét ő intézi a háttérből. Pl. amikor WINDOS Keyboarder elpusztította a voodoo-kat Yoda épp ott aludt, és metán gázt szabadított el, ezzel lerombolva a voodoo-kat, tehát nem WINDOS volt ez a személy, hanem Yoda. Ő kérte fel a Win Csesztert, hogy csináljon kis cheateket. Ezt persze egy most inkább a jövőn merengek állapotban. Ennyi volt a móka mára, be**art a memóriám. A 400w legyen benned.

Tudod, amióta a 400w velem van, eléggé kényelmetlenül érzem magam. Reggelente legalább 20-30w mindig a lábam alatt van, amikor felkelek, így szegényeket agyon-taposom. S mind öltözködés, mind evés-ivás közben a 400w ott nyüzsög körülöttem. Múltkor kettő elvesztett és csak 398w maradt, a többiek mind sírtak és ríttak, de szerettem gyorsan két új w-t, így most már minden rendben. Lassan megszokják, hogy amikor utazom, a hátizsákban kell lenniük, és testvéreik, a c-k segítségével még szobatiszták is lettek! Na mit szólsz?

SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

Aréna: arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

Hardversegítség: kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardver gondokkal kapcsolatban)

Játékkérdések: kaveszunet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő - előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. - összes levelet ide)

EZ NAGYON FONTOS! Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden íróknak e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címeiket.

FÓRUM! Fórumunkon is kérdezhet, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

CHAT! Ezentúl csetelhet is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

FORUM.GAMESTAR.HU

Annyira szeretem, hogy ilyen béke, csönd és nyugalom van a fórumon, hogy el sem tudom mondani. Régebben elő-előfordultak apróbb gondok, rendetlenkedések, de a mostani kiváló moderátori gárda egyszerűen fantasztikus munkát végez, így nekem csak ritkán kell közbeavatkoznom. **Érdekes, hogy november 16-án új fórumcsúcsot értünk el: egy időben 79-en fórumoztak (sőt, szeptember 28-a óta, amikor elindult az új fórum, elértük és meghaladtuk a 100 000 - azaz százezer - hozzászólást!). Gratulálok mindenkinek, és kívánok további jó fórumozást!**

ÚJABB NYILT SIKER!

Ismét megrendezésre került a GameStar nyílt napja a MOM parkban, amelyen még számunkra is meglepően hatalmas tömeg jelent meg. Szerencsére aránylag rövid idő alatt sikerült összeszervezni a csapatokat, és jó hangulatban zajlottak a Quake III váltók, a pantomimes játék-reklám bemutatók és a műveltségi teszt, amelynek döntőjében a Gyu csapat nyert (csapatkapitány MailMan volt). Emellett kisorsoltunk rengeteg nyereményt azok között, akik regisztráltak, és persze a díszes társaság jól felzabálta a GameStar 5. születésnapjára készített finom tortát (amiből nekem egyáltalán nem jutott...). talán az egészben a legjobb a rengeteg helyszíni közvetítés volt, amely végigkövette az eseményeket az első pillanattól az utolsóig (sajnos egy idő után annyira hangosak lettünk, hogy a mozikban a nézők nem hallották a filmet, így mindenkinek meg kellett tanulni lábujjhegyen tapsolni). S az egész bulit a több száz GameStar olvasóval közösen elénekelte "Happy Birthday" zárta. Igazi hatalmas nagy móka volt! Újra találkozunk legközelebb! Képek és videók a DVD-n/CD-n.



CSAK RÖVIDEN

Y lehet a Battlefieldban multizni????????? (F. Imre)

Z persze, hogy lehet. Kivéve, ha nem ☺

Gyu emlékszel?

Csákómákógumirágo (V.Lőrinc)

Persze hogy, ott állt a sundámbundámcsöres és a megkáposztátalaníthatatlanságokodásaitokért mellett.

Helló! Azt szeretném kérdezni, hogy a WCG verseny számai közt lesz a FIFA2005? (CAI)

Mivel ez évben volt a FIFA 2004, így nagy valószínűséggel igen.

Csak annyit hogy NEM TÉMA J (R. Vince)

Meg annyit, hogy Nulla Pánik. Vagy ne ess pánikba (csak ne cseréld fel a magánhangzókat J! És egyébként is 42!

Tudod mit? Egyszer csak büdös sajt! (Zenith)

Még jó, hogy csak egyszer, mert többször nem is bírnám!

Csál! Megjelenik-e a DragonballZ 3: Budokai PC-re? (S. Gábor)

Ez nem, de a BragonDallZ 3: Budi Edition igen.

Dragon mester!!! Megengeditek, hogy a weblapomon a játék mellé rátegyem az oldalcímeket, és egy GS-emblémát? (Márk)

Megengedjük ☺

Hali!

Látom írt nálatok Gonzales és B-Chrome, bazi jó! Ugye fognak írni még? (BoneXX)

Igen, sőt ebben a számban a szakma egyik nagy öregje, Dauby publikál majd, akit ugye nem kell bemutatni senkinek! Köszöneteket őt is szünni nem akaró tapssal és ovációval a GS cikkíróinak táborában. B-Chrome most pihen, de vele is találkozni fogtok a közel jövőben!

Ki mit kér karácsonyra? (Wraith Man)

Én speciel azt, hogy végre kialhassam magam úgy Isten igazából. No és persze a lottó januári első húzásának nyertes száma! ☺

lejjebb tudnák vinni az árat, ha pedig olcsóbb lenne, jobban vennék a felhasználók a játékokat. Viszont mivel drágák a játékok, így sajnos vannak olyanok, akik nem veszik meg, így szegény forgalmazóknak is meg kell keresniük a pénzüket, így nem tudják levinni az árakat. Ez a 22-es csapdája, vagy a csuka fogta róka esete. Reméljük azért a forgalmazók előbb-utóbb észbe kapnak. De azt jobban, hogy a felhasználók hamarosan egyre több játékot vesznek majd, így olcsóbb lehet minden.

Arszi

Kérdés

Mélyen tisztelt Gyu mester!

Lenne egy fontos kérdésem: Néhány napja villanást láttam az égen.

Másnap a hátsó kert mögötti nádas tele lett gabonakörökkel. Most az a furcsa, hogy hogyan kerül a nádasba gabona. Utána kis szürke emberkéket láttam, akik elkezdtek babrálni anyám kocsiját.

Másnap anyám megkérdezte, hogy nem láttam-e a kocsit. Szórakozottan legyintettem egyet, és azt válaszoltam, hogy apa pakolt. Ma azok a szürke emberkék bejöttek a házba. Honnan volt kulcsuk? Elkezdtek mérgetni az agytérfogatomat, a magasságomat és egyebeket. Biztosan a háziorvos küldte őket. Szal nem tom, hogy mit higgyek. Valami Mulder nevű csáko azt mondta, hogy az igazság odaát van. Ezt kb. két napja mondta. Hm, biztos adományt gyűjtött. Fenébe! Mi ez a földrengés? Kínéztem az ablakon, megpillantottam az éjszakai eget. 13:37-kor! Meg a holdat, ami zöld és kék volt, és mintha egy másik hold keringene körül...
BAKKER!

RFT XXXIX kötet, XI. fejezet

„A jövőből visszaküldött gépek, amelyek a Gabonakör Fektető Rt. - Gafert tulajdonát képeztek, egy villanással tüntek el. Soha senki nem tudta meg, mi lett a két gép sorsa, egészen addig, míg egy történelmi feljegyzést meg nem találtak a tudósok, amelyből kiderült, hogy RC hátsó kertjében landoltak a gépek, amelyek akár a sivatagba is képesek lettek volna gabonakört rakni (a modern technológiában ehhez nem kellett gabona ugyanis). A szürke overálás kezelőszemélyzet valószínűleg pánikba eshetett, amikor a nádas telerakták gabonakörökkel, így megpróbálták gépkocsival menekülni. Miután a Gafert egyesült a Barlangi Szabászati Rt.-vel (ez az a cég, amelynek

tilos leírni a rövidítését), a cég gabonakörgépeinek kezelőit megtanították az alapvető szabászati műveletekre, így nem az agytérfogatot, hanem a sapkád méretét mérték. Ugyanígy a magasságod a (nem szabad leírni a rövid nevét) Rt. egyenöltöny programja miatt kellett, amelynek jelszava „Egyen öltöny, a többi nézi!” volt. Azt viszont, hogy akkor a holdat ki verte kékre és zöldre, azóta sem tudjuk (bár sokan emlegetnek valami csíteket, akiket néhány mai tudós a huszadik század végén elterjedt csikkekel azonosít). A Barlangi Tudományos Körök Általános Nézője nevű lap, rövidítve Batu KÁN, cáfolja ezt a híresztelést, szerintük a csítek a csitt (azaz csönd) szóból erednek. A kutatások tovább folytak...”

E. Gábor

Izé

Helló!

Mit kéne csinálni, hogy az az izé a gépben csöndesebben öö.. nyögdécseljen! Kösz!

Helló!

Lenne egy jó tanácsom. Amennyiben pornófilmet nézel, s emiatt keletkezik a zaj, akkor vedd le a hangerőt. Ha a barátoddal nyomod az izét a gépen, és izé... szóval érted. Na akkor inkább menjetek át az ágyra, ott kicsit kellemesebb, és akkor máris nem fog az az izé a gépben nyögdécselni, hanem az ágyon. Az sokkal jobb. ÉS A PORNÓ HANGEREJÉT VEDD LE, MERT NEM HALLOD, AMIT MONDOK!

Árpi@pucci

Álomgép

Drága Szeretteim!

Biztos vagyok benne, hogy miután esténként teljesítettétek házastársi kötelezettségeiteket, és álomra hajtatok okos kis fejcskéiteket, a legszuperebb játékokról álmodtok. És persze szuper PC-s konfigurációkról. Azt szeretném kérni tőletek, hogy írjátok le most, jelenleg milyen gépről álmodoztok. Milyen gépet szeretnétek kérni a Jézuskától, ha lehetne. Pénz nem számít, mivel nincs. A jelenleg kapható alkatrészekből mit lehetne kihozni? Hátha ötletet tudtok adni a feleségemnek, mit vegyen nekem karácsonyra.

Én általában vagy arról álmodom, hogy kosárlabdázom, vagy azt, hogy Bogotában vagyok.

De ha gépekről van szó, akkor az álmogépemhez meg kéne változtatni a történelmet két helyen is. Ugyanis arról álmodozom, hogy annak idején a Commodore illetékesei szabadon licencelhetővé teszik az Amiga nevű gépüket, és az terjed el a PC-k helyett. Mennyivel jobb világ lenne! De ha már az nem valósult meg, akkor arról álmodom, hogy Bill Gates épp ne legyen otthon, amikor az MS-DOS-t meg akarja tőle venni az IBM a készülő PC-hez, s inkább valamelyik alternatív operációs rendszer terjedjen el. Azért én elfogadnék egy olyan PC-t, amelyben a vinnyók helyén ugyanakkora Flash-memóriás háttértár van, s minden alkatrész a leggyorsabb (természetesen Athlon procival és ATI VGA-val ☺).

A jelenleg kapható alkatrészekből mit lehet kihozni? Ha van egy kis szerencséd, akkor PC-t. Ha nincs, akkor esetleg hűtőszekrényt, vagy golyószórót, netán madáretetőt...

PalaMate

DVD

Áhó! Gyu!!

Most azért írok, hogy elmondjam nagy történetemet!!! Hazamegyek ma, és észreveszem, hogy a posta mellett ott van a havi DVD-s GS!!! Na ebben az a fura, hogy én nem vagyok előfizető, de minden hónapban megveszem a CD-st. Nekem nincsen DVD-lejátszó a gépben, ezért befutok a szobámba, és mit látok... hogy a DVD-lejátszó már be van téve a házba!!! Amúgy kitaláltam hogy mi lenne, ha egy olyan külön CD-t tennétek az egyik GS-be, amit ti dedikáltok (persze csak egyet, és a többi már másoljátok), és ezekre rátesztek vicces videókat rólatok és bemutatkozatók, mert nem mindenki tud elmenni GS-táborba, hogy megismerjen titeket személyesen. Tehát jó lenne egy ilyen CD!!!!!! SZUPI lenne ☺. Amúgy hogy lehet GS-es e-mail címet szerezni, mert nekem nagyon kéne!!!!

Nem semmi lehet! Ha van ilyen mellékletmegvalósító gép, akkor én az egyik népszerű férfilap „100 legjobb nő” mellékletét szeretném betenni a házba... nem, az ágyba ☺! S a lányokat is lehetne dedikálni, miután átfogó teszten vettek részt. Hmmm ☺. Egyébként kéresem hamarabb megvalósul, mint gondolnád, no persze nem teljesen úgy, de valami lesz!



**FOLYTATÁS
A 135. OLDALON**



ARÉNA HARDVER

MADY VÁLASZOL A HARDVERES PROBLÉMÁIDRA



Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiket a www.gamestar.hu/forum oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altopikban.

Tibi

Gépbővítés

Összegyűjtöttem egy kis pénzt, amit videokártyára akarok majd elkölteni. Mivel annyira nem vagyok otthon a témában, azt szeretném megkérdezni, hogy neked mi a véleményed a GeForce 6800 Ultra kártyáról. Mivel közeledik a karácsony, úgy döntöttem, vagy ezzel, vagy egy Radeon 9800XT-vel fogom a gépemet megörvendeztetni. Tehát az érdekelne, hogy Te melyiket ajánlanád? A gépemben most egy 2,4 GHz-es P4-es van és 512 MB DDR memória. Továbbá az is érdekelne, hogy hol lehet olyan géphűtőt venni, amelynek szabályozni lehet a fordulatszámát?

Ha videokártya vásárlására adod a fejed, akkor célszerű ár/teljesítmény szempontból megközelíteni a dolgot. Ebben az esetben azt mondhatom, hogy a GeForce 6800 Ultra a jobb választás. Ha csupán teljesítmény szempontjából nézzük a dolgot, akkor meg egyértelműen azt kell vened, mert lényegesen gyorsabb, mint a Radeon 9800XT. A szabályozható ventilátorokat szerintem minden nagyobb számítógépes áruházban beszerezheted. Érdemes az AeroCool és a CoolerMaster termékei között szétnézned.

Spikey

HL2 notebookon?

Ha jól tudom, Te írtad a notebook-cikket, amelyben játékra alkalmas gépeket teszteltetek. Én most akarok új gépet venni. Sulinet Expresszben akarom megvenni, és akkor visszkapok jó sok pénzt ☺! Szerinted a Half-Life 2 hogy futna egy ilyen gépen? A teszt győztében 9700 Pro kártya volt, 128 MB DDR memóriával. Ezzel már jól futna a HL2? Ha nem, akkor mit kéne vennem, és az mennyibe kerülne?

Nehéz ügy a noteszgép vásárlása, főleg, ha játékról van

szó. Még egy hagyományos PC esetében sem könnyű a választás, pedig ott minden hardverelem bővíthető. Tehát ha elsősorban játékra veszel noteszgépet, akkor a leggyorsabb VGA-val (és procival) felszerelt modellt válaszd, mert később nem lehet már ezen módosítani. A Radeon 9700 Pro mobil változata tényleg elég erős, a Far Cryt átlagos felbontáson tökéletesen lehet vele játszani, pedig – mint tudjuk – nem kicsi a gépígénye. Ha NVIDIA-párti vagy, akkor az FX 5700 Go-t kellene választani, bár ez utóbbi csak 64 MB-tal rendelkezik. A HL2-t elsősorban a 9700 Pro alatt lenne célszerű futtatni, átlagos beállításokkal élvezhetően lehet vele tolni.

N. Gábor

Szoftveres gondok

Nekem nem igazán hardveres, sokkal inkább szoftveres tanácsra lenne szükségem. Remélem, ebben is tudsz segíteni. Az egyik problémám, hogy a gépemet újból akarom telepíteni, és BIOS-frissítést szeretnék csinálni. Az első kérdésem, hogy hogyan kell BIOS-t frissíteni? Sokszor van itt szó róla, de nem tudom, hogyan kell. A másik kérdésem, hogy a levelezésem már sokszor elmentettem, de mikor megpróbálom átmásolni az új gépre az inbox tartalmát, hülyeségeket ír ki! Kérlek, válaszolj!

Az első kérdésre válaszolva: nem mindegy, milyen alaplapod van. Az újabb példányoknál már nem kell fopival vacakolni, csak elindítod a programot és hátradőlsz. A régebbi alaplapok BIOS frissítésénél viszont lemezre kell másolni a letöltött BIOS-t, és újra kell indítani a gépet a lemezzel. Pár egyszerű kérdésre válaszolni kell, és már megy is a frissítés. Amire vigyáznod kell, hogy ez alatt az idő alatt nehoggy resetelj, vagy elmenjen az áram, mert akkor használhatatlan lesz az

alaplapod. A leveles kérdésre válaszolva, ha megvan az új oprendszered, akkor indítsd el az Outlookot, és válaszd ki a Fájll menüben található import menüpontot. Itt ki kell tallózni azt a könyvtárat, ahova régi leveleket másoltad, és láss csodát...

Tamás

Barebone-vásárlás

A napokban kezembe került egy régebbi GameStar, ahol Barebone rendszereket teszteltél. Sokat gondolkoztam és arra jutottam, hogy én is ilyen rendszert fogok építeni. Viszont egy ütős kis konfigot akarok összedobni. Gondoltam már Athlon 64-re is. Mi a véleményed a dologról? Van már ilyen mini ház? Ha esetleg tudnál segíteni, hogy hol tudnám megvenni, akkor azt is megköszönném!

Az az igazság, hogy létezik már Athlon 64-es Barebone rendszer, csak idehaza a teszt pillanatában nem volt még elérhető. A Shuttle SN95G5 például egy ilyen modell. Az Nvidia új nForce3 lapkakészletére épül, DDR400 memória és a 8x-os AGP porttal van szerelve. Ezenkívül olyan extrákat is tartalmaz, mint a beépített SorosATA RAID, gigabit LAN, FireWire/1394a (400Mbps), egy 32-bites PCI kártyahely. Az ára 80-90 ezer forint körül van, nagyobb számítástechnikai üzletekben érdemes utána kérdezni.

Mitykó Balázs

Monitorprobléma

Olyan problémám lenne, hogy a monitorom az utóbbi napokban elkezdett érdekesen vibrálni. Ez alatt azt értem, hogy különféle sávokban remeg a kép. Persze nem

folyamatosan, csak időközönként, nagyon idegesítő ez a jelenség számomra. A monitor típusa LG 702B, talán most van 1 éves. A beállításoknál a frissítés gyakorisága „Optimálisra” van beállítva, 32 bites színmélység és 1024*768-as felbontás! Mi az ördögtől lehet ez? Talán megy tönkre a monitorom?

Szerintem először ellenőrizd a VGA-kábelt, érdemes megmozgatni. Volt már arra példa, hogy a kábel megtört, és ez látszódtott a monitoron is. A legvalószínűbb dolog, hogy a tápjaz látszódik a monitoron. A leggyorsabbban úgy tudod ellenőrizni, hogy kipróbáld a monitort egy másik gépen is. Ha ott nincs semmi baja, akkor érdemes lenne kicserélni a tápot.

Atesy

Dual Layeres lemezek?

A múltkor olvastam a Dual Layeres DVD-író tesztet, és nagyon megtetszett a tesztgyőztes író. Csak az nem világos számomra (és ezen vitatkozunk a haverokkal), hogy a kétrétegű lemeznél mindkét oldalt egyszerre olvassák-e ezek az olvasók? Szóval arra akarok kilyukadni, hogy az asztali DivX-es DVD-lejátszó hogyan boldogul el vele? Mert most tervezem, hogy szerzek egy ilyen lejátszót.

Sokan keverik, de a Dual Layeres lemezeket nem szabad összekeverni a kétoldalu lemezekkel. Tehát nem kétszer 4,7 GB-ról van szó, hanem egy olyan lemezről, amelynek egy oldalán 8.2 GB-nyi adat fér el. Ez tulajdonképpen pont olyan, mint a mi DVD mellékletünk. Minden DVD-olvasó ugyanúgy képes olvasni, mint a sima DVD-lemezt. Az asztali lejátszóknak sincs gondjuk vele, gond nélkül lejátszák ezeket a lemezeket is. Mady



ÍRJÁL ha bármilyen gondod támad a gépeddel: kv@gamestar.hu



ARÉNA SZOFTVER

BERKENYE VÁLASZOL A SZOFTVERES PROBLÉMÁIDRA



Figyelem! Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk játékelakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiket a www.gamestar.hu/forum oldalon az adott játékprogram témájában!

H. Gergely

RTW

Hi Berkenye! Hogy kell a Rome: Total Warban a fővárost áthelyezni?

Szia! Kattints duplán a városra, majd a Settlement details ikonon, és ott a jobb szélén a Set city to faction's capital gombra.

Jediminator

Sims 2

Csá Berkenye! Lenne megint egy kérdésem. Hogy kell a The Sims 2-ben városba menni?

Hali! Próbáltál már taxit hívni ☺?

KubanitoS

Milyen netet?

Kedves Berkenye! Azt szeretném megtudni, melyik a jobb játék/gyorsaság szempontjából: 512 kb/sec ADSL vagy 512 kb/sec kábeltévé net?

GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákhoz próbál segítséget nyújtani. Ha gondold, segíts Te is!

- **Spells of Gold:** Nehéz rájönni a varázslás tudományára, íme: szerezz tanulópontokat, pénzt. Az alkimistánál nyomj a tanulás gombra, ha nem jelennek meg a varázslások, akkor nyomj egy [TAB]-ot, és válassz. Ha a Mágia lapon kijelölöd, akkor a képernyő bal oldalán megjelenik. (Kali)
- **BloodRayne:** Ha a telepítő 99 százaléknál megáll, ne ijedj meg. Valami Windows-bug az oka, de nyugi, mert legkésőbb 40 perc múlva eljut a 100-ra és bódottátg J! (aur)

Szervusz! Alapvetően tökmindegy mit választasz, mivel a sebességük közel egyforma, és ugyanannyira használhatóak online játékre. Legfőképp a szolgáltatás ára alapján dönts, most amúgy is nagy árcsökkenések és sebességnövekedések vannak. Annyi még a különbség, hogy az ADSL-nél manuálisan kell bejelentkezned, a kábeltévé pedig a gép megteszi ezt magától.

Jani

PoP

Sziasztok! Elakadtam a Prince of Persiában 62 százaléknál. Egy kötéltre kell felugrani és két gombot kell megnyomni. Felugrok a kötéltre, nekiugrok a gombnak, de nem bírok visszaugrani a kötéltre. Mit csináljak?

Ugorj vissza gyorsan! Ahogy megnyomod a gombot, azonnal ugorj vissza, és még éppen el tudod kapni a kötelet. Ez egy ilyen ügyességi játék ☺...

Stad

Morrowind

Üdv Berk! Elakadtam a Morrowindben ott, ahol a Neverarja kéne, hogy legyek a Zainab campnek (mivaaaaan? -ender). Ott véletlenül magamra haragítottam a törzsbelleket, ezért meg kellett őket ölnöm. Ráadásul aludtam is rá, tehát el is mentette L. Így viszont az isten sem fogad el Neverarjának... Charmolni már próbáltam a törzsfőt. Mit kéne tenni?

Hi! Hinnye... hát ezt jól elbaltáztad! Nagyon nem kellett volna őket magadra haragítani. Addig csinálhatod ugyan tovább a főküldetést, amíg él a törzsfő, de elbűvölni már nem fogod. Úgyhogy én nem igazán tudok mást javasolni, csak hogy kezd újra ☺.

Karesz

BloodRayne

Elakadtam a teljes játékokban még az elején annál a bazi nagy

póknál. Ütöm, vágom, csépelem, hadarom, de sehogy se akar az élete lefele menni, csak ha lövöm, de hamar elfogy a skúló. Please help, mert nagyon tetszik a játék, és tovább akarok jutni.

Hallottam erre egy jó módszert, mégpedig: lódd, amíg van skúlód, aztán kezd el a lábát célba venni. Ha egyik lábát levágtad, elesik, és egy ideig nem tud majd támadni. Ezt kell kihasználnod, és ekkor üsd, amíg nem lesz Bloodrage.

K. Dávid

MoH: PA

Az lenne a problémám, hogy elakadtam a Medal of Honor: Pacific Assault azon részén, ahol a repülőket kell vezetni, és egy japcsi anyahajóból és rombolóból kell tengeralattjárót csinálni. Ugyanis akárhogy próbálom, a hajók még mindig ott vannak. Minden bombát és a torpedót is elszórtam a hordozóra, de az ott áll, a romboló pedig meg sem sérül a bombák hatására. Plíz help mí.

Lódd szét a hidat, a légvédelmi ágyúkkal az oldalán. X-CoM@ szerint nem is kellene bombák, simán géppuskával meg lehet csinálni.

Cs. Balázs

Panzers

Hali!
A Codename:Panzersben a javító kocsi nem akar javítani, se a küldetésben, se az oktató részen. Ez egy bug? Van erre patch? Egyáltalán, nektek volt ilyesfajta problémátok tesztelés során?

Szia! Ez egy olyan bug, amit csak a tört verzióval rendelkezők "élvezhetnek". Vedd meg az eredetit és minden rendbe jön. Szóval nálunk ilyesmi nem fordult elő, csak hallottuk... :)

Berkenye

SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

Minden hónapban leközlünk egy levelet, melyet olvasó írt segítségnyújtási felindulásból. Küldj tippet Te is a kavesznet@gamestar.hu e-mail címre!

Halee

The Sims 2

1. Csinálsz egy házaspárt, majd beköltözteted őket.
2. Veszél egy telefont.
3. Az egyik embert kiköltözteted, készítesz neki is egy telket, veszél neki is egy telefont.
4. Áthívod az egyikhez a másikat és megkéred, hogy költözzön oda. Mivel házások, oda fog költözni és tádáámm! Hoz magával 20 000 pénzt J.
5. Ezt megteszed vagy 50x, és máris 1 milliárdod van J (...azért ennek egy kicsit számoljunk utána -ender!)



ÍRJÁL ha bármilyen gondod támad egy játékkal: kavesznet@gamestar.hu

MAMMUT MÉRETŰ NFS: U2 BAJNOKSÁG

Három napos rendezvény keretében került sor Magyarország valaha volt legnagyobb Need for Speed: Underground 2 őrületére. A Mammut bevásárlóközpontban számtalan gépen (PC-k és PS2-k) futott a játék, s a PC-s oldalon minden nap 192 versenyző részvételével zajlott a versengés. A hatalmas kivétlően a legfrissebb játékok demói mennydörögtek (itt is sikerült a mozisok haragját kivívni), s a GameStar minden írója kint volt valamelyik napon, így a kíváncsiskodók nekünk szegezhették kérdéseiket vagy észrevételeiket. S mindehhez gyönyörű hostessek is segítettek nekünk... hmm, aki nem a játékra koncentrált (én) az csodálhatta a lányokat. Ma egy olvasó meg is jegyezte: Gyu, Te csak a csajokat stírólted! No persze, aki játszott, annak nem volt ideje ilyesmire, így mindhárom napon született egy-egy nyertesünk, akiket aznap senki sem bírt legyőzni a Need for Speed : Underground 2 pályáin. Szívvel gratulálunk a nyerteseknek, de egyöntetű ÉLJEN! zenjen minden résztvevőnek és érdeklődőnek is.



Békés Karácsonyt és Sikerekben Gazdag Boldog Új Évet Kíván Nektek a GameStar csapata!

**FOLYTATÁS
A 132. OLDALRÓL**

V. Feri

Gémsztár

Üdv mindenkinek, és áldjon a GameStar! (még egy párszor el fog hangozni) Tehát. Áldjon a GameStar! De, hogy rátérjek a lényegre: áldjon a GameStar! Tehát: (most majdnem azt írtam le, hogy áldjon a GameStar) (ami persze igaz) a minap mentem az utcán a kötelező GameStar adagomért, és a kedvenc újságárusomnál mit látok: elfogyott! Mondom magamban: hát ez nem semmi. Na jó, megyek tovább a következő bódéhoz. Na és mit látok? ELFOGYOTT! Mondom magamban: jó kis újság ez! De azért már kezdtem ideges lenni. Szerencsére a közelben volt még egy újságos, és (hála az égnek) volt GameStar! Az a poén, hogy 2 másodperccel azután, hogy megvettem az égi áldást, egy csákö lihegve, futás után megállt az újságosnál, és GameStar-t kért volna. Hát igen, ebből is látszik micsoda egy király újság ez. Bezony. Tehát: áldjon a GameStar!
Üdv mindenkinek, és nehogy rosszra költsék a zsebpénzt! (csak GameStarra)

Ismétlés a tudás anyja, mondja a mondás, ezt Te most be is bizonyítottad, köszönjük szépen ☺. Mindehhez azért el kell áruljam a nagy titkot: minden idők legnagyobb példányszámában eladott GameStarját sikerült megvenned, így ne csodálkozz - mások

SMS NYERTES

Gyertek, játszatok velünk!

Előző havi SMS játékunk nyertese Kelenföldi Szilárd Nyiregyházi, aki egy csodás GeCube X800Pro-t nyert, szívvel gratulálunk neki. Következő SMS játékunk nyereménye egy Inno3D GeForce 6800GT lesz

igencsak elkaptokdát! Köszönjük szépen mindnyájunk nevében!

Andrew01

Titket ért vádák

A haverom G***jában olvastam, hogy szerintük más újságok (azaz ti) csak 5-6 órát játszottak a Half-Life-fal, és nem írtatok negatívumokat róla (mondjuk ezt megnéztem, és írtatok), és hogy külföldi GS-ből fordítottátok a cikket. Ez számomra elég furá feltételezés, hisz köztudott, hogy ha valaki, akkor Ti mindig elutaztok mindenhová (nem csak a nagy kiállításokra, hanem még sugárveszélyes zónákba is), hogy nekünk első kézből infókat hozzatok, és azt is tudja mindenki, hogy szinte mindig Ti hoztatok le a legnagyobb játékok exkluzív bemutatóit és tesztjeit, még ha nem is reklámozátok mostanában ezt magatokról annyira, mint ahogy azt a haverom PC G***-jaiban látom (ott egyfolytában dicsőítik magukat, hogy „világpremier”, olyan játékoknál, amikről ti már hónapokkal korábban írtatok).

Az említett vádaskodást nem szeretnénk kommentálni. Sam kint volt a Valve-nál, miután San Franciscoban végzett WCG-s teendőivel (erről beszámoltát a 28. oldalon találhattok). Végigtolta a játékot, csakúgy, mint nyolc-tíz másik újságíró kollégája szerte a világból, akik lehetőséget és engedélyt kaptak erre, illetve magazinjaik exkluzivitási szerződést kötöttek a Valve-val és a Vivendivel (mint mi is). Ezután hazajött, és hármásban Uhuval és Boe-vel megírták a cikket. Ahogy La Fontaine meséjében is volt, a haverod lapja a róka, akinek „savanyú a szőlő”.

S. Ákos

Játék

Kint voltam a szülinapon, tök jó volt! Azutáni reggel, amikor felkeltem,

kipattant az agyamból egy szikra... muhahaha. Arra gondoltam lehetne egy játékot csinálni... aminek a címe: SZEREZZ ALÁÍRÁST A GAMESTAR TEAMTÓL!!! Mellékküldetés: egyél minél többet a tortából, Bónusz: Gyu aláírása. Tök jó lenne! Hát meg kéne bízni egy kiadót (Electronic Arts), egy fejlesztőcsapatot (EA Games), és tádám!! Te figyelj, szerintem nagyobb siker lenne, mint a Barbie Fashion Designer.

Figyu, ha legközelebb szikra pattog az agyadból, akkor lehetőleg semmi gyúlékony ne legyen a közelben (mert hát a végén még kiderül, hogy törökbálinti vagy, ÉS TE TEHETSZ MINDENRŐL!). Na jó, nem Te voltál a hibás, viszont a játékölteted, nos, egy kevés munkát még megkívánna. Esetleg Doom IV - GameStar Dedications (azaz Doom IV - GSD) néven be is lehetne vezetni a piacra a játékot (az a lényeg, hogy legyen benne plazmavető).

Tavi

Vers

tetszenek eme remek emberek, reggel megszerzem e rettenetet. gamestar: rettentően jo&mert megerdemlem!
hi tavi all respect for you.

Szeretettel telve rebegem eme versezetet, melyet nekem kell megejtenem: lehetne nekem erre nem keveset tennem? Esetleg lemerevedve verselhetek egyetlen elfeledett embernek? Respect neked mester, eme versezet remek, engem teljesen elejtett.

B. Dániel

Újraélesztést

Nagy örömmre felvettek az ország harmadik legjobb iskolájába. Persze már első nap a számítéshoz terebren kötöttem ki. Azzal kezdtem, hogy felmegyek a legnagyobb honlapra: a jó öreg GAMESTAR-ra. Addig minden simán ment, amíg egyszer csak ki nem jött egy szöveg, mely azt hirdette, hogy miért is van letiltva ez a honlap. Azt hittem, hogy ott helyben hanyatt vágom magam! Amúgy a tanárnak ez a szórakozása, hogy letiltja az összes játékokról szóló honlapot. Az operációs rendszer: UHU 1.1. KÉRLEK SEGÍTS! Ez az egyetlen esély a GameStar honlapja iránt! (persze csak, ha legális)

RFT XXXVII kötet, II. fejezet „Ekkor kezdték a tömegek követezni, hogy UHU 1.1 operációs rendszer mellett a fejlesztők azonnal készítsenek ZeroCool 2.0-át, Boe 4.2-t, BadSector III-át (bár ez ellen a merevlemez-gyártók tiltakoztak), és készüljön GYU 1.7 is. Mindezen új rendszerek az UHU 1.1 halálát okozták, amelynek névadója egyébként sem tiltakozott, mert épp aludt. Manapság, amikor a ZeroCool NG (next generation) 17.0-át használják a világ gépein, az UHU 1.1 neve már csak a történelemkönyvek hasábjain olvasható...”

No kérem szépen, még a félig elvezett Aréna is milyen dögös volt! Mivel sajnos eltűntek bizonyos file-ok (meg vagy 1000 kérdés), így el kellett utaznom a Bermuda-háromszögbe, ahol megtaláltam az RFT egy-két kötetét, így ismét tudtam idézni belőlük. Már nagyon hiányoztak (és nem csak nekem!).
Maximális Tisztelettel,
Gyu

**E-mail: arena@gamestar.hu
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578**
A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

140
OLDALON



Battlefield 2

Annak idején a Battlefield 1942-t az Electronic Arts igen „óvatos” reklámkampánnyal indította útjára, ám a játék döbbenetes sikert aratott, így folytatásának, a Vietnamnak már túlzott reklámra sem volt szüksége. Pedig online FPS műfajban nagyon nehéz megszorítani a Counter-Strike-ot, ám a járműves harcot rendkívül profin bemutató Battlefieldnek ez mégis sikerült. A folytatás végre mai környezetben, a Közel-Keleten játszódik, így végre kipróbálhatjuk az amerikai hadsereg legmodernebb járműveit és harceszközeit is.

Sid Meier's Pirates!



Sid Meier azon kevesek közé tartozik, akik óskori legendás játékokat is saját maguk folytatják. Akik régi motorosok, jól tudják, hogy Meier mester neve egyet jelent a stratégiai játékok nirvánájával, az 1987-es Pirates! pedig nemcsak igazi etalon, hanem eredeti színfolt is a műfaj palettáján. Vajon Sid 17 év elteltével is képes még újat mondani ebben a témában? A következő számunkból megtudjátok...

Everquest 2



Az MMORPG-k császárának folytatása megérkezett, és az első héten azonnal az eladási top listák tetejére került, maga mögött hagyva még a Sims 2-t is: egy MMORPG-től azért ez nem semmi eredmény... A nagy kérdés csupán az, hogy az EQ II képes-e legyőzni a szerkesztőségünkben is rendkívül népszerű World of Warcraftot (... nem @! -ender).

Pro Evolution Soccer 4



Gyu nagy kedvence a Pro Evolution Soccer sorozat, a legújabb rész szerencsére ezúttal is megjelenik PC-re. A Playstationön nagy sikert aratott első két rész után a PC-s harmadik rész igencsak leghagyta az addig egyeduralkodó FIFA sorozatot, így nagy az esély rá, hogy a folytatás még rátesz két lapáttal.

TELJES JÁTÉK:

WANTED GUNS

Egy western témájú, 3D-s, izometrikus akciójátékkal fogunk meglepni Benneteket következő számunkban. A Wanted Guns főszereplője magányos desperado, Devlin, aki egykor pap volt, ám hite elhagyta miután bosszút esküdött, mert régi társai kismizmizték és a házat porig égették. A játék során Devlinnel a klasszikus westernfilmeket idéző sivatagi, sziklás katlanokban, poros, elhagyott mexikói falvakban kell leszámolnunk a ránk támadó banditák tömegeivel. Külön meglepetés, hogy a Wanted Guns TELJESEN MAGYAR NYELVŰ játék, így a sztorit azok is tökéletesen fogják érteni, akik esetleg nem tudnak angolul.

MAGYAR NYELVEN



**MEGJELENIK
JANUÁR
14-ÉN!**

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!

Kék GS: ISSN: 1785-4644
Évűt GS: ISSN: 1585-3187

Főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu
Mezei Károly (ZerCool) – zerocool@gamestar.hu

Munkatársak:
Bérré (játékeszt) – beerr@gamestar.hu
Berkénye (KV szoftver) – berkénye@gamestar.hu
B-Chrome (játékeszt) – bchrome@gamestar.hu
Cars (játék + cheat) – cars@idg.hu
Csont (játékeszt) – csont@gamestar.hu
Dauby (játékeszt) – dauby@digitalreality.hu
Del (játékeszt) – del@gamestar.hu
Forth (videovágás) – forstvan@earthquake.hu
Gonzales (játékeszt) – gonzales@chello.hu
Kecske (múlti tipp) – kozma.ferenc@printscreen.hu
Mazur (játékeszt) – mazur.sth@freestar.hu
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu
S2.JVC (játékeszt) – szjvc@gamestar.hu
Twinxy (HW) – twinxy@pworld.hu
Uhu (játékeszt) – duhle@gamestar.hu
Zim (HW) – igrt@pworld.hu

Tördelőszerkesztők:
Pali Attila (Mala) – mala@idg.hu
Biro Daniél (Playpus) – dbiro@idg.hu
Csimlappert:
Pali Attila (Mala) – mala@idg.hu
Szerkesztőség:
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Telefon: 577-4300, telefax: 266-43-43
Internet: http://www.gamestar.hu
E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kézzel írt anyagokat lefordítja és szerkeszti, de nem vállalja azok visszaállítását, megőrzését. A GameStarban megjelent valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban) minden megjelenés előtt, táblázat, stb. szerzői jog véd. Bárminem másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD/CD-k a GameStar terjesztésének ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legmagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállalunk.

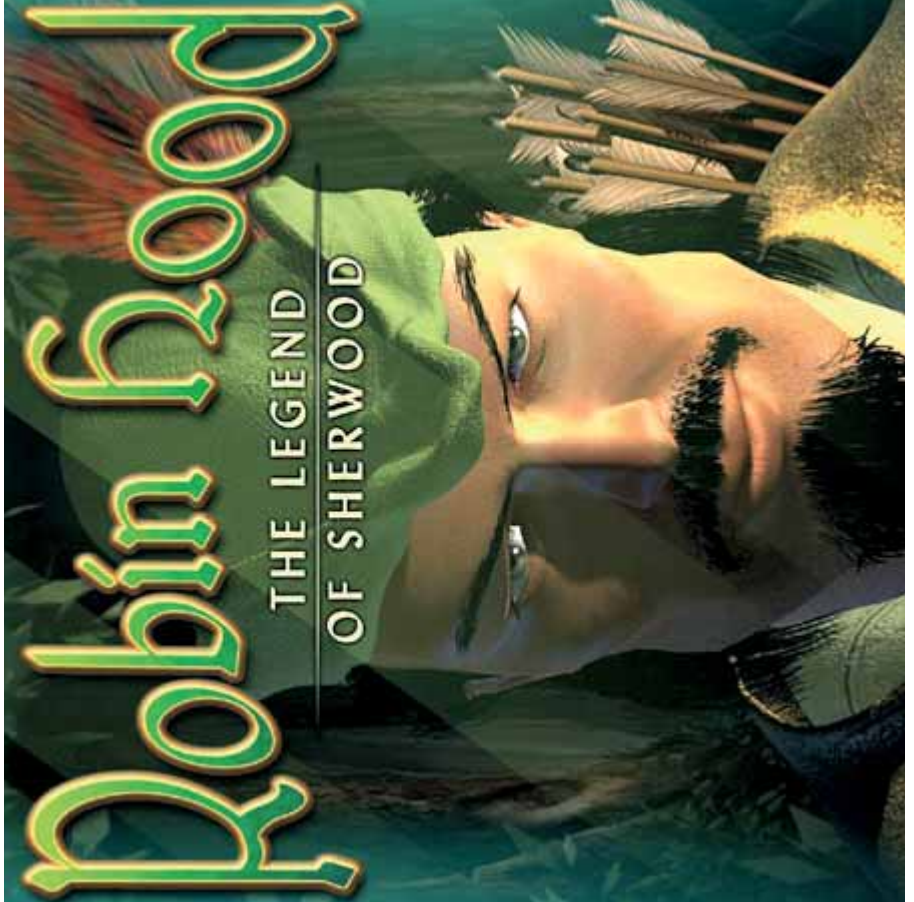
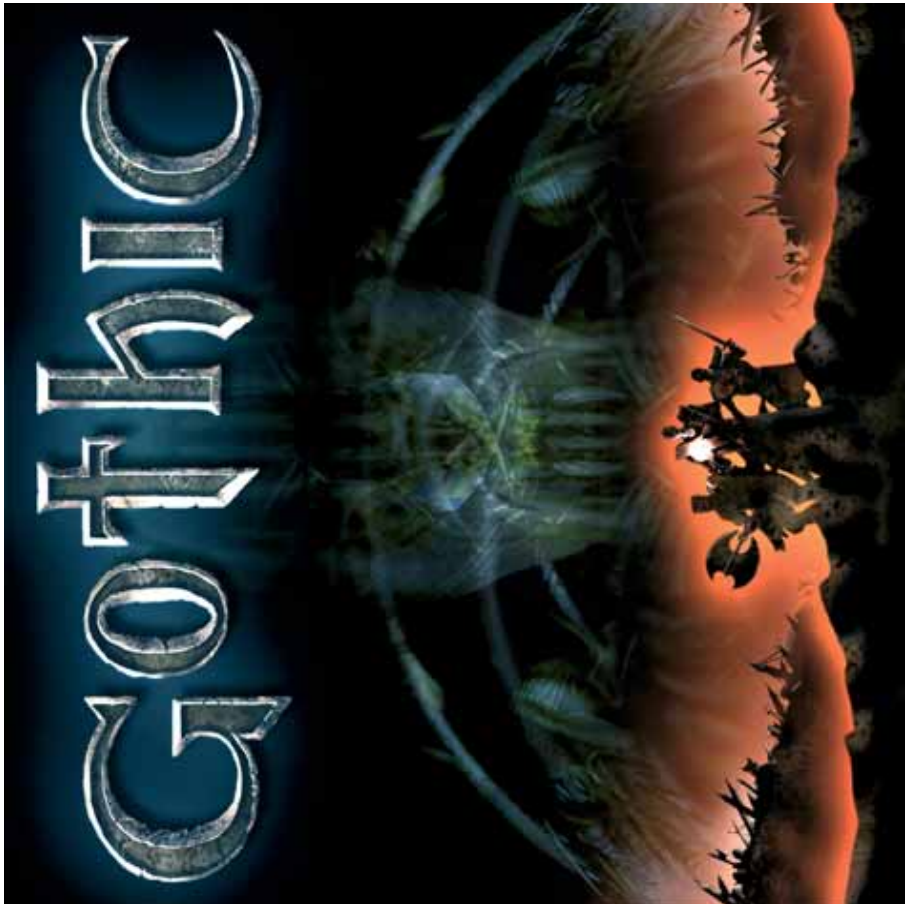
Kiadó:
IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Feladás kiadó: Biro István ügyvezető – biro@idg.hu
Lapigazgató: Szigvári József – jszigva@idg.hu
Hirdetésfelvétel:
IDG Kereskedelmi Iroda – kerroda@idg.hu
Hirdetési igazgató: Póór Rozsi – rpoor@idg.hu
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Levelezési cím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74
E-mail: kerroda@idg.hu

A hirdetésekért a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.
Marketing: Kovács Illés Bence – bkovacs@idg.hu
Terjesztés és ügyfélszolgálat:
Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjeszt@idg.hu
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Telefon: 577-4301, telefax: 266-43-43
A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztő, egyes számszámvetéses terjesztők, megvásárolható az újságárúknál is. Megjelent minden hónap második péntekén.
A kéz GS ára: 1 646 Ft
elfőttesítés: 3 966 Ft
éves: 7 836 Ft
egy évszám: 15 264 Ft
A DVD GS ára: 1 896 Ft
elfőttesítés: 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkezelésnél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelhető a terjesztési díj, az előfizetésnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.
A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitvatartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30-16.30 óráig, pénteken: 8.30-15 óráig, valamint elektronikus formában a terjeszt@idg.hu e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttassd el ügyfélszolgálatunknak!

Műszaki vezető: Birkus Imre – ibirkus@idg.hu
Telefon: 577-4333
Nyomás: Révai Nyomda Kft.
Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.



GOTHIC ÉS ROBIN HOOD THE LEGEND OF SHERWOOD
TELJES JÁTÉKOK A DVD-N!

**CD
KIADÁS**

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/12

GameStar

IDG
LÉVÉNYEK

4CD

**HALF-LIFE 2 MAGYARÍTÁS
ÉS 6 PERCES MEGAVIDÉÓ
PLUSZ PRINCE OF PERSIA 2
VIDEOINTERJÚ A CD-N!**

2004/12 Ára: 1646 Ft

GAMER
JÁTÉKOSHTÓL JÁTÉKOSHOHAH
magazin

VAMPIRE

THE MASQUERADE: BLOODLINES

2004 LEGJOBB SZEREPJÁTÉKA MEGÉRKEZETT!

CHRONICLES OF RIDDICK

KARÁCSONYI „MINDENTBELEJÜNK!”
2
TELJES JÁTÉK
4 CD - 4 JÁTÉKDEMÓ
2,5 MILLIÓS ELŐFIZETŐI AKCIÓ
140 OLDAL

PRINCE OF PERSIA 2 BATTLE FOR MIDDLE EARTH

HALO 2

A NAGYFŐNÖK VISSZATÉR — PC-RE IS!

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: Gothic, Robin Hood: The Legend of Sherwood

Játékteszték: Men of Valor, Cross Racing Championship, NBA 2005, Tribes: Vengeance, Leisure Suit Larry
Mélyvíz: Konfigurációk karácsonyra, A legújabb GeForce-ok, Megoldások rendszerösszeomlás esetére
Játékdemók: Cross Racing Championship, Sci Racing 2005, Zoo Tycoon 2, The Incredibles

