

# Beam Breakers

AJÁNDÉK JÁTÉKPROGRAM!

GameStar  
2002. június  
85%

250.000 FT  
ÉRTÉKŰ NYEREMÉNYEK

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

# GameStar

IDG  
EUROPEAN

Ára: 1596 Ft Előfizetve: 1197 Ft

2003. július

4 CD

50 kiegészítés 10 játékhoz  
45 hasznos segédprogram  
30 teljes verziós minijáték  
+8 kipróbálható játékdemó

## WARCRAFT!

### WORLD OF WARCRAFT

A Blizzard újradefiniálja a szerepjáték stílust **EXKLUZÍV**

### WC3: FROZEN THRONE

Minden idők legjobb kiegészítője PC-re! **NÁLUNK ELŐSZÖR**

## MAX PAYNE 2

AZ ELSŐ INFORMÁCIÓK ÉS KÉPEK AZ AKCIÓJÁTÉKOK ÚJ KIRÁLYÁRÓL!

## Gothic 2 Far Cry

EXTRA AJÁNDÉKOK A CD-KEN:

25 vadonatúj videó, köztük 12 perces **EXKLUZÍV** Half-Life 2, Halo, Codename: Panzers, Rome: Total War és Thief 3 — csak nálunk! + GameStar Nyílt Nap 2003 videoösszeállítás



**Előzetesek:** Terminator 3: War of the Machines, Jack the Ripper, Sniper Elite  
**Bemutatók:** Planetside, Breed, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide  
**Mélyvíz:** 12 AMD-s alaplap tesztje, A legújabb Radeonok összehasonlító tesztje



# BEVEZETŐ!

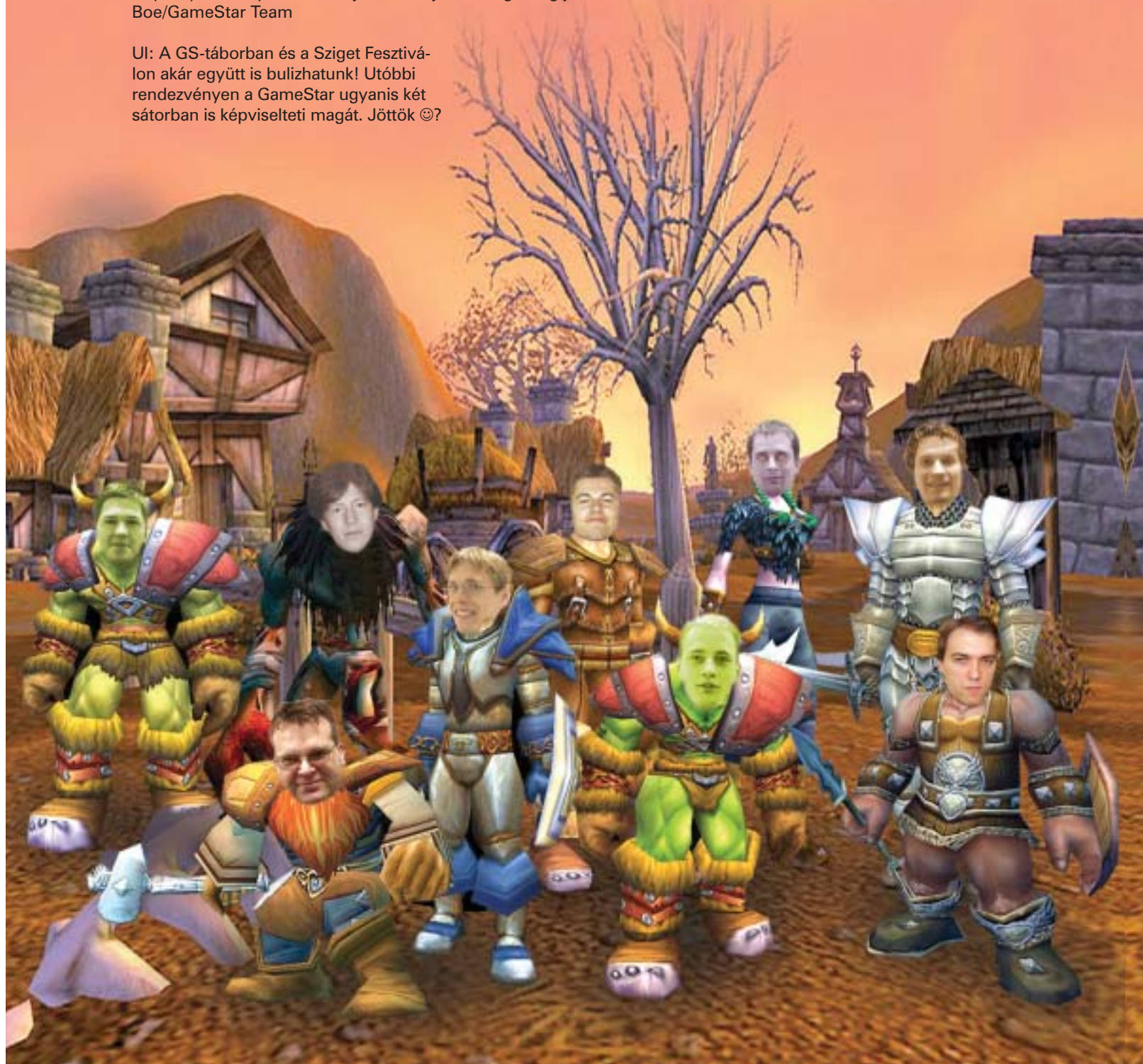
Heeellóóóó Mindenkiene! Amint láthatjátok, jelen számunkat strandon történő használatra fejlesztettük, bőrbát lipidekkel és hidroformulákkal töltöttük fel, és egyébként is csak két fekete oldal van benne. Ezeket ne tegyétek ki erős sugárzásnak, hogy elkerüljétek az öngyulladás. A többi oldal viszont 100%-ig vízpart- és pálmafa-kompatibilis, csakúgy mint a 4 CD és a DVD melléklet is, ha van notebook a közelben.

Apropó 4 CD: ZeroCool és Mady annyira leharvestelték a játékipar demó-, mod- és videotermését két hónapra visszamenőleg, hogy a jövő hónapban – úgy néz ki – „csak” 3 CD-vel jelenik meg a *GameStar*, mert egyszerűen a nyári uborkaszezonban nem lesz elég anyag, amit a negyedikre feltehetnénk. Persze jó poén lenne, ha üres negyedik CD-t adnánk a GS mellé, de szerintem mi nagyobbat derülnénk rajta, mint Ti ☺. (Bár így belegendolva: biztos lennének, akik örülnének egy írható CD-nek...)

Vizont félni így sem kell, mert nem maradtok le semmiről! Azt ugyanis megígérjük, hogy abban a hónapban, amelyikben megjelenik elég anyag hozzá, habozás nélkül megkapjátok a 4. CD-t, természetesen változatlan áron. No. Az e havi előzetes-, játék- és hardvertörténeket a rovatszerkesztők majd elbeszélik Nektek, én annyit fűznék még hozzá, mielőtt kocsiba pattannék és letűznék a Balcsira, hogy ebben a hónapban sem maradtok új szolgáltatás nélkül (ráadásul ezt Ti szerkesztitek): a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon futó, aktuális játékokhoz kötődő közvélemény-kutatások érdekes információval szolgálnak majd a cikkek mellett, ezt megígérhetjük (néhányiknél mi is nagyot néztünk ☺).

Napfényben, vízpartban, csajokban és játékban gazdag júliust mindenkiene!  
Boe/GameStar Team

UI: A GS-táborban és a Sziget Fesztiválon akár együtt is bulizhatunk! Utóbbi rendezvényen a GameStar ugyanis két sátorban is képviselteti magát. Jöttök ☺?



# TARTALOM

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játék: Beam Breakers	8

## ÚJDONSÁGOK

Hírek	10
Terminator 3: War of the Machines	18
MMORPG: A káros szenvedély	20
World of Warcraft	22
Far Cry	24
Jack the Ripper	28
Sniper Elite	29
Max Payne 2	30
Tomb Raider: TAoD – Első benyomások	34

## FÓKUSZ

Gothic II	38
A német játékipar sajátosságai	44

## JÁTÉKBEMUTATÓK

Planetside	46
Breed	50
The Hulk	52
Enigma: Rising Tide	54
Spy Hunter	56
WW2: Frontline Command	58
Neighbours from Hell	62
WarCraft III: Frozen Throne	64
Restaurant Tycoon	68
Sims Superstar	70
Neverwinter Nights:	
Shadows of Undrentide	72
Elder Scrolls 3 Morrowind: Bloodmoon	74
CSI – A helyszínelők	76
Tony Hawk's Pro Skater 4	78
ISS3	81
Budget	82
Játékmúzeum:	
Sztárfejlesztő, allűrök nélkül	84

## TIPPEK, TRÜKKÖK

Rövid tipp	86
Gothic II	88
WW2: Frontline Command	90
WarCraft III: Frozen Throne	92
Elder Scrolls 3 Morrowind: Bloodmoon	93

## MÉLYVÍZ

Mélyvízhírek	96
Piactér	100
AMD-s alaplapteszt – A NYÁK Napja II.	102
ATI Radeon-nagyteszt	106
Szemünk Fényei – Digitáliskamera-teszt	110
P4-es processzortuning	112
Windows XP-tippeik IX. rész	114
Hardverteszt-összesítő	116

## MÁSVILÁG

StarMusic	118
StarMovie	119
StarDVD	120

## KÖZÖSSÉG

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

## 32. OLDAL MAX PAYNE 2

„A levegőbe kilőtt golyók oly lágyan vetnek fodrokat, hogy szinte az arcodon érzed a hullámok simítását, a repkedő üres golyóhévelyeket akár meg is tudnád számolni, a halott rosszfiúk pedig a Havok 2 motor „rongybaba-effektusának” köszönhetően maximális élethűséggel vetődnek hátra véres testtel és üveges tekintettel.”



## 38. OLDAL GOTHIC II.

„Emellett látszik, hogy a készítők mindenáron törekedtek arra, hogy rendkívül realiztikus RPG-t alkossanak, mert itt nem fogsz minden elesett patkánynál vagy másféle dögnél hozzá nem illően aranyat, kardot vagy fegyvert találni.”



## 64. OLDAL WARCRAFT III: FROZEN THRONE

„A háttértörténetből pedig valami egyértelműen kiderül: a bizarrdos srácok nagyon alaposan kidolgozták a Warcraft-univerzumot, egyszerűen mélysége van a világnak, az ember érzi, hogy mennyi mindenre gondoltak, milyen kimunkált mondavilága és karakterei vannak ennek a helynek.”



## GRATULÁLUNK! ISMÉT JÓL VÁLASZTOTTÁL!

A GameStar magazin megvásárlásával automatikusan tagja lettél Európa legnagyobb és legdinamikusabban fejlődő olvasótáborának: kiadványunk ugyanis testvérlapokkal bír Németországban, Hollandiában, Csehországban és Lengyelországban egyaránt. És hogy ez miért jó Neked? Mert amit mi írunk, annak súlya van. Viszont amit Te akarsz, annak még nagyobb: mivel egy ekkora közösséget a játékipar egyetlen szereplője, fejlesztője vagy kiadója sem hagyhat figyelmen kívül, olyan ajtók mögé is belátsz, és olyan információkat is megkapsz, amelyekről mások csak álmodnak. Ezért döntesz jól, amikor a GameStar magazint választod: olyan közösség részévé válsz, amely sokkal többet és sokkal hamarabb olvashat a játékipar minden jelentős eseményéről, mint bárki más. Ráadásul mindezt első kézből, a legprofibb hazai játékkülsőjeiről.

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

# CD-TARTALOM

CD-k a „kék GameStar“-ban található!

## EBBEN A HÓNAPBAN IS

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

## TELJES JÁTÉK: BEAM BREAKERS

Ebben a hónapban az akciójátékok szerelmeseit kényeztetjük el újra, méghozzá egy nagyon jó (és nagyon friss!) programmal. A *Beam Breakers* ugyanis alig egy éve jelent meg, így grafikai téren semmiféle kívánnivalót nem hagy maga után. Ugyanez igaz a játékmenetre is, melynek lényege, hogy az Ötödik Elem-belihez hasonló hatalmas városban kell légi járművünkkel különféle feladatokat teljesíteni. Változatos sztori és adrenalinbombaként ható eszméletlen száguldás... Mi kellhet még? Lennének tippjeink, de nem XXX magazin vagyunk ☺.

### JÁTÉKDEMÓK



#### Breed (148,63 MB)

*Breed*. Nem tévesztendő össze a Burut Software által fejlesztett, szintén FPS Kreeddel. Ez a kis alkotás a CDV gyöngyszeme, melyet nagyon régóta betáplált a köztudatba. Sajnálatos módon régóta készül, és valamiért úgy éreztük, hogy a kiadó túl sokat akart kihozni belőle. Hogy mennyire sikerült jól a játék, vagy esetleg kicsit túllőttek a célon az alkotói – csak te tudod eldönteni...



#### Colin McRae Rally 3 (126,89 MB)

Előző havi CD és DVD-leadásunk után pontosan egy nappal később érkezett meg ennek a játéknak a kipróbálható demója. Colin McRae a világ egyik legismertebb ralliversenyzője, és immáron harmadik generációját éli a PC-s játékvilágban. Konzolokon már hosszú hónapokkal ezelőtt kijött, sőt már a negyedik részét is bejelentették (sajna nem PC-re). De ne rengjünk ennyire a jövőbe, örüljünk annak, ami van. Napjaink legjobb autós játékaról lenne szó? Döntsd el magad.

+ a továbbiak: *Ghost Masters*, *Neighbours from Hell*, *Next Generation Tennis 2003*, *Pure Pinball*, *Think Tanks*, *Will Rock*

### MÉLYVÍZ

#### Quicktime v6.3

A Quicktime az Apple saját fejlesztésű kis lejátszója. Főként a .mov kiterjesztésű fájlok lejátszására hivatott, de egyéb remek funkciókkal is el lett látva. Bármikor szükség lehet rá (főleg filmelőzetekhez – ebben a hónapban hármát is feltettünk a korongra, és a játékanimációk nagy része is csak ezzel tekinthető meg!). Az ingyenes verzióknak egyetlen aprócska hátránya van igazán: hogy nem tehetjük ki a videókat teljes képernyőre. Azért elég jó kis program, és mivel a világon nagyon sok helyen támogatják, muszáj feltenni gépünk-re. Ezúttal a legújabb, 6.3-as verziót üdvözölhetjük köreinkben.



### EXTRA

#### GameStar-háttérképek

A *Wallpaper.hu* jóvoltából lezajlott egy egész jól sikerült pályázat, melynek középpontjában kedvenc magazinotok, a *GameStar* állt ☺. A pályaműveket természetesen feltettük a korongra, hiszen biztosan nektek is tetszeni fog valamelyik... esetleg még fel is használjátok őket ☺.



#### Warcraft 3 magyar patch!

Miután a *Warcraft 3*-hoz megérkezett a legújabb, v1.06-os javítás, természetesen a honosítás is igényelte a frissítést. A huncraftos srácok nem is lustalkodtak, már elkészítették a csomagot. Itt meg is találhatjátok! A telepítési instrukciókat ugyanitt lelitek.



### ANIMÁCIÓK (20 DB)



Codename: Panzers



Half-Life 2



HALO



Thief 3

### ROVATOK (10 DB)

Az elmúlt hetekben, hónapokban több lelkes olvasónkkal is együttműködtünk, és nem egy érdekes rovat alakult. Hamarosan újabb izgalmas témákat találhattok melléleteinken, melyek újabb hosszúságú órákon át fognak mindenkit lefoglalni.

Ebben a hónapban ünnepezzük egyébként *Elasto Mania* rovatunk első születésnapját ☺. Még mindig **rovatalkotókat keresünk!** A fennállítás ugyanaz, mint előző hónapban: vagyis amennyiben szerinted is használható ötlettel rendelkezel, esetleg ezt szívesen látnád viszont CD és DVD melléleteinken, jelentkezz Madynál ([mady@gamestar.hu](mailto:mady@gamestar.hu)).

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

# DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

## EXKLUZÍV ANYAGOK

### GameStar Nyílt Nap 2003

Hát megtörtént vala. Immáron túl vagyunk a GameStar történetének harmadik nyílt napján, de hogy őszinték legyünk, az utolsó sikeredett a legjobban ☺. Nagyon jó volt, mindenki szuperül érezte magát, és igen, mi is akarunk még rendezni hasonló összejevetelt ☺. Szóval aki most nem jutott be, az se csüggedjen. Lesz még lehetőség, az biztos ☺. Ám most szemléljétek meg az eseményen készült videókat és egy csomó képet, melyeknek egy részét Sir Maxwellnek köszönhetjük (az összes – 62 – képet itt találhatod meg)!



### E3 2003-összefoglaló

Még mindig igencsak erőteljesen a köztudatban van az idei E3. Ezúttal amolyan összegzésfélt szeretnénk nektek átnyújtani, melyből egyértel-

műen kiderül, hogy nagyon szép jövő áll még a PC-s játékvilág előtt – és persze előttünk ☺.

### Exkluzív játékanimációk:

E hónapban az E3-nak köszönhetően tovább folytatódik exkluzív animációzuhatagunk. Ezúttal 10 olyan játékba kukkanthattok bele, melyek még igencsak messze vannak a megjelenéstől. Ezek között találhattok egy **12 perces** Half-Life 2 animációt is, mely a csodálatos alkotás technológiai titkaiba is elkalauzol titeket. Lássuk a többiekét szépen sorjában: Codename: Panzers (hazai fejlesztésű stratégia), Deus Ex: Invisible War, Halo: Combat Evolved, Lord of the Rings: Return of the King (a mozifilm harmadik részének exkluzív jeleneteivel!), Rome: Total War, The Sims 2, Thief 3, Vampire: The Masquerade Bloodlines, War of the Ring



## ANIMÁCIÓK



### Tomb Raider: The Angel of Darkness

#### + a továbbiak:

Axle Rage, Battle Mages, BF1942 SW of WWII, Chaser, Chrome, Crystal Key 2, Curse the Eye of Isis, Dredd vs. Death, Empires: TdotMW, Evil Genius, Exarch, Fair Strike, FIFA 2004, Firestarter, Heat, Heaven & Hell, Indycar Series, Jack the Ripper, Lethal Dreams, Lineage II, LotR: Return of the King, Men of Valor: Vietnam, MVP Baseball 2004, Nascar Thunder 2004, NFS: Undergrounds, Nexuiz, Painkiller, Rugby 2004, Silent Storm, Space Colony, Star Trek: Elite Force II, The Bloody Magic, The Great Escape, The Hobbit, The Sims 2, Vampire The Masquerade: Bloodlines, Vega\$: Make it Big, XIII, Xpand Rally

## TOVÁBBI ÉRDEKESSÉGEK

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

#### Játékterem:

100 csalás/trainer 80 játékhoz, 22 háttérkép 12 játékról

#### Rovataink:

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

## EXTRA

### Kiegészítések 10 játékhoz!

Napjaink játékkiegészítő-készítői az elmúlt időszakban sem voltak restek. Ismét több száz MB-nyi érdekességet sikerült leszakajtani az internet nevezetű gyümölcsfáról. A termékek között rengeteg érdekességet találhattok, nem kevesebb mint 10 sikerjátékhoz. Mik ezek pontosan? Lássuk csak: Battlefield 1942, Command & Conquer, Dungeon Siege, Elder Scrolls 3: Morrowind, GTA: Vice City, Half-Life, Max Payne, Nascar Racing 2003, Unreal Tournament 2003, Vampire: The Masquerade.

Ezúton is felhívjuk a figyelmeteket, amennyiben bármilyen, átlalatok készített kiegészítést el szeretnétek küldeni nekünk, ne habozzatok írni Madynak ([mady@gamestar.hu](mailto:mady@gamestar.hu))!



## DEMÓK



### Ghost Masters



### Pure Pinball



### Tony Hawk's Pro Skater 4

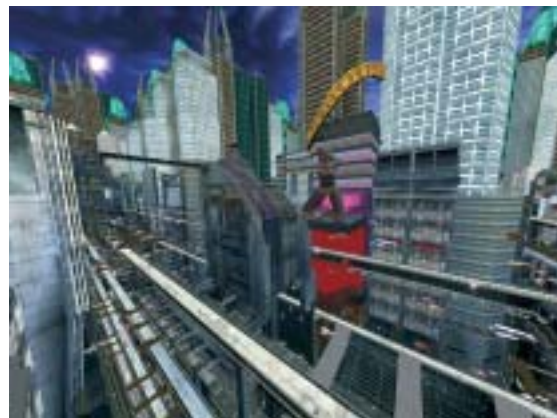
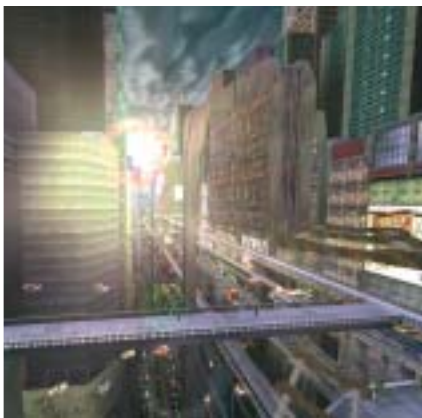


### Will Rock

## AMIVEL A DVD-S TÖBB A CD-S VERZIÓNÁL:

A DVD természetesen tartalmazza a 4 CD összes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 20 játékkiegészítés, a 25-tel több játékanimáció, a 20 extra segédprogram, a 70 egyedi teljes verziós minijáték, a négy, csak a DVD-n megtalálható játékdemó, és így tovább...

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



## ATOMJÉGTÖRŐ

# BEAM BREAKERS

■ KATEGÓRIA: száguldozós ■ KÖRNYEZET: Ötödik Elem c. film ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: naná

**Száguldás, Porsche, szerelem – sütöttük már el jó párszor, úgyhogy most nem fogjuk. Pedig tényleg.**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Similis

■ KIADÓ  
GameStar

■ WEBOLDAL  
www.beambreakers-online.com

### HARDVER

■ Minimumkonfig.  
PIII 800 MHz,  
128 MB RAM,  
GeForce3

**H**a egy bíróságnak kellene értékelnie, akkor azt hiszem, hogy előre kitérvett, szándékosan és csoportosan elkövetett jó akció-teljes játék szerzésben halmozottan találna minket bűnösnek. Hogy a büntetési tétel mi lenne, azt már a Ti fantáziátokra bízom, de az biztos, hogy mostani játéunkra igazán nem lehet senkinek sem panasza. A JoWood gondozásában kiadott Beam Breakersnek ugyanis rengeteg, vitathatatlan érdeme van. Ezek egyike, hogy kevesebb mint egyéves programról van szó, tehát grafikai kívánalmaiban a legszórósebb szívű *GameStar*-olvasónak

### DE MIRŐL IS VAN SZÓ?

Lehet, hogy vannak, akik nem olvasták a tavalyi *GameStar*-ban a játék tesztjét?! Nos, számukra a lényeg, pár mondatban: az Ötödik Elem című nagyszerű filmalkotásban megismert többszintes Megacity nem kimondottan áttekinthető közlekedési rendszerében kell lebegő autókkal különféle feladatokat teljesítenünk. A városban hatalmas szobrokkal, érdekesebbnél érdekesebb reklámokkal és egyéb tereptárgyakkal is találkozhatunk (a legviccesebb az, amikor hatalmas kivetítőkön hirdetik a nemrég megjelent JoWood-játékokat).

A küldetések a játék elején még kimondottan egyszerűek és békések, taxiznunk kell, pizzafutárkodnunk, illetve ehhez hasonló feladatokat elvégezünk. Később persze mindenféle gyanús csomagot kell mindenféle gyanús helyre szállítanunk, majd pedig a rendőrség (vagy a maffia?) megbízásából hajmeresztő üldözési jeleneteknek is aktív résztvevője lehetünk.

A száguldozható terület – a 2002-es kívánalmaknak megfelelően – hatalmas, de hogy végképp kiismerhetetlen legyen, bizonyos küldetések teljesítése után újabb városrészekbe juthatunk el. Persze önkéntelenül is felvetődhet bárkiben a kérdés: de mi ebben a nehéz? Csúpan annyi, hogy a pályán korántsem csak

mi vagyunk, esetleg ellenfelünk, hanem ott zajlik egy 25. századi nagyváros élete, amelyhez képest a reggel nyolcas csúcs az Oktogonnál két szekér véletlen találkozása a dűlőúton. Tehát a hatalmas házfalak között csővezetékek, a felsőbb szinteken gyalogjárók ívelnek át (és itt rossz az, aki rosszra gondol), az utóbbiakon természetesen Klóncity összes lakosa megfordul, érdemes megfigyelni őket. Emellett  $6 \times 10^{23}$  darab autó, légpárnás taxi, kibusz, illetve Halálcsillag száguldozik kb. 20 egymás feletti szinten.

### FÉLRE KONZOL, FÉLRE BÚ!

Az irányítás könnyen megszokható, akár az eredeti beállításoknál is maradhatunk, annyira kézre állnak. A játék egyik nagy előnyének tartom, hogy nem kell a mindenféle bukás konzolokról átimplementált gamepadekkel vagy mikkel tolnunk a cucost, ahogy az sajnos a mai akciójátékoknál trendként figyelhető meg, hanem maradhatunk jól bevált PC-nk billentyűzeténél és egerénél (ennél jobb nem is kell!). Az pedig egyáltalán nem mindegy, hogy egy Gonosz Bűnöző üldözése közben, mikor éppen bukföldülőt próbálunk csinálni a gyalogjárda körül a meglepett járókelők szeme láttára, a gombokkal vagy saját reakcióidőnkkel és a fizika törvényeivel viaskodunk éppen...

**ender**

„...ott zajlik egy 25. századi nagyváros élete, amihez képest a reggel nyolcas csúcs az Oktogonnál két szekér véletlen találkozása a dűlőúton.”

is meg fog felelni (annyit azért hozzáténnék, hogy nem a lehető legjobb beállításokkal indul a játék, tehát mindenkinek ajánlom az *Options* menü látogatását). Talán mondanom sem kell, hogy ennek az előnynek természetes hátulütője a viszonylag magas gépigény, de akár egy GeF3 is alkalmas a legjobb részletességhez.





# ÚJ DIMENZIÓK



Úrvadász

Létfeltéti kód: JATEK 24



Kalandjáték

Létfeltéti kód: JATEK 1



Félkarú Rabbó

Létfeltéti kód: JATEK 9

## TÖLTÉS LE JÁTÉKOKAT A MOBILODRA, ÉS JÁTSSSZ ANNYIT, AMENNYI JÓLESIK!

Tölts le egy újra játékokat a mobilodra, akár színes kijelzős készüléked van, akár nem! Játssz vele annyit, amennyit csak akarsz! Azáltal próbál ki egy újat, és játssz tovább! Ha például a Úrvadászt szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a „JATEK 24” letöltési kódot a 1775-ös számra, 590 forintért. A vásárlásértékeként a készülékedre megjelenő menüből a „Létfeltéti”-t kell kiválasztanod, és már le is töltheted a játékot. A játékok teljes listáját honlapunkon találod meg. A szövegátlás igénybevétele alkalmas készülékek jelenleg: Nokia 3410, 3510i, 7210. Egyéb igénybevételei lehetnek: aktív SMS, WAP-hozzáférés, számlás előfizetők esetén ún. „EDSZ” egyenleg”. Pannón GSM nonstop információs vonal: 173 (minden más hétfőztről: +36 20 920 0200).

[www.pannongsm.hu](http://www.pannongsm.hu)

**PANNON** GSM  
.....  
As always!

# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Ebben a hónapban a szemét kiadók direkt szét akarták szabdalni az Előzetes rovatot, ugyanis nagyon jó játékokhoz jött nagyon sok és nagyon érdekes anyag. Épphogy összelejmoltuk a Ubi Softtól az infókat és a képeket egy jó kis Far Cry-összeállításhoz, amikor eszünkbe jutott, hogy a Frozen Throne kapcsán esetleg a World of Warcrafttal is foglalkozhatnánk... Őrült telefonálgatás, ezer e-mail és minden létező blizzardos kontakt riasztása, na meg persze jó pár ígéret („Igen, ebből a játékból legalább tízezer darabot eladnak Magyarországon... Igen, az MMORPG-k nálunk nagyon mennek, mi az MMORPG-k országa vagyunk!”) után sikerült nem kevés exkluzív képet beszereznünk, amelyeket természetesen csak a *GameStarban* láthattok. Hasonlóan járt Max Payne is, bár vele egy kicsit könnyebb dolgunk volt, ugyanis testvérpaktól, a *Pc Zone*-tól kaptuk meg a képanyagot. Mivel infóink már korábban voltak róla (két héttel...), így frissiben tálalni tudjuk a legújabb érdekességeket a tavalyi év egyik nagy durranásának folytatásával kapcsolatban. Gyu volt olyan kedves, és felhívta a figyelmemet, hogy a következő egy évben kb. 30 MMORPG fog megjelenni, és finoman szólva is keveset foglalkozunk velük. Úgyhogy most két oldalon készítetünk Nektek egy összeállítást, amelynek eredetileg a „Merre tovább MMORPG?” címet szeretnénk volna adni, de aztán mégse. Szóval itt mindenki leveheti, hogy mik lesznek a trendek a jövőben ebben a műfajban.

ender

## ÜZLETI HÍREK

### Sold Out-újdonságok

A Magyarországon is hatalmas sikernek örvendő, nálunk jobbára Ezt Vedd Meg! és Oranzz néven futó sorozat angol verziója, a Sold Out tovább bővítette termékpalettáját. Ez nekünk azért lehet fontos, mert a kint létező címek valószínűleg előbb-utóbb nálunk



## Ezékiel 25:17

Hiszitek vagy nem, egy újabb 3D-s sci-fi akciójáték készül, ezúttal a Ubi Soft berkeiben, a címe pedig **Beyond Good and Evil**. Mintha már szerepelt volna a hírekben, úgyhogy az apropó, amiért írunk róla, nem is a bejelentés, hanem az, hogy újabb screenshotok láttak belőle napvilágot. Ugyan a sztorit még

meglehetősen homály feddi, de a képek alapján azt már eldönthetjük, hogy nem lesz kimonodottan csúnya a stuff. Ja igen, és a fejlesztők között olyan arcok is vannak, mint például Michael Ancel, aki a Rayman munkálataiban is részt vett. Ööö... Mit is mondhatnék? Kíváncsian várjuk!



## Kedves Kollégák!

Nem kell megijedni, hogy bárki is lemaradna a **Patrician** című menedzserjáték következő részéről, mert nem! A lehető legnagyobb lelkesedéssel készül már a harmadik rész, az eddigieknél fényévekkel jobb grafi-

kával. Ahogy a mellékelt ábra mutatja, még az évszakok is lemodellezettek, szóval ilyen téren nem lehet gond. A játékmenet meg a szokásos, szóval akinek tetszett az előző, annak ez is fog.

is megjelennek a pénztárcákra nézve takarékosabb kiadásban. A fontosabb, érdeklődésre számot tartó címek között olyanokat találhatunk, mint például a Blood Omen 2, az Expendable és a Need for Speed 3. A másik három bejelentés valószínűleg csak a rétegjátékosok szívét fogja megdobogtatni, de az övékét nagyon: Frontline Attack, Sid Meier's Alpha Centauri (hmmm...) és az Adventure

Pinball. A kinti ár egységesen 5 font, tehát lehet számolgatni, hogy itthon vajon mennyibe fognak kerülni ezek a játékok.

### Vivendis csúcsforgalom

A Vivendi Universal Games bemutatta a következő egy évre szóló üzleti és kiadási tervét, ami finoman szólva is imponáns. Több mint 30 játékot tartalmaz, amely ugyan első





**22**  
**World of Warcraft**  
Ma a cipő, holnap a világ?!



**26**  
**Far Cry**  
Ki gondolta volna...



**30**  
**Max Payne 2**  
Az utolsó pillanatban

## Új alrovat indul

A hírovtat lassan egy állandó alrovattal bővül, amelyben van szerencsém közölni a Tisztelt Nagyérdeművel (vagyis Veletek), hogy a **Chrome** nevű, egykoron nagy reményű FPS-t elhalasztották. Persze ez még nem jelenti azt, hogy nem fog megjelenni, csak már korántsem lesz akkora durranás, mint egy éve lett volna. Egyelőre a nyár végét határozták meg mint végleges kiadási dátumot, de én biztos vagyok abban, hogy nem kell megszüntetni ezt a nagy sikerű rovatot.



## Japán vagy vietnami? Tök mindegy!

Jó hír a netes arcoknak, hogy az igazán királyság multiplayer móka, a Battlefield 1942 folytatása már nemcsak készül a fejlesztőknél, hanem a kiadó is bejelentette, tehát megjelenése biztos. Sajnos csak 2004 nyarára várható, de akkor aztán... A játék egyébként a **Battlefield Vietnam** nevet fogja viselni, innen szerintem könnyen ki lehet stratégiázni, hogy mi lesz a kerettörténet, illetve milyen környezetben milyen népek nyomják majd egymás ellen. Nagy újdonság lesz az első részhez képest, hogy single-ben is tolható majd a gamma.



## Ezékiel 25:17 II.

Értő tekintettel nézünk az **Apocalyptica** megjelenése elé, a hírovtatban is már nem egyszer szerepelt, úgyhogy most legyen elég annyi róla, hogy a Jó és Gonosz harcát követhetjük végig futurisztikus környezetben, és pár újabb áll-leejtős screenshot jelent meg róla. „És ettek kenyeret babbal, és örvendezének vala...”

ránézésre egy átlagos számnak tűnik, azonban szinte csak nagy nevek szerepelnek köztük. Jó pár mozifilm forgalmazási jogát is megszerezték (Magyarországon talán a Halálós íramban, Fast and the Furious lehet a legismertebb), de a Hulkot is ők fogják kiadni. A tévésorozatok közül a Buffy, a vámpírok réme, a Futurama, a Simpsons és az X-akták emelhető ki. Emellett a már

többször említett Gyűrűk Ura alapú War of the Ring, és a Starcraft univerzumra építő Starcraft: Ghost lehet ismerős, de írtunk előzetest már a Men of Valor: Vietnamból is...

### Pankrátorfeltámadás

Az Eidos bejelentése szerint nagyon sokat várnak több különböző géptípusra is megjelenő Backyard Wrestling: Don't try this at home

című játékuktól, amely szerintük visszahelyezi a pankrátorjátékokat arra a helyre, amely a játékvilág palettáján megilleti őket. A nagyobb siker érdekében egyesítette erőit az IGN Entertainment nevű, internetes körökben jól ismert játékos site-tal. A közös reklámkampány keretében az IGN olvasói saját ötleteket javasolhatnak a játékhöz, illetve akár fel is tűnhetnek szereplőként a programban.



## Fájdalomcsillapító

Most vagy tudnak valamit a srácok, vagy pedig igen nagy divatja lett ezeknek a darkos FPS-eknek, amelyekben a nem is oly távoli jövőben kitör a harmadik világháború, amelyről persze kiderül, hogy az Armageddon és a Bibliából már ismert Isten és Sátán seregei vívnak egymással küzdel-

met az elpusztított Föld haldokló városaiban (ó, de szép mondat lett, asszem elmegyek az Ossiánba Paksi Endre helyett dalszövegeket írni „...utoljára egymásra néz, mielőtt még egymásra lő, az utolsó élő földi férfi, és az utolsó élő földi nő...” Királyság!). Szóval a Mindscape is bejelentett valami

hasonlót, a címe **Painkiller** lesz, októberben jelenik meg, és a fent említett témát boncolgatja (lesz, amikor szó szerint). Aszongyák az arcok, hogy atom lesz a multi része is, lesz benne rocket arena, meg mindenféle finomságok. A többi csak rizsa, képek valahol a környéken.

## Hatalmas vagy, Uram, és hatalmas a Te fejlesztő-csapatod!

A **The Great Escape** készítői abban a kegyben részeltetik a művelt nyugati világot, hogy azon a hat screenshoton kívül, amelyeket lasan már egy éve keringtetnek a neten, és már harmadszor érkeznek meg hozzánk press disc formájában, újabb képernyőlopatokat közölnek készülő játékuhoz. Ó, nem vagyok méltó, nem vagyok méltó... (ehhez még kéretik azt is hozzáképzelnem, ahogy bal kézzel magamat korbácsolom, jobb kézzel pedig hamut szórok a fejemre).

Lapzárta után érkezett: az iszonyat nagy rendben, ami az Asztalom és Vidéke Áfész tulajdonát képezi (kedves munkatársaim csak Creepnek hívják) megtaláltam egy CD-t, amire szorgos kezek a „The Great Escape press only playable preview code” feliratot rajzolták. Szóval az sem lehetetlen hogy valamikor béta-teszt lesz belőle? Nem is tudom, nem is tudom...



## KIS HÍREK

### One Must Fall-demó júliusban

A One Must Fall: Battlegrounds nevű robotos-verekezős gammának bejelentették a demóját. Ez a változat várhatóan még júliusban megérkezik, és három pályát illetve háromféle robotot kipróbálhatunk benne.

### Fire Department

Újabb demó érkezett a játékvilágba, a korábban már nálunk is bejelentett Fire Departmenté. A játékban egy tűzoltókapitánnyal és csapattal oltogathatunk, sőt a kiképzés is ránk hárul majd. A kipróbálását mindenkinek ajánlom...

### No One Lives Forever 3?

Információk szivárogtak ki arról, hogy már

készül a No One Lives Forever 3, amelyből a korábbi részek előzményeit ismerhetjük meg. A közkedvelt Kate Archer mellé pedig megérkezik egy újabb főhős, aki az elnyomott nő helyett inkább a macsó férfi kategóriába tartozik majd.

### Star Wars Galaxies-sztori

A LucasArts honlapjára felkerült a már rég-

## A hónap híre

Mint köztudott, a **Tribes Vengeance** nevű mókában idegen lények garmadáját megszárolhatjuk le, sci-fi környezetben w789pszh... Jaj, bocs, véletlenül elbóbiskoltam, és a billentyűzeten koppant a fejem. Szóval, szerkesztőségszerte annnyira várjuk már ezt a játékot, hogy csuhaj, és most újabb screenshotok jelentek meg róla, hoppáré, de boldog vagyok!



## Kató néni hírmondója

Csak csendben és halkán jegyezném meg, hogy örök kedvencem, Peter Molyneux egy igazán ígéretes játékot készít per pillanat, csak épp az a gond, hogy Xboxra. Igen, a **Fable**-ről van szó, amelyet meg nem erősített pletykák szerint mégiscsak kiadnak PC-re is (természetesen jó pár hónap késéssel). Na mindegy, a lepényhal meg utoljára, de mondom: ez még csak pletyka.

## Kaboom, Bawang!

Mindig repes a szívem, ha végre valamilyen érdekesebb grafikai megvalósítású programról adhatunk hírt. Végre-valahára megérkeztek az első screenshotok a már korábban beharangozott

**Teenage Mutant Ninja Turtles**-ből, és arccal mosolyt képpeztem, mikor megláttam... A rajzfilmstílus ugyebár a filmes világtól elkezdve nagyon sok mindent és mindenkit meghódított már, épp itt volt az ideje, hogy a PC-s játékok világába is betörjenek.



## Friss, ropogós a kiegészítő!

Bizony nem múlhat el hónap anélkül, hogy az egyébként tényleg kiváló Raven Shield (teljes játékunk is volt, ha jól emlékszem...) egy új kiegészítővel ne gyarapodna. Most éppen az **Athena Sword** nevű, jól tipeltetek, mediterrán környezetben játszódó addont készítik. A képeket elnézegetve, egy engine-váltás azért ráfér a programra, de ha a játékélmény olyan lesz, mint eddig, akkor mégis azt mondom: jöhet.



## A félig üres pohár

Kedvenc kelet-európai játékfejlesztőim (a szlovák illetőségű Mayhem Studiosra gondolok) újabb hatalmas projektbe vágták a fejcséjükét. A **Shadow Vault** egy alternatív 1958-ban játszódik, amikor a jövőbeli háborúból ebbe a korbá érkezett emberek kirobbantják a harmadik világháborút. Jól hangzik, ezt az optimizmust már szeretem! A játék körökre osztott szerepjáték-stratégia lesz, hasonlóan az UFO-hoz és a Laser Squadhoz, és a fejlesztők ígéretet tettek arra hogy Gustav Husak nem szerepel benne, cserébe viszont már októberben megjelenik. I love you guys...

## Az utolsó fillérjeink fogják bányáztatni

Noha már őrlt tempóban folynak az Everquest II fejlesztési munkálatai, a Sony azért az első rész rajongóival is foglalkozik. Ugyanis jelenleg is fejlesztés alatt áll a **Lost Dungeons of Norrath** nevű kiegészítő, amely előreláthatóan ősszel kerül majd a boltokba. Egyébként a szokásos okosságok lesznek benne, új labirintusok, új tárgyak, satöbbi.



óta várt és béta-tesztelési fázisban lévő **Star Wars Galaxis: An Empire Divided** vezető mozija. Ugyan az intro nem túl mozgalmas, azonban a névjegynek számító „csillagok közé futó szöveg”-ből sok érdekes dolog kiderül a történetből. Egyébként az MMORPG július végétől várhatóan itthon is kapható lesz.

### Lóversenymenedzser

A Cyanide Studios egy egész kis érdekes játékot fejleszt, melynek címe **Final Stretch: Horse Racing Sim**. Ha a címből nem lenne egyértelmű, a program egy lóversenyistálló menedzselésébe vezet be minket. A dolog lényege természetesen az lesz, hogy lovakat versenyezni is küldhetjük, sőt a fogadásokat is nekünk kell megtennünk, illetve

a pénzt bezsebelnünk. Emellett zsokékat fogadhatunk fel, és sok egyéb érdekes dolgot tehetünk ebben a tényleg nem mindennapi programban.

### Kalandjátékbejelentés

Az Ilios Productions fejlesztői az Evolutions című point&click kalandjátékot. A program érdekessége, hogy first person módban ba-

## A belga gyöngyszem

Olyan szinten volt hatalmas siker a Divine Divinity, hogy még. Ezért a belga illetőségű Larian Studios egy percig sem pihent, és már nekiállt a következő játékuk fejlesztésének, amely a DD motorját kapja majd meg, sőt ugyanabban a világban játszódik. A cucc címe **Riftrunner: The Quest Continoues**. A legfőbb újdonság az lesz, hogy akár csapatban is kalandozhatunk, illetve, hogy várhatóan ez év decemberében már installálhatjuk is. Úgy legyen!



## Kóla, puska, sültkrumpli

Mókás kis stratégiai-menedzser játékot készít a FireFly Studios. A címe **Space Colony**, és egy űrkolóniát kell felépítenünk benne. A hangulat azonban igazi „űrcowboyos” lesz, a telep minden ízében hasonlítani fog a XIX. századi amerikai telepekre. Ráadásul a fejlesztés sok esetben párhuzamosan halad majd az idegen lények kolóniaépítésével, így remélhetőleg elegendő kihívás is lesz a játékban.



## A Csodák Kora

Gondolom, mindenkinek a kedvence az Age of Wonders sorozat (a *GameStarnál* „Időben elmegy a lap nyomdába” címszó alatt ismerjük). Nos, ebből jelenik meg egy újabb rész, amelynek a címe **Shadow Magic** lesz, és egy csomó újdonság is szerepelni fog benne (biztos...) csak most nem jut eszembe, hogy mik.



## Takarjátok le! Könyörgöm, takarjátok le!

A **Joan of Arc** (leánykori nevén Jeanne d'Arc) című, történelmi témájú akció-stratégia készítése lassan a végéhez közeledik, a megjelenés idén őszre várható. Annak öröme, hogy ezt a jó hírt a tudomásunkra hozták, a kiadó kilökött néhány screenshotot is a cuccról. Hááát... a játékmenet biztosan jó lesz...

## A retrohulám tetején szörfözve

Az Ufo: Enemy Unknown cikkben már hírt adtunk a régi C64-klasszikus, a **Laser Squad** felélesztéséről, a LS: Nemesisről. Nos, a kiadóóriás, a Just Play szerződést kötött a fejlesztőstúdiók királyával, a CODO Technologies-szel, hogy a játékot ezentúl nem ingyenesen letölthető netes formában terjesztik, hanem szépen dobozba csomagolják, és csengethetünk érte a boltban. Hurrááá! Ja igen, és ezt a merényletet még idén nyáron tervezik.



## Talán ránk is gondol valaki

A **Yagert** már évek óta várjuk, de azok a szemetek egyelőre még csak Xboxra hozták ki. Ebből a jeles alkalomból viszont kijött pár apró kis screenshot a PC-s verzióhoz is, amelyeket most átnyújtunk Nektek, szeretettel. Mint ahogy egy éve is említettem volt: jó lesz!



rangolhatunk a kissé horrorisztikus világban. Megjelenését valamikor a jövő év elejére teszik.

### Újabb Tomb Raider-trilógia?

A Computer and Video Games eidosos berkekből származó információi szerint az Angel of Darkness (közismertebb nevén TR VI.) egy új trilógia első darabja lesz, te-

hát még legalább két újabb rész várható Lara baba kalandjaiból. A kiadó szerint a következő két rész is ugyanazt az engine-t használja majd, mint a TR VI., de a további információkat kisajtolni igyekvő kérdéseket azzal a tréfás megjegyzéssel ütték el, hogy „a főszereplő személye már teljesen biztos...”

### Újabb RTS őszre

Captain Scarlet: Retaliaton néven új valós idejű stratégiai játékot jelentettek be, ráadásul annyira kész a játék, hogy szeptember ötödikére datálják a megjelenését. A program egyébként a jövőben, 2068-ban játszódik, úgyhogy hatalmas robot- és tankcsaták várhatóak benne.

## Frissített megjelenési lista

America 2	Data Becker	június
Black & White 2	Lionhead Sehr	2004
Commandos 3	Pyro Sehr	július
Deus Ex 2	Ion Storm	ősz
The Sims 2	Maxis	2004 eleje
Doom 3	id Software	ősz
Galaxy Andromeda	Mithis	nyár vége
Ground Control 2	Massive	nyár vége
H. & Dang. 2	Illusion	ősz
Halo	Gearbox	október
Mythica	Microsoft	ősz
No Man's Land	Related	nyár vége
War of the Ring	Liquid	december
World Racing	Synetic	augusztus
Yager	Yager	szeptember

## A demokrácia újabb győzelme

Hogy, hogy nem, újabb **Delta Force – Black Hawk Down** epizód készül, amelyet **Team Sabre** alcímmel áldott meg a sors (vagy a készítői?). Nem fogjátok kitalálni, hogy hol kell majd irtanunk a koszos... khm... ellenfeleinket. Bingó, mert bizony hogy az iraki olajmezőket kell majd megóvnunk a demokrácia számára. Emellett lesz még egy küldetés, amelyben valami kolumbiai drogbárókat vagy miket irtathunk, de ez már kit érdekel. Mindenesetre elég szép lesz a cucc, meg lehet szemlélni. Egyelőre még csak a screenshotokat, a gammát majd ősszel.



## Két marék Andaxin

Újabb hónap, újabb toplista. Csak tudnám minek, amikor már megint egy Sims játék bitorolja az első (sőt a második és a hetedik!) helyet. Már párszor kidühöngtem magam a témában ezeken a hasábkokon, úgyhogy most csak csendes rezignáltsággal veszem tudomásul. Miután felszívódott a két levél nyugtató, fordítsátok szemeteiket alantabb, és láthatjátok, hogy két rajzfilmátírat is ott csücsül a Top10-ben. Na ja, na ja...

1. **The Sims: Superstar**
2. **The Sims Deluxe**
3. **Battlefield 1942**
4. Rise Of Nations
5. Finding Nemo Underworld
6. Hoyle Casino 2003
7. The Sims: Unleashed
8. Diablo 2
9. Finding Nemo
10. Grand Theft Auto: Vice City



## „Úgy vártalak, mint még soha!”

A Global Star Software volt olyan kedves, és bejelentette, hogy a nagy sikerű **Airport Tycoon**nak a fejlesztő már gőzerővel készíti a folytatását. Sok újdonság saját bevallásuk szerint sem lesz a játékban (egy repülőteret kell menedzselnünk), de cserébe legalább idén télen már megjelenik a játék.

+++ LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT +++ LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT +++ LAPZÁRTA

### Republic júliusban

Az E3-as számban a hónap ígéréteinek választott Republic: The Revolution piacra kerülését is eltották, mindenki szerencséjére csak egy hónappal, így a következő **GameStar** megjelenésével egy időben valószínűleg már ez a játék is a boltok polcain fog virítani.

### Felbomlott a Blizzard!

Lapzártnak napján kaptuk a megrázó hírt, hogy négy alapító tag kivált a Blizzard North nevű fejlesztőcsapattól (ők készítették a Diablo eddigi részeit). A lelépett tagok a következők: Erich Schaefer, Max Schaefer, David Brevik) és Bill Roper. Ők egy új fej-

lesztőcéget alapítanak, és saját játékokat fognak készíteni. Ily módon azonban a Diablo III megjelenése eléggé veszélybe került, legalábbis a progi soha nem lesz már olyan, mint amilyen lehetett volna...

+++Ja, és a Tomb Raider...



## Battlefield: Pirates!

Nagyon érdekes Battlefield-kiegészítő jelent meg a napokban, amely a Battlefield: Pirates! nevet viseli. Természetes, hogy a mostani hatalmas kalózmániában egy ilyen kiegészítő kijön, amelyben a szokásos szigetfoglalásos BF-játékot játszhatjuk, csak immár középkori környezetben. Az ingyenes modot még egész pofás kis grafikai kivitelezése is megkülönbözteti a nagy átlagtól.

## Magyar CS-mapok

Teljes mellszélességgel készülnek a magyar CS scene berkein belül a jobbnál jobb mapok. A mostani hónap három legkiválóbb termése a de\_arabvillage, de\_dpc, illetve a de\_strangemap. A legizgalmasabb ezek közül a de\_dpc, amelyek egy internetkávészórszerűségben és annak környékén játszódnak...



## Hétéves a Quake!

A Quake első részének shareware, de multiban tökéletesen játszható verziója 1996. június 22-én jelent meg. Boldog születésnapot!



## CS-szerű mod Q3-hoz

A True Combat nevű Quake 3: Arena mod Beta 1.0 kiadásához érkezett, vagyis a készítőik érzése szerint már egy játszható és javarészt bug nélküli állapotba ért el. A program leginkább a CS-hez hasonlít, a valódi világban is jól ismert fegyverekkel, reális sebzésmodellel. Emellett jelenkori környezetek is vannak benne, tehát egy igazán újszerű kis modról van szó.



# HULK

## ENGEDD SZABADJÁRA A DÜHÖD!

A nagy sikerű Universal Pictures film történései után a nyugtalan tudós, Dr. Bruce Banner, és feldühödött alteregója, A HULK, megküzd a Vezérrel, a félelmetes gonoszlelvél, aki a gamma kreatúrák könyörtelen seregét akarja szabadlátra engedni.

A The Incredible Hulk Game Boy Advance™-en is kapható.



Szédülve kénytelen átvenni a vezérséget a szörny, amitől őz a puszta!



Kézd meg a HULKot! Készítsd ki a gonoszteremtő 45 addig elterjedőben! Akár 100 ezer kővel is kénytelen szerezni!



Az igazán hatalmas harcok zombiszürettel mindig kezdődnek!



Légy óvatos! A gonoszteremtő a leggyorsabb ábrándok – ábrándok és lövedékek!

0704

JÁTSZ A JÁTÉKKAL - NÉZD MEG A FILMET



PlayStation 2

PC CD



For purchase:  
**NETEC** 811  
www.netec.hu



## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Clever's Games
- KIADÓ  
Atari
- WEBOLDAL  
www.clevers.com
- MEGJELÉNÉS  
2003 ősz

## GYORSLINK

429

**A jövő. Szép, békés, háborítatlan. Vagy esetleg maga a vég, a soha sem kívánt realitás? Senki sem tudhatja. Ám egy remek történet és egy jó játék párosából egy alternatív jövőképbe csöppenhetünk. A Terminátor univerzumát talán mindenki ismeri, de egy hazai csapat jóvoltából hamarosan Te is részese lehetsz...**

**A** Clever's Gamesről korábban már hallhattatok nálunk. Az ő kezük alatt fejlődik – a T3 mellett természetesen – a *Steel of Haste*. Ezúttal a csapat egy teljesen más stílushoz nyúlt. Andrew Vajna vezényletével jelen pillanatban is fejlesztik a napokban bemutatott *Terminator 3: Rise of the Machines* című film játék adaptációját. Már most meg kell tárgyalnunk egy fontos dolgot. Az idei E3-on bejelentették a filmmel azonos elnevezésű FPS játékot, mely nem kis kavardást okozott. Senki sem gondolta volna, hogy hazai fejlesztők nevéhez fűződik a játék... és tényleg nem. A *Rise of the Machines* egy, ugyan szintén *Terminator*-témán alapuló alkotás, de csak és kizárólag különféle konzolokra jelenik majd meg (nem is a Clever's, hanem a Black Ops Entertainment munkája). A jelenleg tárgyalt alkotás pontos alcíme: *War of the Machines*. Szóval, ha manapság neten jársz, érdemes figyelni a *Terminator 3* utáni karaktorsorozatra is... lehetséges, hogy hazai termékkel van dolgod ☺.

Most, hogy ezt tisztáztuk, még egy dolgot érdemes tudni – bár szerintem nem sokan vannak olyanok, akik nincsenek tisztában a tényekkel ☺. A trilógiát befejező harmadik mozifilmet alig néhány napja mutatták be Amerikában, és a világ többi táján is (egészen pontosan időszámításunk szerint 2003. július 2-án). Ha esetleg még nem nézted volna meg, szerintem ellenőrizd pénzügyi lehetőségeidet, és futás a moziba – persze csak a cikk és a teljes *GameStar* magazin áttanulmányozása után ☺.

**SZÜKSÉGEM VAN A RUHÁDRA, A CSIZMÁDRA ÉS A MOTORODRA**

Lássuk akkor hát, hogy miről is szól a játék, mit kell tennünk, és egyáltalán kik vagyunk mi. Először talán azt gondolnánk, hogy a

játék teljes egészében végigköveti a harmadik mozifilm minden egyes mozzanatát, és azokat feldolgozva, párhuzamosan halad a játékmenet. De mégsem. Az első két epizódban úgy tűnt, hogy minden megoldódott, a Skynet nem képes utat törni magának, és a jövő megváltozott. Ezzel szemben, a Clever's fejlesztésében pontosan abban a jövőben találjuk magunkat, melytől olyannyira megakartunk szabadulni. A gépek elszabadultak, és a világ teljesen megváltozott. Kietlen, sivár városrészek, ameddig a szem ellát, minimális élőlény is a túlélésért folytatott harcok közepette bukkan csupán fel. Ez persze csak nézőpont kérdése. A gépek oldaláról szemlélve a dolgot úgy foghatjuk fel, hogy még mindig maradtak lázadók, akiknek egyetlen céljuk, hogy leigázzanak minket. A *War of the Machines* alapjaiban véve egy multiplayer akciójáték, akárcsak a nagy sikerű *Quake 3* vagy a napjainkban szintén elég népszerűségnek örvendő *Unreal Tournament 2003*. A játékos eldöntheti, hogy melyik oldalon száll harcba. Mint emberi lény, vagy mint egy teljesen mechanikus gépezet (a tervek szerint oldalanként négy-négy speciális egységet választhatunk ki). A fejlesztők célja, hogy megalkossanak egy olyan környezetet,

mely teljes egészében a filmben látott csatajeleneteket

# TERMINATOR WAR OF THE NON-STOP VILÁGVÉGE





bad fordításban ez annyit tesz, hogy eszement nagy harcokban lesz részünk! A játékmenet, akárhogy is vesszük, igen mozgalmasnak ígérkezik. Ezt a tervezett három játékmód is segíti majd. Az egyik amolyan területfoglalás lesz, melyben a játékosok újabb és újabb pontok elfoglalásával juthatnak előrébb (természetesen az ellenséges csapatok ugyanúgy vissza is foglalhatják ezt a területet). A másik, egyfajta bázis pontos jellegű játékban a csapatok felváltva egyszer védenek egy bizonyos objektumot, mászszor pedig támadják azt. Végül, de nem utolsósorban nem maradhatott ki természetesen a „cél nélküli” öldöklés, vagyis a team deathmatch. No persze itt is, adott esetben ügyelnünk kell csapatársaink épségére.

#### KIBERNETIKUS ORGANIZMUS VAGY HÚS-VÉR GYALOGHARCOS

Természetesen, mint minden játékban, Te magad döntöd el, hogy melyik oldalon szállsz be a csatába. Mérlegelve a körülményeket, lehetőséged nyílik a választásra. Első elgondolásból, úgy hiszem, senkinek sem lesz kedve a gépek ellen harcolni, sokkal inkább hozzájuk csatlakoztok majd. Ez végül is érthető egyfelől, hiszen ki a fene szállna szembe hatalmas harci gépezetekkel, amelyek nem éreznek fájdalmat, és egyetlen életcéljuk a küldetés beteljesítése... másfelől azonban gondoljunk csak bele. Mennyire nagy élmény lenne ezeket a megtorló gépeket legyőzni, győzedelmeskedni a terminátorok felett! Csak megnyugtatóképpen közlöm, hogy a csata kimenetele távolról sem lesz annyira egyértelmű. Mindkét oldal képviselőinek megvannak a maga különleges tulajdonságai és képességei. A gépi oldal érthető módon némileg fejlettebb lesz, több olyan masina is előtérbe kerül, mely

és helyzeteket idézik. Nem kis feladat, az egyszer biztos... Sza-

semmilyen másik játékban nem lesz. Ezzel szemben a terminátorok nem annyira céltudatosak. Ugyan arra törekednek, hogy teljesséék a rájuk mért feladatot, mégsem taktikáznak, nem dolgoznak csapatban, és nem annyira leleményesek, mint a mi fajtánk ☺. Az emberek képesek vezetni a járműveket, felhasználni különféle fegyvereket, és csapatot állítani a gépeknek. A másik oldalon te magad vagy a gép, avagy a jármű. Légi egységként uralod a teret, HK-ként (Hunter Killer) pedig egy megállíthatatlannak látszó, gondolkodó tank vagy. Egyébiránt összesen 16 pusztító fegyver közül válogathatunk majd a csatákban. Jelenleg úgy fest, hogy egy-egy online összecsapásban egyidejűleg 32 játékos vehet majd részt, ami bőségesen elég ahhoz, hogy hatalmas csatákat vívjunk. Eleddig csupán a progi többjátékos részéről értekeztem. Talán éppen azért, hogy ne legyen túl nyers az összhatás, egy egész jó egyjátékos mód is került bele. Ebben mi magunk minden idők legemlékezetesebb Terminátorát, magát Arnold Schwarzeneggert alakítjuk. Az első öt küldetésben a gépek oldalán harcolunk, és az emberi fajt ostromoljuk. Aztán amikor az ötödik misszió végén újraprogramoznak minket, megfordul a kocka. A játék második felében (vagy a második ötös küldetés csomagban) immáron az emberek, gépek elleni küzdelméhez csatlakozunk. A hangulatot tovább színesíti, hogy maga Arnie adja a karakter hangját, sőt még a mozgását is sikerült átvinni a virtuális világba. Így valóban az lehet majd az érzésünk, hogy mi vagyunk a Terminátor ☺.

#### A JÖVŐ NEM VÉGLEGES. NINCS VÉGZET, CSAK HA BEVÉGZED

A játék a film világába kalauzol el minket, ahol már megtörtént mindaz, amit nem akartak az emberek. De ha már így alakult, szerintem eszméletlen jó ötlet, hogy próbára tehetjük magunkat a számunkra megfelelő oldalon. Ha úgy látod, hogy világunkban már úgyis annyi minden rosszul sikerült, harcolj ellene. Ha vissza szeretnéd állítani a világ megszokott rendjét, győzd le a gépeket, és légy te a legjobb katona. Azt egyelőre nem lehet tudni, hogy a filmnek lesz-e negyedik része, de az már tuti, hogy csak abban a világban játszódhatna, melyet a Clever's jóvoltából hamarosan mi is megismerhetünk.

ZeroCool

#### ÉRTÉKELÉS

- + élvezetes játékmenet
- + ezernyi kihívás
- kevés lehetőség
- rövid játékmenet

# TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

# MMORPG: A „KÁR

Ezek a játékok tömegesek, rengetegen játszanak velük, mindenkinek fizet, s mindemellé még végzetesen rájuk is lehet szokni: tipikus MMORPG szindróma a függőség. S akinek PC-je van, szokjon csak hozzá, hogy egyre többen vannak a „káros szenvedélyek“

## Elszállt történetek

### LEHETSZ HALHATATLAN, SÁRKÁNY VAGY SZUPERHŐS

Nos, az MMORPG-k világában mindent lehet. A **City of Heroes** esetében például egy különös város (olyan, mint Gotham City, pedig nem is az) egyik lezárt felében szuperhősködhetünk. Mókásnak ígérkezik. A **Horizonsban** 9 fajból választhatunk, amelyből az egyik a sárkányoké, amely számomra igencsak csábítóvá teszi a játékot (rárepülni az ellenségre és lángba borítani őket... Hmmm). Az **Atriarch**, amely egy alien planétán játszódik, szintén elég jópofának tűnik, ugyanis ezen a bolygón minden él és mozog, s ezek közül szinte bármik lehetünk, s mivel a planéta teljesen organikus, így bármit teszünk, az szinte az egészet befolyásolja. **Mythica**. Északi istenségek

a fejükre estek és minket küldenek halhatatlan testben, hogy a világot formáljuk? Nem rossz ☺. Ide kívánczok meg a **Gary Gygax's Legendary Adventure** is, amelynek leginkább fejlődési rendszere a legérdekesebb, de Gary Gygax neve garancia, hogy ez siker lesz (ez a pasi találta ki annak idején a D&D-t – szóval valamit tudhat). **Imperator Online**. Egy jövő, amelyik akkor jöhetett volna el, ha a római birodalom sosem bukik el. S a rómaiak már bolygókat kolonizálnak, s fenntartják a Pax Romanát. S ugyanaz történik, mint a valódi birodalom bukásakor: belső és külső erők feszíteni kezdik az egyensúlyt. Itt érdemel említést még a **Face of Mankind**, a **Ryzom** és a **Dominion**.

## Filmek alapján

### TEGYÜK BE AZ MMORPG-T A VIDEÓBA

Várható volt, hogy Hollywood is felfigyel az MMORPG jelenségre, s így a legnagyobb nevek is ringbe szállnak. Ezért egyből a **Middle-Earth Online** az, amelyet érdemes megemlíteni. Ez a játék Középföldén játszódik, ahol a Megyéből elindulva haladhatunk a Végzet hegye felé. Külön örömmre ebben a játékban nem lesz PvP, és a Turbine fejleszti (az Asheron's Call készítője). Szintén filmes történeten

alapul a **Matrix Online** (ezt nagyon magyarázni sem kell), amelyben a különböző harcok és küldetések mellett a kinézet lesz a legfontosabb, hiszen sosem látott mennyiségű ruhát raknak majd be a játékba, és ezeknek szintén fontos szerepük lesz. A napokban megjelenő **Star Wars Galaxies** neve pedig már önmagában is azt jelenti, hogy magam is részese lehetek a Csillagok Háborúja-galaxisnak.

## Papír alapú RPG-k feldolgozásai

### KOCKA HELYETT KOCKAFEJ

Nagyon fontos ez a kategória, hiszen a mai MMO játékok java része sosem jöhetett volna létre, ha nincsenek papír alapú szerepjátékok. Ezek legősibb és legfontosabb tagja a D&D, amely **D&D Online** néven próbál majd függőséget okozni nekünk a közeljövőben. Garantálja a minőséget, hogy ezt is a Turbine fejleszti; ahogy D&D-játékosok megszokták, lesz sok „megyünkölünkincs“, ren-

geteg dungeon, sok dragon no és persze guild alapú háborúskodás. A monsterek egyenesen a Monster manualból ugranak majd elénk. WOW! A gótikus világok kedvelői is otthagyták papírjukat, illetve ceruzájukat az asztalon, hiszen jön a **Warhammer Online** is, amelyben jókat lehet majd PvP-zni és harcolászni az okosan viselkedő ellenfelek ellen, minél inkább átülteve az eredeti hangulatát.

# OS SZENVEDÉLY

„Békés” MMORPG-k

## NEM MINDIG CSAK A HARC

Elsőként beszélhetnék itt az **A Tale in the Desert**ről, amelyben ugyebár nincsen harc, de ezt a játékot már ismerhetitek. Télen várható az **Anarchy Online: Towns of Rubi-Ka**, amelyben semi más dolgunk nem lesz, mint saját városokat, házakat, lakásokat építeni, elkészíteni saját guildünk főhadiszállását, s továbbfejlesz-

teni magunkat szociális szempontokból. Ide soroltam be a **Dragon Empire**st is, amelyben bár elég sokat lehet harcolni, – nagyon fontos benne a tradeskillelés (magyarán: amikor tárgyakat hozunk létre, veszünk, eladunk, illetve városokat menedzselünk). Ez a játék kellemes élményt adhat harc nélkül is.

„Killer” MMO-k

## BÁR SOK MINDEN MÁS LEHET, DE ÖLNI KELL

**Planetside**: erről többet is olvashattok, azonban a lényeg: menj és csatázz! Igazából ez egy MMOFPS. Az **Endless Ages** akár az elszállt történetek között is szerepelhetne, sőt az egyszerű társaságban is, azonban mégis ide került: halálunk után egy furcsa túlvilágon ébredünk, ahol más fajok másvilága is megtalálható. FPS jellegű harc dűl folyamatosan.

A **Darkfall Online** igen érdekes vállalkozás, ugyanis nem létezik benne olyan terület, ahol másik játékos ne támadhatja meg minket. Helyesebben létezik, de csak akkor, ha magunk készítünk egy titkos bázist. Fantasy környezet, hatalmas kontinensek, több száz sziget, ezernyi skill. Ígéretesnek tűnik, remélem, jövőre már játszhatom vele!

Folytatások

## HA MÁR EGYSZER JÓ VOLT...

Kezdjük tehát azokkal a gámákkal, amelyeknek már elődeik igencsak sikeresek voltak, hiszen a **Lineage** előfizetési köre a milliós nagyságrend körül mozog. A nagy sikerre való tekintettel elkészült a **Lineage II**, amelynek a legfontosabb újítása az, hogy az izometrikus engine-t 3D-s motor váltja fel. Természetesen várható, hogy igencsak hatalmas siker lesz (kiindulva a **Lineage**-ből), így szinte tuti befutó. Ugyanígy az **Everquest II** is, amely a szokásos továbbfejlesztések mellett átjárható lesz. Ez azt jelenti, hogy az első és második EQ-előfizetéssel is rendelkező egyének extra bónuszokat

kapnak majd a csodás grafikájú folytatásban, amely 500 évvel az első rész után játszódik. A **Final Fantasy XI** végül is nem egy online játék, hanem tíz darab előző **Final Fantasy** folytatása, így ennek van a legnagyobb történelmi háttere. Nagy kedvencem, az **Anarchy Online: Shadowlands** úgy folytatja az eredeti AO-t, hogy az is megmarad: egy komplett, teljesen új játékot építenek be a régiebe (erről hamarosan bővebben is olvashattok, mert már tesztelem ☺). Szintén ide sorolható a január elsején megjelenő **World of Warcraft**, amelyet már igencsak vár mindenki.

Egyszerű MMORPG-k

## NEM KELL MINDIG ZÓNÁZNI

Érdekes új fejlesztéseket láttam az E3-on, az egyszerű MMO játékokat. A már emlegetett **Endless Ages** mellett ide tartozik a **Wish**, amelynek hatalmas játszható területén akár százezer játékos is bent lehet majd egy időben, egy playfielden, hiszen az egész játék egy hatalmas térkép lesz. A fantasy játék még sokára várható, de ha lehet egy kívánságom, akkor legyen jó. Nagy kedvencem, a **Dark & Light** is ide kerül, bár

sok kategóriába beférhetett volna – de ez a jelenlegi legígéretesebb MMORPG. Legnagyobb szenzációja, hogy a 40 000 négyzetkilométernyi játéktérpet egy zónának látja. Erre mondják, hogy nem semmi. Emellett eltörlődik az a tény, hogy akár békésen is lehet játszani benne (kereskedni, építkezni és egyebek). A kalózos **Pirates of the Burning Sea**-t is nagyon várjuk már.

**Gyu**

EXKLUZÍV  
KÉPEK

A BLIZZARD ASZONDJA: „WOW!”... MI IS...

# WORLD OF WARCRAFT

**MMORPG-t készíteni nem is olyan könnyű: még a legjobbak is belebukhatnak. Éppen most meséli Gyu a legfrissebb híreket: a Star Wars Galaxies megaszutyok, pedig mennyien és mennyire vártunk, vágytunk rá... Szerencsére itt jön a World of Warcraft, amellyel a Diablo II után a blizzardos srácok ismét megmutathatják, hogy ők a kingek, ha online akció RPG-ről van szó.**

CD

DVD

GYORSLINK  
54

**E**mlékszem, amikor a 2001-es ECTS-en, zárt ajtók mögött jelenttek be először a World of

Warcraftot: mindenki nagyon rutinosan a Starcraft II-re számított, de amikor a sajtótájékoztató elkezdődött, mégiscsak sikerült alaposan meglepni az újságírókat (köztük engem is.) „Warcraft és MMORPG? Hmm... lzé...” Aztán amikor megláttam az első képeket, és meghallottam az első infókat,

minden kételyemet félretettem. És most,

a GameStar nemzetközi kapcsolatainak hála, olyan – eddig titokban tartott – újabb játékelemekről lebbentjük fel a fátylat, amelyekre Ti is csak a játék nevét ismétlítek majd átszellemléssel: „Wow ☺!”

## A RAVASZ TÖRPE, AZ AGYAS DRUIDA ÉS A KÉT FÜSTÖLGŐ ORK

A készítők amúgy rendesen tudnak titkot tartani, mert már egy évvel a bejelentés előtt elkezdték a fejlesztést, de még egy kőszá pletyka sem keringett a játékról. Akik számtanból jók, azok már biztos összeadták, hogy mióta is készülget a prog: bizony, lassan már három éve. Hatalmas közhely, de hát jó munkához tényleg idő kell, és – mint azt a *Star Wars Galaxies* bukása is mutatja – a brand önmagában nem elég, a jégviharról elnevezett srácok biztosak akarnak abban lenni, hogy nemcsak a legszebb, legokosabb, de a legkényelmesebb és legjobban játszható MMORPG-t teszik le az asztalra, amikor vége lesz a béta-tesztelésnek, és a játék végre megjelenik. Persze a minőségre nemcsak a Blizzard név, hanem a Warcraft-univerzum is garancia, amelyet eddig csak felülnézetből, madárperspektívából láthattunk, ám most megadatik a lehetőség, hogy közvetlen közelről vizsgálhassuk Azeroth világát.

## AZEROTH: RENOVÁLÁS MIATT ZÁRVA

A Warcraft III-ban a szemben álló felek annyira amortizálták a jól ismert univerzu-

mot, hogy a különféle népek most egyelőre kalapácsot, fűrészret ragadva megpróbálnak mindent újjáépíteni. Amúgy négy évvel a Frozen Throne eseményei után járunk, amikor épphogy kezdi mindenki összeszedni magát a háborús pusztításból, ám – talán mondanom sem kell – a békés világot újabb démoni veszély fenyegeti. Mint minden szerepjátékban, itt is először karaktert kell választanunk: többek között emberek, törpék, orkok rózsaszín, illetve zöld bőrébe bújhatunk, és egyszerű harcson kívül druidaként, sámánként, boszorkánymesterként, tolvajként érvényesülhetünk sok más játékosársunkkal egyetemben.

Ez idáig persze elég megszokott, ám az már kevésbé, hogy a többiekkel különféle szövetségeket (guildeket) alapíthatunk, méghozzá nemcsak a játékon kívül, egyszerű módszerekkel, mint a Diablo II-ben, hanem hovatarozásunk a nevünkben is benne lesz, sőt, páncélunkon, ruháinkon egy megkülönböztető szimbólum is ott fog figyelni. A guidek megfelelő összetételét elő fogja segíteni, hogy egy „tehetségkutató” rutin segítségével alapításkor megadhatjuk, ha velünk nagyjából azonos osztályú karaktereket szeretnénk.

### EGY VIDÉKI ORK VAGYOK CSAK A SOK KÖZÜL

Kalandjaink egy Ironforge nevű faluban kezdődnek, és először igen gyengus fegyverzettel és páncéllal (illetve a mágusok egyszerű ruhával) felszerelve indulunk. Szerencsére, mint minden tisztességes RPG-ben, itt is vannak tisztességtelen helyi kereskedők, akik alig várják, hogy attól a kevés kis megtakarított pénzünktől is megszabadítsanak; de eleinte még ez is nehezen menne, ugyanis egy fillérünk sincs.

### GYAKORLAT TESZI A HENTEST

Ha mégis sikerrel járunk, akkor jön ugye a szokásos hullarablás, XP-hegyek, és a sokadik győzelem után elkerülhetetlenül szintet fogunk lépni. Ilyenkor persze jutalompontokat kapunk, ám ezeket csak az alap karakterértékbe (erő, intelligencia) investálhatjuk, ugyanis az ezeken felüli képességeinket gyakorlat alapján tápolhatjuk, mint például az utóbbi szerepjátékok közül a *Dungeon Siege*-ben vagy a *Morrowind*-ben. (A Diablókból ismerős klasszikus „képességfa” tehát nem szerepel majd a *World of Warcraft*-ban, mert a készítő sok tanakodás után végül is elvetették.) Aki türelmetlenebb, és azonnal mesterré akar válni valamilyen tulajdonságban, az a *Gothic II*-höz hasonlóan egy NPC oktató segítségét kérheti, hogy tanítsa ki. Újdonság az is, hogy bizonyos küldetések jutalmaként is fejleszthetünk egy adott képességet. Teljes egészében az általunk kialakított játéktílustól függ tehát, hogy milyen

módon fejlődünk, nem vagyunk korlátok közé szorítva, mint például az AD&D-ben. Nagy poén még, hogy a harci képességek mellett olyan passzív képességeket is kifejleszthetünk, mint például a lovaglás vagy az idegen nyelvek elsajátítása: utóbbiak segítségével például emberként is meg tudjuk érteni, amit egy ork NPC vartog nekünk, így akár küldetéseket is kaphatunk tőlük. A missziók pedig nagyon fontosak, ugyanis lejáratjuk a lábunk a piacon, a legjobb cuccokat akkor is csak ezek sikeres teljesítése után tudjuk megszerezni. A legtöbbet tehát a küldetéseket fogják erőltetni, így ezek hamar elfognának, ám a fejlesztők folyamatosan és ingyenesen újjakkal bővítik majd a játékot, emellett egy olyan rendszer is kidolgoztak, amelynek segítségével mások nem tudják lenyúlni a küldetéseinket, mert ilyenkor szinte egy külön, személyre szóló parallel világba kerülünk.

### CSINÁLD MAGAD!

Másik nagy poén a *WoW*-ban, hogy nem kell kizárólag a beszerzésre vagy vásárlásra hagyatkoznunk, hanem mi magunk is készíthetünk fegyvereket, italokat, páncélokot. Ehhez először is szükségünk van egy munkaasztalra, amely szerencsére a legtöbb faluban megtalálható, a hozzávalókat pedig a szabadban szedhetjük össze, vagy egy kereskedőtől vásárolhatjuk meg. Ha inkább az előbbit választjuk, akkor a nyersanyagot a térképen kijelölve keresési módba jutunk: hősünk szépen elindul, és oda-ballag a cuccshoz, a gond csak az, hogy

ilyenkor sokkal lassabban haladunk, és könnyebb célpontot nyújtunk a vérünkre szomjazó rémségek számára... A különféle karakterek más és másféle munkálkodásokhoz értenek jobban...

### FEDÉL NÉLKÜL VS. OTTHON, ÉDES OTTHON

Amikor már alaposan megszedtük magunkat, akkor érkehet el az idő, hogy homeless híróból összkomfortos híróvá váljunk: ha van rá pénzünk, végre lakást is vásárolhatunk magunknak. Ez nemcsak arra jó, hogy a többieknek arcolhassunk vele, hanem itt tárolhatjuk különféle tróféinkat is. A gazdag játékosok akár igazi palotákat is vehetnek, és még be is rendezhetik: szőnyeggel tarkíthatják, de vehetnek munkaasztalt is, hogy a barkácsolást ne az utcán, másokra várva kelljen üzniük. Sőt, ha már itt tartunk: aki ügyes mesterember, az akár saját házikóját is felépítheti, illetve a különféle szövetségek

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Blizzard
- KIADÓ  
Vivendi
- WEBOLDAL  
www.worldofwarcraft.com
- MEGJELÉNÉS  
2004. tavasz

### ÉRTÉKELÉS

- Warcraft-univerzum
- jól kidolgozott harc
- ügyes fejlődésrendszer
- saját cuccokat gyárthatunk, házakat vehetünk stb.
- hmm... emlékeztek a *Diablo II* lagjaira...?

## „...négy évvel a Frozen Throne eseményei után járunk”

saját bázisukat is létrehozhatják! Egyelőre azért mindegyik feature nem lesz benne 100%-osan a „végleges” (de hát használhatjuk-e ezt a jelzőt egy MMORPG-re?) verzióban, valószínűbb, hogy csak különféle nagyobb patcheken keresztül adagolva kapják meg majd a játékosok.

### Bad Sector





A PART

# FAR CRY

**Verőfényes napsütés, vakítóan fehér, homokos tengerpart, lágyan lengedező pálmák, kristálytisza, kékeszöld tengervíz... Mi kell még egy jó kis trópusi nyaraláshoz? Egy jó nő? Néhány modern géppuska? És egy vérszomjas zsoldoshadosztály, amely valamiért pikkel ránk? A Far Cry-ban mindent megkapsz, amire vágytál!**

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Crytek

■ **KIADÓ**  
Ubi Soft

■ **WEBOLDAL**  
www.farcry-  
thegame.com

■ **MEGJELENÉS**  
2003. november

## GYORSLINK

273

**K**orábban is sejtettük, ám az E3-on vált kézzelfogható valósággá, hogy a PC végérvényesen kisajátítja magának az FPS-stílust (aki játszott már konzolon gamepaddal belső nézetes lövöldözős játékokat, az talán sejtji, hogy miért). Ez azonban nem feltétlenül jelenti számunkra azt, hogy eljött a kánaán! Eddig is rengeteg tucat FPS érkezett ugyanis PC-re, ezután pedig még több fog, így az egyszeri játékosnak nagyon oda kell figyelnie, hogy a feje fölött átcsapó játékaradatokban kiszúrja az arra méltó, ígéretes alkotásokat. Szegegy Far Cry majdnem áldozatául esett a Komersz támadásának, hiszen nem áll mögötte milliós marketingkampány, megvásárolt filmjog vagy mindenki által ismert főhős, ami első blikkre kiemelne a tömegből. Mivel azonban az E3-as prezentációját követően leginkább leesett állunk keresgélésével töltöttük az időt, így talán nem bánjátok, ha benyomásainkat kissé részletesebben is megosztjuk Veletek – annál is inkább, mert azóta még több információt szivárogtattak ki a fejlesztők a játékról!

## KINCSES SZIGET

A sztori az egzotikus dél-csendes-óceáni szigetvilágba kalauzolja el a játékost, amely a fentebb már taglalt jellemvonásokon kívül arról is megismerszik, hogy százával meredeznek kifelé a kisebb-nagyobb földdarabkák a tengerből. Ez a tény pedig biztos megélhetést nyújt az olyan visszavonult tengerészeknek, akik a szigetek közötti bérhajózásból tartják fenn

ugyanis rossz arcú zsoldosforma alakok üdvözölnek bennünket – puskalövéssekkel. A folytatást már mindenki kitalálhatja: talált, sülyedt, hajó robbant, elme loccsant, árboc csobbant – ladik volt-nincs, ám mi szerencsére megmenekülünk. A zsurnaliszta már nem ilyen szerencsés: bár életben marad, fogságba esik. Ott állunk tehát egy ismeretlen szigeten, egy szál pisztollyal a kezünkben, tudván,

**„A Far Cry egész egyszerűen rákényszerít bennünket a taktikus, ésszel történő játéokra”**

csöppnyi vállalkozásukat: emberünk, Jack Carver is hasonló csónakban evez (*akkor még nem indult be annyira a vállalkozás... – ender*). Jól is megy minden, egészen addig a napig, amikor is egy feltűnően csinos újságíró meg nem jelenik tatunkon azzal a kéréssel, hogy ugyan fuvarozzuk már át a szokásos charterútvonalaktól félre eső kis szigetre, néminemű kutatás céljából. Itt persze hamar kiderül, hogy az emlegetett helyet nem véletlenül kerüli mindenki, a közelébe érve

hogy beletenyereztünk valamibe, amibe nagyon nem kellett volna, és egyetlen célunk, hogy mielőbb elhagyhassuk a kérdéses területet.

## ÚJFAJTA JÁTÉKÉLMÉNY

A Far Cry több olyan „apró” részlettel bír, melyek teljesen új megvilágításba helyezhetik az eddig megszokott FPS-játékmenetet. Ezek közül az egyik a félelmetes méretekkel rendelkező belátható és bejárható helyszínek felvonultatása.



Elfelejthetjük az eddigi játékokból már ismerős „ködből előbújó”, vagy „szemünk előtt megrajzolódó” tájat, itt ugyanis ameddig csak ellátunk (és ez nem kevés, nyugodtan vegyük alapul a való életben megszokott látótávolságot), minden (!) észlelt tárgy egy 3D-s, valóban „ott lévő” objektum, nem csak egy 2D-s textúra (legyen az fű, fa, épület vagy egy sziklada-

rab). Ha, teszem azt, egy domb tetejéről távcsövünkkel kiszúrunk egy völgyben legelésző szarvast, minden további nélkül odatúrázhatunk hozzá, legyen bármilyen messze is (feltéve persze, ha addig odébb nem áll a kicsike). Még a horizonton terpeszkedő, távoli szigetek sem a pályavégi „falra” kiragasztott bitmápek (mint a legtöbb hasonló játékban), ha-

nem ténylegesen bejárható, valós helyszínek (!) – ha kedvünk tartja, bármelyikre átúszhatunk egy kis piknik céljából! A szabadságérzet tehát szinte korlátlan – bárhol elmehetünk, bármit megtehetünk, nincsenek láthatatlan falak, folyosók, amelyek behatárolnák mozgásterünket. Az is kizárólag rajtunk múlik, hogy „A” pontból „B” pontba a könnyen járható, kitaposott ösvényeken jutunk el, vagy felvállalva a nehezebb előrejutást, kiaknázuk a sűrű aljnövényzet nyújtotta lopakodási lehetőségeket. A tapasztaltabb játékosok persze ezen a ponton csak legyintenek, mondván „mi értelme szórakozni a lopakodással egy kommon FPS-ben, ha az ellen közelébe megyek, úgymond észrevesz, aztán jöhet a hentes”. A Far Cryban ez azonban több szempontból is hibás hozzáállás! Egyfelől az MI nem (!) akkor támad majd ránk, ha egy adott távolságra megközelítettük, hanem akkor, ha *valóban* meglát bennünket. Ebben pedig a szigeteken található buja aljnövényzet, fatörzsek, árkok és sziklák *valóban* megakadályozhatják, ha ügyesen használjuk ki azokat! Másfelől a lopakodás azért is vitális eleme a játékmenetnek, mert a több rosszfiú ellen folytatott küzdelem nem a szokott módon válhat henteslássé (nevezetesen, hogy megölünk mindenkit), ellenben

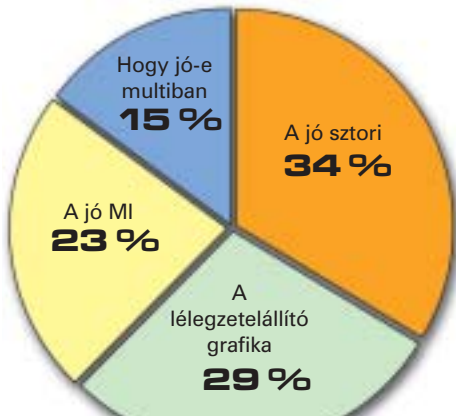
**A növényzet ápol, s eltakar!**

### A REJTŐZKÖDÉS MESTERFOKA

Az alant látható *képen* nagyon jól megfigyelhetjük, hogyan válhat a növényzet a lopakodási rendszer szerves részévé. Minden egyes fűszál és növényrészletet külön-külön renderel a motor, ami lehetővé teszi, hogy azok ne egyszerűen csak „átmenjenek” a különböző modelleken, hanem felettük, alattuk, előttük vagy mögöttük helyezkedjenek el, így oldva meg azok elrejtését a megfelelő irányból.



## SZERINTED MI AZ ELSŐDLEGES EGY FPS-NÉL?



Forrás:  
www.gamestar.hu

### ÉRTÉKELÉS

- +++ grafika
- +++ hatalmas terek és szabadság
- +++ kidolgozott fizika és MI
- ++ a sztori egyelőre elég sablonos
- ++ reméljük, nem fullad majd érdektelenségbe

sokkal valószínűbb az, hogy minket mérsárolnak majd le, úgy, ahogy az ilyen helyzetekben az egyébként is „normális” (persze a Rambo filmeket leszámítva). Ennek oka pedig nem más, mint hogy a crytekés srácok az MI-nek nem a megszokott szerepet szánják!

### „MI VAGYUNK AZOK (VESSZŐ) A BARÁTAID?”

Az ellenfelek nagyon sok játékban a vadkacsa szerepét töltik be: vagy azért, mert a fejlesztőknek nincs kedve / ideje normális MI-t programozni (*Black Hawk Down*), vagy egyszerűen csak mert így szól a designeri döntés (*Serious Sam*). Ezzel szemben a Far Cryban az MI valódi ellenfele lesz a játékosnak: viselkedését nem előre programozott scriptek határozzák meg, hanem maximálisan az általunk és a környezet által kiváltott reakciók. A fedezékek ugyanúgy takarják és védik az ellenséges egységeket, mint minket, ráadásul ezzel ők is tisztában vannak, s maximálisan ki is használják az adódó lehetőségeket.

Így bizonyos esetekben még az egyedül bókászó ellenfelekkel is meggyűlhet a bajunk, ha azonban csapatostól támadnak ránk, kifejezetten húzós helyzetekkel kell szembenéznünk! Az MI könyörtelenül kihasználja a csapatjátékban rejlő összes lehetőséget: ha kell, zárótűz alatt tartja majd fedezékünket úgy, hogy moccani se tud-



junk, amíg két embere meg nem kerül bennünket, hátbatámadás céljából. Jól hangzik, ugye? Persze a gyakorlatlanabb játékosokra való tekintettel alacsonyabb nehézségi szinteken azért visszavesznek a fejlesztők az ellenfelek agresszivitásából, és megadják nekünk azt az esélyt is, hogy a csapatmozgások koordinálását végző tiszték sikeres likvidálásával szervezetlenebbé tegyűk az MI támadásait (ez persze a magasabb nehézségi szintekre is érvényes). A tiszték eliminálása egyébként azért is kívánatos, mert a húzós helyzetekben erősítést tudnak kérni a bázistól, amely földön, vízben, de akár levegőben is érkezhethet számukra!

Ez utóbbi esetben azonban figyelniük kell majd arra is, hogy még csak véletlenül se cövekeljünk le egy helyen, mert amint betájtolták lőállásunkat, számíthatunk a szervezett hajtóvadászat azonnali megindulására, arról nem is beszélve, hogy az ellen-

## „Még a horizonton terpeszkedő, távoli szigetek sem a pályavégi ‘falra’ kiragasztott bitmápek, hanem ténylegesen bejárható, valós helyszínek”

A több ellenféllel való együttes konfrontálás tehát a Far Cry talán leghúzósbab része lesz, mely egész egyszerűen rákényszerít bennünket a taktikus, ésszel történő játékokra. A fennálló kockázatot kénytelenek leszünk ugyanis csökkenteni minden rendelkezésre álló eszközzel: lopakodással, esetleges visszavonulási útvonalak és fedezékek tökéletes megtervezésével, illetve az ellen távolról történő megritkításával.

séges sniperek is rögtön elkezdik majd pásztázni a környezetet.

### FIZIKAI KÉPTELENSÉG?

A nyílt terepen zajló távolsági hadviselést, az izgalmas, lopakodással fűszerezett dzsungelharcot és az összes szigetre kiterjedő üldözéseket gyakran megszakítják majd erdei táborokban, felszíni épületekben, vagy netán alagutakban, bunkerek-

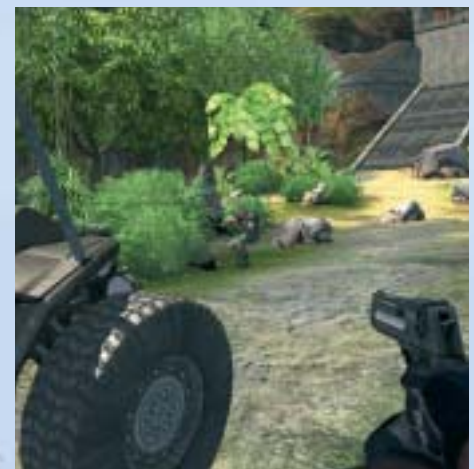
### Új üstökös a fejlesztőcsapatok egén?

## A CRYTEK

A Far Cryt fejlesztő Crytek elég nagy létszámú csapat, figyelembe véve, hogy ez az első és eddig egyetlen közös projektjük. Gyakorlatilag a játékban található összes bit saját munka gyümölcse, semmit nem licencltek külső cégektől, a játék lelkét képező CryEngine is a 28 fős csapat teljesen saját alkotása. Nemzetiségüket nehéz lenne meghatározni, hiszen a legjobb eredmény érdekében orosz vagy ausztrál fejlesztő éppúgy dolgozik az FC-n, mint török vagy német illetőségű. A tagok eddigi munkái között találjuk a *Cossacksot*, a *Codename: Outbreak*



vagy a *Hoverace-t*, illetve a *Preyt* vagy a *Duke Nukem Forever*. Sőt, Raymond Lueng, a Far Cry Art Directore olyan hollywoodi szuperprodukciók vizuális effektjeiért felelt, mint a *Starship Troopers*, a *Godzilla* vagy a *Spider-man!*





Járművek szerepe

**CSAK UTAZÁSRA, VAGY AKCIÓRA IS?**

A hatalmas bejárható távolságokhoz természetesen vezethető járművek is dukálnak. Ami már biztos: irányíthatunk majd dzsipet és hajót is, ám azt egyelőre még nem tudni, hogy ezek csak közlekedésre lesznek használatosak, vagy szembesülünk néhány csak velük megoldandó feladattal is.



Hullámzó teljesítmény

**A VÍZ MEGJELENÍTÉSE A FAR CRYBAN**

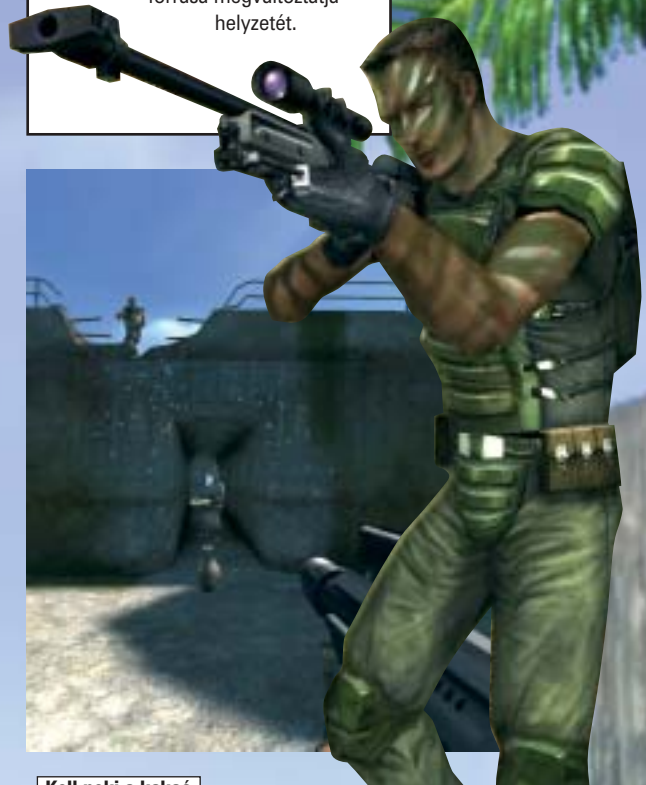
Egy trópusi szigetvilágban játszódó programban létfontosságú a víz megfelelően hiteles, valóság-hű ábrázolása. Amint azt láthatjuk, a felszín tükröződik, fodrozódik, ám ezzel együtt még a vízszint alatt található dolgok is tökéletesen kivehetőek! Impresszív!



Árnyjáték

**DOOM 3 WC JELENET – KIPIPÁLVA**

Bár a Far Cry legnagyobb erénye a lélegzetelállító méretű külső terek részletgazdag megjelenítése, a dinamikus fény-árnyék kezelés motorba építésével a belső terek ábrázolása terén sem marad el az év végén megérkező újhullám legjelesebb képviselőitől (*Doom 3*, *Half-Life 2*). Minden fényforrás elé helyezett 3D-s objektum saját árnyékot vet, amely valós időben, realisztikusan változik, ha akár a tárgy, akár a fény forrása megváltoztatja helyzetét.



ben, föld alatti laboratóriumokban zajló, közelharcra építő „benyomulós” kommandós részek. Ezekben a jelenetekben karnyújtásnyi közelségből vehetjük szemügyre a játékban használatos hierarchikus csontvázszerkezet, amely egy ellenfél mozdulatainál (vagy, teszem azt, összesésénél) folyamatosan figyeli, hogy melyik testrészt melyikhez kapcsolódók, melyiknek van nagyobb tömege, a valóságban melyik mozgatja a másikat, stb. A fejlesztők ezzel a technológiával kívánják elkerülni azt, hogy a játékban a modellek élethűnek nem nevezhető mozdulatokkal reagáljanak a sérülésekre, vagy a halál beállta esetén olyan szurreális pózokat vegyenek fel, mint például a *Rainbow Six: Raven Shield* 3-ban.

A fizikai motor egyéb részei is hasonlóan jól kidolgozottak: ha például egy rakétát lövünk egy dzsip alá, több érdekes dolog is történik. Egyrészt a kocsi természetesen darabjaira robban, másrészt ezzel párhuzamosan a levegőbe is röppen, hogy átfordulva visszazuhanjon, na nem az útra, hanem abba a szép kis kráterbe (!), amit a robbanás vájt ki alatta! Arról még nem szól a fáma, hogy a környezet rombolhatósága kiterjed-e majd minden-

re (fák, növények, épületek), de az tény, hogy már csak ez a „kráterező” móka is nagyot lendít a program taktikai (hiszen az újonnan kirobbantott gödrök akár nagyszerű fedezékként is szolgálhatnak) és valóságfaktorán egyaránt. Szintén nagyon megható, hogy az időjárás valós időben változik a térségben. Persze hőésére azért nem kell számítanunk, de a zuhogó trópusi eső is elégnek tűnik ahhoz, hogy megváltozott taktikával kelljen miatta folytatni a játékot.

**MÁR NEM IS ANNYYIRA TÁVOLI...**

A Far Cry tehát gőzerővel készül, és bizony jogosan követeli meg magának a figyelmet! A gyönyörű grafika, a lélegzetelállító méretekkel rendelkező bejárható területek, a dinamikus zene, a rombolható környezet, az aprólékosan kidolgozott fizikai modell, a real-time időjárás, a vezető járművek (lásd a *keretes részt*), a kihívást jelentő MI, a változatos játékmenet és a nagy titokban tartott, de érdekesnek ígérkező sztori mintegy garancia arra, hogy akár még egy *Half-Life 2* mellett is betöltsük majd a játékot! A többi pedig kiderül azután...

**Boe**

Sok kis göcsört

**A POLYBUMP TECHNOLOGIA**

Hurrá! A mipmapping, a bumpmapping és a sok egyéb, hasonszórú terminus technicus mellett most egy még újabbat is megtanulhatunk. A Crytek által kitalált polybump-mapping eljárás lényege az, hogy egy 2-3 éve általánosnak számító poligonszámmal megáldott 3D-s modell kizárólag az ilyen típusú textúrázással olyanná varázsolható, mint bármely másik, manapság létrehozott nagy poligonszámú társa, anélkül hogy bárki felfedezhetné közöttük a különbséget. A Far Cryban ennek megfelelően a képernyőn feltűnő karakterek/tárgyak jó része alacsony poligonszámú vázzal rendelkezik, ami jelentősen spórol a processzoridővel és a memóriával, anélkül

hogy ez bárkinek feltűnhetne. Mi, játékosok, pedig közvetlenül ott profitálunk a dologból, hogy a Far Cry a fentiekből kifolyólag olyan részletességű, aprólékosan kidolgozott, hatalmas világot varázsol elénk, melyre más programok nem, vagy csak jóval nagyobb erőforrások árán lennének képesek!



Kell neki a kakaó

**GÉPIGÉNY**

Gondolhatjátok, hogy a való világnak megfelelő látótávolságokban megjelenő összes (3D-s) objektum kiszámolása nem kis feladat elé állítja majd grafikus és rendszerprocesszorunkat. A crytekes fejlesztők természetesen leesküszik a csillagot az égről, hogy a játék problémamentesen fog üzemelni a 2003 év végén elterjedt konfigurációk nagy részén. Ugyan az E3-as verzió alatt „dohogó” masina specifikációit nem ismerjük, ám mi mégis reméljük a legjobbakat, és bízunk abban, hogy ha valamit mégis faragni kell a játék tudásából a gépigény miatt, a fejlesztők jól választják majd meg a butítani kívánt részeket.





VÉRRE ÉHES KÉJES KÉSES

# JACK THE RIPPER

Mary Ann Nichols, Annie Chapman, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes, Mary Jane Kelly, Martha Tabram, Alice Mackenzie, Kató néni  
...a Hasfelmetsző Jack néven ismertté vált sorozatgyilkos áldozatai

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Galilea  
■ **KIADÓ**  
Adventure Company  
■ **WEBOLDAL**  
www.adventurecom  
panygames.com  
■ **MEGJELENÉS**  
2003 karácsonya

## ÉRTÉKELÉS

■ Jack modora  
■ Jack lehelete

## GYORSLINK

381

**N**o lám(a)! A kalandjátékok hiánya feletti méltatlankodásra hajló cikkírók karrierje veszélyben van. Míg az információs szupersztrádán praktizáló szakírók egy része ma is két kézzel temeti a kalandjátékokat, addig a kiadók ráébredtek, hogy igény van a műfajra. Megerősítés gyanánt elég ellátogatnunk a közelmúltban alapított Adventure Company honlapjára: két kéz kevés hozzá, hogy megszámláld készülő kalandjátékai-

kenységét a Hasfelmetsző, így Palmer odautazik, tapasztalatokat szerzendő a sorozatgyilkolás lélektanáról. Helyi publicisztikáira a gyilkos is felfigyel, sőt a sajtón keresztül kapcsolatba lép Palmerrel. Az elegáns ötlet valójában kordokumentációból merít – bár a Hasfelmetsző sosem került kézre, a rendőrség kapott leveleket, melyek írói állították: azonosak a tettessel. Egy napon újabb levél érkezett: „clip the lady's ears off – Jack the Ripper”, azaz „le-

rű dolgok szülehetnek – lásd a Syberriát, mely nem is kíván túlmutatni a műfaj szabályain, mégis lebilincsel tapasztalás. Az 1888-as év londoni éjszakájában sötét, egyszersmind letaglózó grafikus formánívó és atmoszféra megvalósításának lehetősége búvik. Ezúttal sem kívánunk mást e mellé, mint hihető, izgalmas kalandot.

## VÉRRŐL

Felvetődik a kérdés: mennyire lesz a játék véres? Gyanítom, nem túlságosan – bár a Hasfelmetsző mítosza kapcsán a grafikus erőszakot nélkülözhetetlennek vélnék, a dokumentációk tanúsága szerint ugyanis a tettes nem ismert könyörület. Vagy ábrázolják a valóságot – s ezzel vásárlóerőtől esnek el –, avagy a hangvétele eltolásával sejtelemben fürdőző élményt hoznak létre, példaként lásd a Fantomot az Operában. Hipotézisünk fokozott érvényt élvez Abigél, az énekesnő szerepeltetése kapcsán, ki az előzetesben fáradt gitárszóra vezeti elő mélabús merengését. Ácsi, Milán – vigyázzunk azért, mit s hogyan művelünk a Hasfelmetsző sajátos életművével. A történelmi örökségüket 24 órában őrző angolok nem tolerálják a romantikus sorozatgyilkolást. Meg én sem. Bízunk abban, hogy a létrehozók sikerrel tapintanak rá a téma meztelen, szörnyű komolyságához képest is hiteles ábrázolásmódra.

by GyZ

„... megyünk is utána, hogy a játék végeztével redves szemgolyóiból gyártsunk egyszer használatos tiki-takit.”

kat. (Minitippbox: használd az ujjaidat is.) Nem az egyetlen cég ez, mely kész magát elkötelezni a műfaj mellett, ám ez az egyetlen, mely elvezeti közönségét a kései 1800-as évek Londonjának gőzterhes utcáira. Az időpont révén világos: a Hasfelmetsző itt s ekkor gyilkol örömhölgyeket. Megyünk is utána, hogy a játék végeztével redves szemgolyóiból gyártsunk egyszer használatos tiki-takit.

## SZEREPIŰKRŐL

Jimmy Palmer újságíró – vele vagyunk – New Yorkban történt gyilkosságokról ír. Londonban ekkor kezd a nőfeltáró tevé-

vágom az asszony füleit – Hasfelmetsző Jack”. A következő áldozatot valóban levágott fülekkel találták, így a rendőrség úgy vélte, csakugyan a tettes küldte a levelet. Szignóját különben a játékban is szemügyre vehetjük – grafológusok, hajrá!

## HAGYOMÁNYRÓL

A játékmodell klasszikus point & click megvalósítással kalauzolja el közönségét mintegy magába, az előzetes videó szerint oly színvonalon tolmácsolván az eseményeket, amilyen a renderelt játékelemekből építkező kalandtól ma elvárható. Ami a point & clicktől elvárható, abból gyönyö-



## BERLINI CSÚCSTALÁLKOZÓ SNIPER ELITE

**Tudjuk, a könyökötökön jön ki a sok lövöldözős gamma. Igen, tudjuk, a második világháborúból is elegetek van egy életre. Mégis, most érdemes figyelni, mert olyat kaptok, mint még soha...**

**B**erlin, 1945. május – a játszma eldőlt. A náci birodalom végnapjait éli. Az orosz tábornokok egymással versenyezve hajtják előre mérhetetlen seregeiket, hogy a történelemkönyvekben az ő nevük szerepeljen **vas-tag betűvel** szedve. Az amerikai-angol vezetők mostanra belátták: Sztálin előbb ér a német fővároshoz. A hidegháború azonban a küszöbön áll, a két szövetséges fél

a *Thiefben* vagy a *Hitmanben* megismert lopakodásra, trükközésre. Erre a tevékenységre leginkább a külső nézeti kameraállítás lesz használható. Ha körbepislogtok a képeken, láthatjátok, hogy a még korántsem kész program máris kellemes környezetet teremt egy jó kis májusi céllövöldözéshez. A játék másik szimpatikus eleme magában a célzásban és a lövésben rejlik. Ezt ugyebár illik FPS módban végezni, egy távcső-

nem árt a mesterlövészpuskával bensőséges kapcsolatot kialakítanunk.

### SZABADLÁBON

Az egyjátékos hadjárat tíz, valószínűleg hosszadalmas küldetésből áll. Ezt arra alapozom, hogy a pályák hatalmas bejárható területekből állnak, ahol szabadon kóricálhatunk, nem kötik a megoldást egyetlen lehetséges cselekménysorhoz. Rajtunk múlik, melyik utcából, milyen módszerrel próbáljuk teljesíteni a kitűzött célt. Még érdekesebb lehetőség a kooperatív verzió, ahol osztott képernyőn nyomulhatunk barátunk (szerencsés esetben barátónk ☺) támogatásával. Ez teljesen új taktikák kidolgozását teszi lehetővé, nagyban növelve ezzel a termék túlélési esélyeit. Mármint a vinyónkon... „Normál” online üzemmód is szerepel az ígéretes listáján, bár az nem derült ki számomra egészen pontosan, miként képzelek ezt előadni. Remélem, nem úgy, hogy bezavarnak 16 mesterlövészt, akiknek egymást kell levadászni több száz méterről. Ha már vadászni kell, akkor maradjunk meg a békebeli láncfűrésznél meg a lángszórónál, esetleg a kisbaltánál. A megjelenésről szintén ellentmondásos hírek érkeztek. Egyes helyeken karácsony, máshol a jövő év tavasza tűnik fel. Örök optimistaként szeretném, ha már a Jézuskánál le lehetne adni a rendelést, de nekem nagyon úgy tűnik, hogy ez a feladat a nyuszira hárul.

**-csonti-**

**„A német hadsereg legkiválóbb mesterlövésze egy érvényes útlevél, azaz egy új élet reményében elvállalja, hogy az amerikai OSS-nek (a CIA elődjének) dolgozzon.”**

viszonya egyre kiélezettebb. Találni kell valakit, aki képviseli a nyugati érdekeket. És találnak is...

### PASSPORT, BITTE!

A német hadsereg legkiválóbb mesterlövésze egy érvényes útlevél, azaz egy új élet reményében elvállalja, hogy az amerikai OSS-nek (a CIA elődjének) dolgozzon. Feladata: megakadályozni az oroszokat abban, hogy felbecsülhetetlen értékű német fejlesztési tervekhez, fegyverekhez jussanak. Azt hiszem, az eddigiek önmagukban elegendőek az érdeklődés felfokozására, de biztos, ami tuti, sorolnám tovább a játék különlegességeit ☺. A Sniper Elite, nevéhez méltó módon, nem a mérhetetlen hirtelenségre helyezi a hangsúlyt, sokkal inkább

vön keresztül szemlélve a lepusztult berlini utcákat. A fejlesztők ígéretei alapján nem arról lesz szó, hogy szépen becéloljuk a buta orosz közlegény arcát, és adunk bele egy adag ólmot. Nem, nem, bajtársak! A sikerért meg kell szenvednünk. Figyelembe kell vennünk a szél irányát, erősségét, a célpont távolságát, lélegzetvételünk ütemét (!), hogy csak a legnyilvánvalóbbakat soroljam. Azért a durvább eszközök megszállottjaira is gondoltak, így többek között páncéllökőt, géppisztolyt és lángszórót is használhatunk. Arra viszont fokozottan felhívták a figyelmet a készítő, hogy ezekkel a durva eszközökkel nem lehet majd megoldani a feladatokat. Másként pedig nem tudjuk megtekinteni a záró képsorokat, úgyhogy

### ADATOK

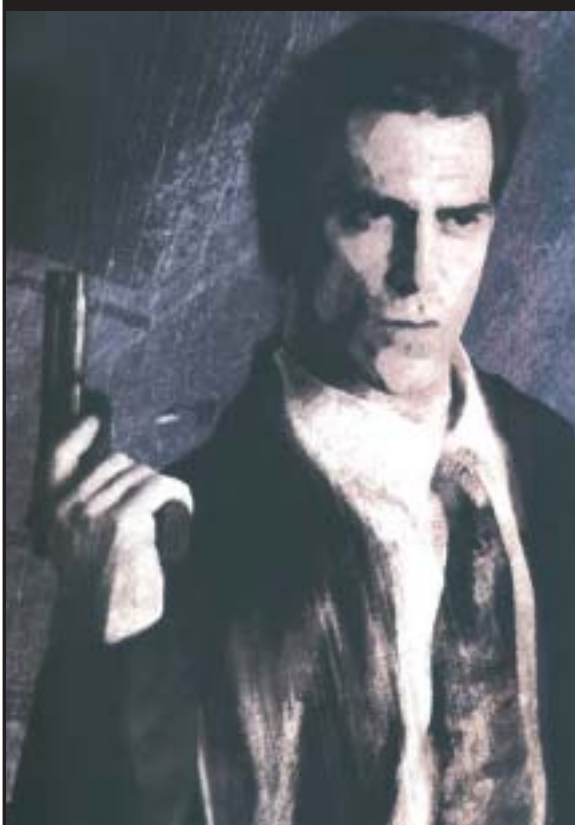
- FEJLESZTŐ  
Rebellion Software
- KIADÓ  
Wanadoo
- WEBOLDAL  
N/A
- MEGJELENÉS  
2003. karácsony

### ÉRTÉKELÉS

- érdekes alapszitu
- profi fegyverhasználat
- kellemes stílus
- buta MI
- sablonos küldetések

### GYORSLINK

465



# MAX THE FALL

**FEKETÉN, CUKOR NÉLKÜL,**

**Miután Max Payne bűnözők és korrump kormányügynökök vérével mosta végig New York összes utcáját, meglepő módon sikerült megúsznia büntetés nélkül az ügyet: nyomozóként visszavették a rendőrök kötelékébe. Hősünk azonban elköveti a tipikus hibát: kerülnie kéne Monát, a „végzet” asszonyát, de nagyon ám, hősünk persze mégis fülig belegabalyodik, és ez lesz a végzete...**

## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Remedy  
Entertainment
- **KIADÓ**  
Take 2
- **WEBOLDAL**  
www.maxpayne.com
- **MEGJELENÉS**  
2003. szeptember

**GYORSLINK**  
228

**F**ilm noir-hangulat, forradalmian új grafikus motor és főleg az édes, édes bullet time, amellyel Matrix stílusban, belassítva ugorhattunk félre a gengszterek bandáinak golyói elől, miközben mi magunk kényelmesen célozva gyárthattunk belőlük pizzaszószot – ezek jellemzték a 2001 nyarán megjelent Max Payne-t, amely kisebb hibái és a Matrix-effekt gátlástalan lelopása ellenére PC-n az egyik legütősebb külső nézetes akciójátékként maradt meg emlékezetünkben. Mindenki tűkön ülve várta a második részről kiszivárgó első információkat, már csak azért is, mert tudni akartuk, mi lesz a folytatás: amikor bosszúszomjának kielégítése után a renegát zsaru fejét egy rendőr kéz nyomta be a kék fénnel villogó kocsiába, nem volt egyértelmű, vajon hősünk ma-

chinációi és egyezkedései sikerrel járnak-e, és megúszs-e az életfogytiglanit vagy a háromszoros villamosszékét...

### EGY IGAZI FEMME FATALE

Mint az a bevezetőből is kiderült: megúszta. Sam Lake (vagy eredeti nevén: Sami

sai is feledésbe merülnek... Max új társat kap, ám a sors iróniája folytán ő is meghal, azonban most a tettes tényleg Payne: nem is tagadja bűnét, még a játék elején vallomást tesz.

Hmm... ez ugye elég furcsa kezdet, hiszen Maxet alapvetően jó gyerekek is-

**„Maxszel a földön előrecsúszva lőhetünk tovább, mint egy John Woo- vagy Quentin Tarantino-filmben!”**

Jarvi: *lásd a dobozban*) legfrissebb sztorija szerint hősünk ismét nyomozóként keresi kenyerét, és a hatóságok az igencsak botrányszagú Valkyr-ügy elsikálása érdekében jobbnak látták, ha Payne mészárlá-

mertük meg. Persze a zűrös ügybe Mona, az a „végzetasszony” keverte Maxet, aki már az előző részben is kétszeresen „csavarta el” hősünk fejét: először elcsábította, majd kábítószerrel kevert whiskyt itatott



# PAYNE 2 OF MAX PAYNE

## LEHELETNYI LOVE STORYVAL...



meg vele. Max azonban nem tehet róla: egyszerűen fűlig bele van zúgva a nőbe, aki persze újabb és újabb kalamajkába fogja sodorni. Bár még pontosan nem tudni, vajon miért kénytelen társát lelőni, de az már bizonyos, hogy a gyilkossággal Monát is vádolják.

A sztorit tehát ismét igazi film noir-hangulat járja át: az eddigi kiszivárogatott infók alapján egy kicsit olyan érzésem van, mintha Sam Lake *A Málta sólyom* című Humphrey Bogart-filmből és Dashiell Hammett-regényből merített volna, de persze meg kell még ismerni a teljes történetet, hogy ilyen konklúziókat vonhassunk le...

Mindenesetre az első résszel ellentétben, ahol Max legyilkolt családjáért bosszút állva jelmondta a „nothing to lose” volt, most annál inkább van veszítenivalója.

### „IDŐT KÉREK!” (A GOLYÓ)

Azt hiszem, ha oldalra pislantotok, az itt látható képek magukért beszélnek: a Max Payne 2 grafikája oly megdöbbentően (majdnem fotó-) realisztikus lesz, hogy még a blazirabb PC-s arcok is az álluk helyén található úrt fogják tapogatni. Bár alapvetően a régi motor muzsikál most is felszín alatt, ám ezt alaposan feltupirozták, úgyhogy gyakorlott szem kell majd az azonoságok észrevételéhez. Míg az előző részben Max arca állandóan egyetlen, vi-csorgó maszk volt, most végre az érzelmeit is látni fogjuk, amikor valamilyen drámai eseményt él át, sőt hősünk még pislogni is megtanult.

Ami azonban ennél is durvább, az a legújabb bullet time! Az *Enter the Matrix*-nak sok hibáját felróhatjuk, de egy bizonyos:

Egy író, aki a saját sztorijában játszott

### SAM LAKE: SZTORIÍRÓ

A sok finn név között egyetlen angol hangzásút találunk: ő Sam Lake, a Max Payne-sztorik kiagyaloja és írója. A vicces az, hogy őkelme sem angol vagy amerikai: a tisztességes neve Sami Jarvi, de csak Sam Lake-nek hívja magát ☺.

Azonban Sam Lake Max Payne-es munkássága nem állt meg a történet megírásánál: az első részben végig „őt” irányíthattak a játék során, ugyanis Max arcához az övét digitalizálták be! A folytatásnál ez már nem lesz így, ugyanis a forgatókönyvvel kapcsolatos tengernyi munkája révén egész egyszerűen nem volt ideje New Yorkba repülni, ahol a fotózás és a digitalizálás folyamata történt – ezért néz ki Max máshogy a folytatásban. Azért szó sincs róla, hogy a készítők Max arcát ne tartanák fontosnak: több mint 200 profi színész fizimiskája közül válogatták a megfelelő karaktert Maxhez!

Maxéhez hasonlóan egyébként a többi szereplőhöz is színészeket, és nem a készítők fejét használták fel, ellentétben az első résszel.



Max Payne: első rész

# EGY ZSARU BŐRÉÉRT

Az első Max Payne-ben hősünk eleinte egyszerű nyomozó, aki nem szeretne mást, mint nyugodtan élni feleségével és gyermekükkel, ám egy napon arra ér haza, hogy családját egy Valkyr nevű, drogra katant banda lemészárolta. Max ott helyben végez a tettesekkel, ám ennyi nem elég neki: a főkolompókakat akarja, ezért „undercover”, vagyis a bűnözők soraiba beépülő zsaruként, a DEA (Drug Enforcement Administration) ügynökékként nyomoz tovább bosszúvágtyól vezérelve. Miután főnökét (az egyetlen olyan ember volt, aki Max valódi munkájáról tudott) egy bérgyilkos elintézi, Payne lesz az első számú gyanúsított, azonban hősünk ahelyett, hogy feladná magát, egyre örültebben kutat tovább, pedig most már két tűz közé került, hiszen a rendőrség is a nyomában jár. Ahogy Max különféle maffiózókkal tárgyal (egyeseknek vértócsájukba taposva, másokkal viszont szövetkezve), szép lassan kiderül, hogy egy kormányzintű összeesküvésről van szó, amelynek csak véletlen áldozata volt Max családja. A játék

végén Max megegyezik egy kormányügynökkel, aki a renegát zsaruuval együtt el akarja kapni az igazi tettest, és hősünket segítve megígéri: ha végez a főkolompossal, majd utána feladja magát, akkor elintézi, hogy a hatóságok szemet hunyjanak Payne vérfürdői felett. Miután végül is minden bűnöst kiirtott, hősünk egy rendőrautóban megbilincselve csak remélheti, hogy az ügynök tartani fogja a szavát...



a „fókusz” azért ott is király volt. Na most ezt szépen el lehet felejteni: a Max Payne 2 (a Wachowski testvérek filmjeit leszámítva persze...) lebegy mindent és mindenkít, aki ezen a téren valaha is labdába rúgott! Szinte lehetetlen szavakba önteni, amit holland testvér-lapunknak, az ottani PC Zone-nak köszönhetően láttunk, de azért megpróbálkozom vele. A levegőbe kilőtt golyók oly lágyan vetnek fodrokat, hogy szinte az arcodon érzed a hullámok simítását, a repkedő üres golyóhüvelyeket akár meg is tudnád számolni, a halott rosszfiúk pedig a Havok 2-motor „rongybaba-effektusának” köszönhetően maximális élethűséggel vetődnek hátra véres testtel és üveges tekintettel.

Nagyon bejöttek a különféle partikuláris effektek is: ha esik az eső, akkor az utcák köve nagyon szépen csillog, éjszakánként pedig sejtelmes köd járja be a várost.

De a hangeffektusokat gyártó srácok sem a babérjaikon ültek két éven keresztül: a zörejek tökéletesebben mennek le moderatóba, mint eddig bárhol máshol, és ha több hangfallal vagy néhán egy 5.1-es hangrendszerrel rendelkezel, akkor a tér minden oldaláról hallani fogod, ahogy a hüvelyek a földre hullnak, a melletted lévő kólaautomata szilánkjaira robban, vagy a rosszfiúk teste a földre huppan. Náágyon durva ☺!

## FÖLDÖN CSÚSZVA...

Petri Jarvilehto, a finn Remedy lead designere – jogosan – rendkívül büszke az új bullet time-ra. „Nagyon sokat gályáztunk vele, de a munka meghozta gyümölcsét. A tűzpárbajok sokkal intenzívebbek, drámaibbabbak, mint az első részben. Csak a pisztolylövés animációján heteket dolgoztunk. A látványon túl az akció részeknél játékmenetbeli változtatásokat is eszközöltünk. Eddig ugye, amikor a levegőben előreúszva lőttünk Maxszel, akkor a végén mindig talpra ugrott, most viszont a földön előreúszva is lőhetünk vele tovább, mint egy John Woo- vagy Quentin Tarantino-filmben!”

Ezenkívül a készítők még sok más feature-t is tartogatnak a Payne-rajongók számára, de Jarvilehto még nem akart a fejlesztés mostani szakaszában beszélni rólok. Anynyit azért elárult, hogy ezekben néhány újabb speckó mozdulat is beletartozik, de olyan, eddig még sohasem használt effektusokat is megcsodálhattok majd, mint az időskálázás: ez azt jelenti, hogy Maxszel más idődimenzióba kerülünk, ezt kihasználva pedig több hatalommal rendelkező tér és idő felett, mint valaha.

Persze nem volt semmi az eredeti bullet time sem, az viszont iszonyúan kiábrándítóan hatott, amikor Max a levegőben úszva testével félig a falban landolt: a 3D-s akciójátékok jól ismert, „belelógok a tereptárgyakba” típushibájáról van szó, amelyet eddig még sehol sem sikerült tökéletesen levethetőzni. A Remedy azonban letette a kisdobos nagykesküt, hogy ezt a bakit most tényleg sikerült minimalizálni, hivatalos nyilatkozatuk szerint: „a clipping végre nem lesz probléma a Max Payne 2-ben.” Meglátjuk... Rajongók egy fejlesztői chat során megkérdezték azt is, hogy eltűnik-e a híres „távcsöves puska bug”, tehát az a furcsa-



Scene csapatból sztárfejlesztővé

# REMEDY ENTERTAINMENT

Ez a kis finn fejlesztőcsapat régi scene demós dude-okból áll: idősebbek talán még emlékeznek a Future Crew-ra: a jó öreg C64-re csináltak látványosabbnál látványosabb demókat. Már 1988-ban (!) az állandóan változó összetételű csapat állt PC-re. Eleinte EGA-s sinus scrollerekkel műlatták idejüket, aztán a hardver fejlődésével egyre látványosabb demókat láthattunk tőlük. Természetesen Amigára is dolgoztak, és a kilencvenes évek elején, amikor a Commodore gépe szép lassan befuccsolt, ők támogatták leginkább demóikon keresztül az Amiga képességeit idéző Gravis Ultrasound hangkártyát.

Magát a Remedy Entertainmentet 1995-ben alapították – nagy részben a Future Crew tagjai. Első játékuk, a Death Rally egy nagyon király, Mad Max-hangulatú, egymást gyilkolós, szabotálás, tuningolás autóverseny volt. A játékból az akkori időkhöz és a kis fejlesztési büdzséhez képest relatíve sokat, 90 000 példányt adtak el. Bár a Death

Rally nagyon sokaknak bejött, nem volt egy technológiai csoda, ezért a Remedy csapata elhatározta, hogy egy teljesen új 3D-s motort és fejlesztői rendszert készít.

1996-ban merült fel bennük egy 3D-s akciójáték készítésének ötlete, és kapcsolatba léptek az Apogee-val, a 3D Realms egyik akkori divíziójával, hogy elkezdjenek dolgozni a Max Payne-en.

A munkálatok azonban kezdtek elhúzódni, ezért amikor 1997-ben felkereste őket a VNU Business Publications, amely akkor a legnagyobb számítógépes lapkiadó volt Európában, és amikor egy 3D-s gyorsító benchmark program elkészítésével bízta meg őket, szívesen elvállalták. A Final Reality színre lépése, hatalmas lökést adott a 3D-s videokártya-piacnak, hiszen mindenki azt szerette volna, ha az iszonyúan látványos és hangulatos demó és benchmark program tökéletesen fut a gépén.

A Remedy ugyan örült a sikernek, de a benchmarkkészítés már nem felelt meg az elkép-

zeléseinek, ezért a csapatból kivált a Futuremark, amelyet MadOnion néven is ismertek, és ők a 3DMark sorozat fejlesztéséhez fogtak. Miközben az évente megjelenő, újabb és újabb 3DMarkokban fel-feltűnedezett Max Payne figurája, borzasztó sokáig, egészen 2001 nyaráig kellett arra várni, hogy a Remedy renegát zsarujának kalandjában részt vehessünk. A többi már történelem...



Részlet a 3DMark99-ből



ság, amikor Maxnek ez a fegyver „belelógott” a karjába. A készítő megnyugtattak mindenkit, hogy ilyen és ehhez hasonló illúzióromboló „látványelemek” nem rontják majd a játékot.

Ami pedig nekünk, hardcore játékosoknak külön jó hír: nagyon sokat fejlesztettek a készítő a mesterséges intelligencián is. Az MI most már nem csak a szkriptelt események során viselkedik okosan, hanem a játék során is valós időben alkalmazko-

ban és a forgalmazásban is, utóbbi pedig híres a kifejezetten felnőttes, cinikus, erőszakos programjairól. A Max Payne 2 „csak 18 éven felülieknek!” felirattal kerül a boltokba, ám szerencsére ez nem jelenti azt, hogy olyan idétlenségekkel találkozunk (bocsi a rajongóitól...), mint a *Postal 2*-ben, ahol leginkább a botrány körüli hírvérést használták ki a készítő. Itt egész egyszerűen arról lesz szó, hogy egy nagyon kemény, darkos krimi főszereplője

nagy rizikót is vállalt azzal, hogy Maxet szerelmi ügybe keverte. Az előző részben a készítő direkt különválasztották a mesét azok számára, akik csak keresztül akarták lövöldözni magukat a játékon, anélkül hogy Max Payne történetét megismerték volna. A nagy sikernek köszönhetően azonban maga a főszereplő figura is rivaldafényt kapott, ezért a Remedy iszonyúan sokat dolgozott, hogy a sztori ezúttal szerves része legyen a játéknak. Ez először is azt jelenti, hogy végre eltűnnek a kicsit kínos átvezető „képregények”, és átadják a helyüket rendes, belső engine-t felhasználó animációknak.

A hangsúlyosabb történet és vastagabb forgatókönyv azonban egyáltalán nem jelenti azt, hogy a játék hosszabb lenne. Néhányan kritizálták a Max Payne-t, hogy 5-6, maximum 10 óra alatt végig lehet nyomni. Nos, őszintén szólva – ennél a játéknál – jómagam sem éreztem ezt annyira gáznak, mert így a sztori és a játékélmény egységesebb maradt, és amikor még 2001-ben az ECTS-en elbeszélgettem az egyik fejlesztővel, ő is elárulta, hogy a hossz kiválasztása szándékos volt. Bár a második résznek még nincs hivatalos játékideje, a készítő véleménye nem változott. Sam Lake például kifejezetten utálja, ha valaki félbehagy egy, az ő sztoriájával fűszerezett programot, de Petri Jarvilehto célja is az, hogy a Max Payne 2-t mindenki elejétől a végéig végigvagyja. Ezeket a kérépeket elnézve egy ilyen játékost már biztos találtak hozzá ☺...

**Bad Sector**

## ÉRTÉKELÉS

- a Remedy ismét grafikus forradalomra készül...
- alaposan feltuningolt bullet time
- film noir-hangulat
- jobban kidolgozott, a játékba ágyazódó sztori
- reméljük, nem a 3DMark2003-hoz igazítják a gépigényt...
- egyeseket zavarhat a rövid játék-idő

## „A levegőbe kilőtt golyók oly lágyan vetnek fodrokat, hogy szinte az arcodon érzed a hullámok simítását.”

dik a szituációkhoz: a rossziúk nemcsak hogy félreugranak golyóink elől, de fedezéket is keresnek, hívják a társakat, hogy ők is bulizzanak egy kicsit, és így tovább.

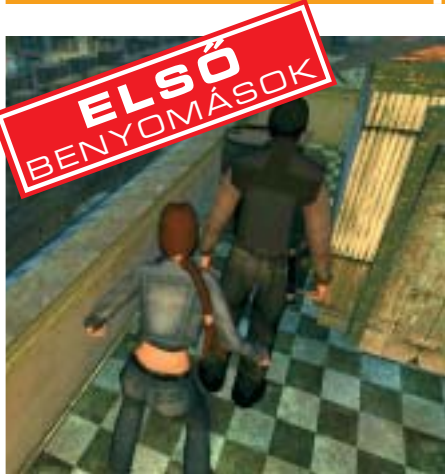
### FELNŐTTEKTŐL FELNŐTTEKNEK

A számítógépes játékokban tapasztalható „erőszak” napjainkban is állandó hisztéria tárgya, mert a cenzorok és politikusok képtelenek szembeülni azzal a ténnyel, hogy a játékosok már felnőttek a nyolcvanas évek óta: az akkori tinédzsersek lassan a harmincas éveiket tapossák... (mint sajnos jelen sorok írója... ☺), tehát igenis szükség van felnőtteknek szóló stuffokra. A Max Payne-t ugyan a finn Remedy fejlesztte, de a GTA sorozatról elhíresült Rockstar Games is részt vett a lokalizálás-

vagy, és egyes groteszk események a már említett Quentin Tarantino filmjeit idézik. Az egyik torokszorító jelenet során például Max valamelyik barátjánőjét kell megmeneteni: a hölgyet egy székhez kötötték, és egy rossziú pisztolyt tart a tarkójához. Amikor berontunk a szobába, arra számíthatunk, hogy egyetlen lövéssel elintézzük a fickót, ám a happy end most elmarad: ahelyett, hogy a karjainkba ugrana, a szerencsétlen nőnek már csak az előrenyúló véres holttestét találjuk a széken...

### HÁROMSZOR ANNYI SZTORI, KEVESEBB KALÓRIA!

Sam Lake szerint a játék forgatókönyve háromszor olyan vastag, mint az első részé. A történet sokkal összetettebb, és Lake



LARA MELLE SZÉPEN MOZOG ☺...

# TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

Úgy volt, hogy e havi számunk fókusztemája lesz, de az Eidos folyamatos tökölése miatt pont lecsúsztunk róla. Tegnap azonban – a lapleadás napján – végre megérkezett. Így ma, amikor már folyamatosan hívnak bennünket a nyomdából („Hol van már az újság?!“), néhány órai játék után mi „csakazértis“ megosztjuk Veletek az első tapasztalatainkat ☺.

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Core Design  
■ KIADÓ  
Eidos  
■ WEBOLDAL  
www.tombraider.com  
■ MEGJELENÉS  
már kapható

**T**ermészetesen ez nem azt jelenti, hogy a következő számban nem kapjátok meg az egy hónapos kőkemény tesztelés eredményeként megszületendő, minden részletre kiterjedő leírásunkat, de addig is nem szeretnénk, hogy a Lara-rajongók elvonási tünetekben szenvedjenek!

kellős közepén vesszük át, mivel az első pillanattól üldözi a helyszínre érkező párizsi rendőrség. Egyetlen támaszunk egy cím, ahová muszáj eljutnunk...

## LÁSSUK A MEDVÉT!

A grafika – bár az előzetesek soha nem foglalkoztak vele kiemelt helyen – „meglepő módon” mindent tud, amit az év végén megjelenő sztárjátékok engine-jei kapcsán beharangoztak: Lara dinamikus árnyékot vet, kidolgozott a 3D-s modellje, és az őt körülvevő környezet minden részletében tükröződik a nedves aszfalton. Persze ettől függetlenül senki ne várjon Doom 3 szintű látványt: néhány textúra még mindig elnagyolt, és a technikai naprakészség ellenére is kissé sterilnek hat a világ – hangszúlyozom, az első pályák alapján!

A második dolog, ami feltűnik, az a tökéletesen megkomponált, a különböző fázisokat hiba nélkül egymásba folyatód, a darabosságot még hírből sem ismerő karakteranimáció. Ha kihúzzuk egy fiókot, lelépünk egy létráról, vagy bemászunk egy ablakon (!), minden mozdulat a legnagyobb természetességgel jelenik meg képernyőnkön.

Az első mapok alapján azok megszerkesztettsége kellőképpen profinak tűnik: a pályák hangulatosak, visszaadják az „eredeti” feelinget, legyen szó akár egy klasszikus párizsi hotelről, a gettóról vagy az ipargyed gyártetőiről. Ráadásul végig volt egy olyan érzésem, hogy a játék nonlineáris, és egy helyre mintha többféleképpen is eljuthatnánk (pedig valószínűleg nem ☺): előjáróban ezért is dicséret illeti a fejlesztőket.

Érdekes, ráadásul a játékmenetben is nagyszerűen megjelenített ötlet, hogy Larát láthatólag megviselte az Egyiptomban átélt halálközeli élmény (a negyedik rész végén ráomlott egy piramis). Mrs. Croft ugyanis – amellett, hogy sokkal komorabbá válva kislányos báját végleg levetkezte – valamilyen szinten önbizalmát is elvesztette, és kitartása messze nem a régi. Ez mutatkozik meg abban, hogy nagyobb távolságokon keresztül nem képes például párkányokon lógva közlekedni. A játék egyes pontjain azonban véghezvihetünk vele olyan cselekedeteket (pl. vállal betörünk egy ajtót), melyek után egy megnyugtató „I feel stronger now” a jutalmunk – innentől az eddig elérhetetlen távolságok kézzelfogható közelségbe kerülnek (a párkányos példánál maradva: tovább bírunk lógni). Sikerült letesztelnünk a választható párbeszédet is, és *valóban* befolyásolja az elkövetkező történéseket, hogy kivel hogyan beszélünk (eddiggi tapasztalataink szerint nem kell visszafognunk magunkat: általában ugyanis a Lara temperamentumának megfelelő kemény szavaltások a célravezetőek!)

## A JÖVŐ HÓNAPBAN FOLYTATJUK

A játék tehát ígéretesnek tűnik, de nem kiabálunk el semmit: mivel nagy volumenű, sokak által várt progiról van szó, minden apró részletre kiterjedően fogjuk tesztelni, hogy hiteles képet adhassunk a régészni visszatéréséről. Majd meglátjátok!

**Boe**

## GYORSLINK 153

## DARKOS HANGULAT

A 2 CD telepődése után a sejtelmes bevezetőmoziban Larát látjuk, amint

„Mrs. Croft sokkal komorabbá vált, kislányos báját végleg levetkezte”

a rendőrségi kordonokat átszakítva behatol egy lakásba. Természetesen a kiszivárogtatott infókból már évek óta tudjuk, hogy ez Lara egykori mentorának, Von Croynak a rezidenciája, akinek meggyilkolásával kedvenc hősnőnköt gyanúsítják. Itt azonban még nem látunk lövöldözést, nincsenek suhanó árnyak, csak a rossz emlékek, amint hősnőnk komor arccal belenézi egy tükörbe...

Ennek jelentőségét nyilván a játék végeztével értjük majd meg, mivel „New Game”-et indítva két évet visszarepülünk az időben, hogy nekilássunk az események tényleges felgöngyöltésének (ekkor leszünk szemtanúi Von Croy halálának is, de az egész mozi oly zseniálisan van rendezve, hogy akár még mi is lehetünk a gyilkosok – nem derül ki ugyanis ennek ellenkezője ☺). Lara irányítását az akció



# BEMUTATÓK

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

S.Balázs nevű kedves olvasónk tette fel nekünk:

„Ki milyen zenét szeret, és mi az aktuális kedvence, mennyire szoktátok szadizni a szomszédot vagy egymást hangos zenehallgatással?”

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Éljen Lara Croft! (Kenyéren és vízen...) Vaz', ne tudjátok meg, mit szívtunk a legfrissebb Tomb Raiderrel: miután az e havi fókusz témájának választottuk, a drágalátos Core Design újra és újra elhalasztotta a megjelenést, egészen addig, amíg *napra pontosan* akkor jött ki a játék, amikor lapunk nyomdába ment! Így nem volt más választásunk, mint elhalasztani a tesztet, de sebaj, az első tapasztalatainkat az előzetes rovatban már olvashattátok, és így legalább a fókusz kiválasztásakor végre megint visszatérhettem egyik kedvenc műfajomhoz, a szerepjátékhoz, a Gothic II révén. Az évekig vegetáló JoWood immár másodszer találja el a jackpotot: az Arx Fatalis után a Pyranha Bytes RPG-je is a legjobbak közé sorolható: napokat és lassan heteket töltök vele, és most sem tudok lekattanani róla. Uhu is egész jól járt ebben a hónapban, hiszen megkapta a havi világháborús RTS-adagját, amit a Chaos Engine-ről és a Z-ről elhíresült Bitmap Brothers követett el, úgyhogy két goa-party között be is tolt az arcát érte a szerkibe. (Aztán napokig nem hallottunk felőle, mert ellopták a mobiltelefonját, ő meg nem hívott miniket, úgyhogy lassan a füstjelzések használatát fontolgattuk...)

Persze ender mestert sem kell féltetni: napokig a Frozen Throne-t nyomta, és amikor lapleadás előtt egy nappal rákérdeztem, hogy a cikket merre találom, akkor buddhistákat megszegyénítő békés mosollyal nyugtatott meg, hogy még bele sem kezdett...

Ilyenkor érzem azt, hogy törnöm-zúznom kell: szerencsére kéznél volt a Hulk, vagyis a hihetetlenül nagy és zöld szuperember kalandjaiból készült akció stufa. A filmhez még nem volt szerencsém, de talán mire e sorokat olvassátok, már leadtuk végre a lapot, és én is ott kóllázom a moziban...

**Bad Sector**

### Bad Sector

Zenei kedvenceim változtak az évek folyamán: a gimnáziumban Ennio Morricone filmzenéiért rajongtam, az egyetem alatt a Sziamira, URH-ra és a Kontroll Csoportra kattantam, később sokáig a Nirvana és a Prodigy volt a favorit, aztán jött a Color Star-korszak, most pedig a Nine Inch Nails. Szóval elvagyok ☺. (Az alattam lakó hisztis banya pedig utál, de nagyon. Kölcsönös ☺.)



### Boe

Egy háklis öregasszony lakik alattam, aki este 10 után már azért is a rádiótort veri, ha gyorsan engedem meg a csapatot. Őt néha megbüntetem. Egy kis hard trance vagy goa csodákra képes egy 5.1-es hangrendszerrel karöltve. Kedvencek? Tiesto, William Orbit, Future Sound of London, God Within, Antiloop, Kay Cee, még régről a Snap, és persze a Panjabi MC.



### Csonti

Zenei mindenevő vagyok. A tolerancia-skálám két szélén a Csárdáskirálynő és a trash metal található. Előbbi szigorúan a „túloldalon”, utóbbi néha áttéved a fogyasztásra alkalmas területre. De hogy konkrétumokba bocsátkozzam: Queen, Edda (szigorúan a 80-as évek féle eresztés), Sting, Apocaliptica, Manowar.



### ender

Én minden zenét szeretek, ami a maga stílusán belül igényesnek mondható. A szomszédokat pedig nem szadizom soha.



### SzJVC

10 éven keresztül tanultam klarinétozni, ezért a komolyzenét is imádom. Ettől függetlenül a 70-es évek zenéje is nagyon tetszik. Mostanában leginkább King Crimsonot szoktam hallgatni cikkírás és másféle tevékenységek közben is.



### Sam

A Nirvanával halt meg nálam a nagy zenébálványok imádata. Nem vagyok egy nagy zenezakértő, a dívatot sem nagyon követem. Kb. 10 éve hallgatom egyfolytában a RHCP Blood Sugar Sex Magic albumát és 3 éve a Michael Flatley Feet of Flamest...



### Del

Santana, Sting, Laura Fygi, Jamiroquai, Mike Oldfield, Sarah Brightman, Frank Sinatra, U2, George Michael, Louis Armstrong, Chris Rea, Eric Clapton, hogy csak a nagy kedvenceket említsem. És nem szadizom a szomszédokat, mert bosszút állnak felülről, és én húznám a rövidebbet ☺... Az autóban viszont mindig dübörög a basszus ☺...



### Gyu

Csak a kedvenc zenekaraim felsorolása megtöltene az egész GameStar, egyébként a rock, progresszív rock, progresszív metál, power-metál, AOR és melodic hard rock a kedvencek. Jelenleg A Royal Hunt Eye Witness című albuma a favorit, a The Prayer című dal maga a csoda. A szomszédot nem szadizom, de ha támad, én védekezem ☺.



## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

1. A GameStar csak és kizárólag abban az esetben értékeli egy játékot százalékkal, ha a már kereskedelmi forgalomba került, illetve ha a játék forgalmazója, illetve fejlesztője értékelésre késznek tartja a hozzánk eljuttatott verziót.
2. Az adott százalék tesztelőnk *szubjektív* véleményét tükrözi, amely közel sem csak az értékelőboxban kiemelt négy legfontosabb *objektív* tényező (grafika, zene, hanghatások, játszhatóság) értékein alapszik. Az értékelést befolyásoló legfontosabb szubjektív szempontok a hangulat, a szavatosság, a játék sztorija, a kőritése, az eredetiség és a bugmentesség – ezeket azonban jellegüknél fogva pontokkal nem értékeljük.
3. Százalékos értékelésünk minden esetben azonos elveken alapul, így a tesztelt játékot a szerző az esetek nagy többségében össze is veti a műfaj korábbi sikeres vagy sikertelen darabjaival, melyeket a GameStar régebben már letesztelt (Chart).
4. Tesztelőnk rutinos, öreg rókák, és mindig ügyelünk, hogy a megfelelő ember végezze el az értékelés kényes feladatát. Gyu például sohasem fog FPS-t tesztelni, mint ahogyan ZeroCool sem gazdasági menedzsert.
5. A játék minimális hardverigényét a kiadó adatai alapján mindenhol feltüntetjük, de a tesztelő a saját gépén látott *valós* tapasztalatokat is megosztja veletek, természetesen gépének jellemzőivel együtt.
6. Ha valamely értékelésünkkel nem értesz egyet, haladéktalanul küldd el számunkra saját százalékos véleményed, egy legalább 1000 karakteres indoklással körítve!

## KÜLÖNDÍJAK ÉS IKONOK



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



**Citromdíj:**  
No comment.

CD

DVD

A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a lemez mellékleten.

WEB

A játékhoz kapcsolódó anyagot találsz a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon.

TIPP

A játékhoz tippeket, cheateket találsz a tipprovatban.



38

**Gothic II**  
Rehabilitációs program



46

**Planetside**  
Sok bolygó hollandi



50

**Breed**  
Csak kikelt már végre

### Mazur

Íme néhány: Nine Inch Nails, Peter Gabriel, Roger Waters, David Bowie, Pat Metheny, Portishead, Funkstörung, Telefon Tel Aviv, Tipper, Transglobal Underground, Tweaker, Emil Rulez, Amorf Ördögök, Ákos. Kertes házban nem gond a hang-erő. Ha a macskám nem bírja, kimegy, de a barátnóm kedvéért akár le is halkítom.



### Mady

Én kifejezetten „mindenevő” vagyok, de ha megkérdezik ki az abszolút kedvencem, akkor egyértelműen a U2-t választom. Ezenkívül szívesen hallgatom a munkáiban filmzenéket és játékok zenéit. A szomszédokkal szerencsére nagyon jó viszonyban vagyok, néha már köszönnék is nekem ☺.



### Berrr

Szokásom szerint most is több zenét hallgatok egyszerre. Nyaranta valamiért mindig nosztalgikus hangulatba kerülök, ezért elővettem, és leporoltam C64-zeneikkel teli CD-met, kedvenceim most is Rob Hubbard és David Whittaker örökbecsű muzsikái. Emellett az angol Ladytron legújabb lemezét, a Light and Magicet hallgatom.



### Kecske

Minden stílusból meghallgatom azt, ami igényes, a komolyzenétől a „tüctüctü”-on át egész a metálig. Az igényes szó alaplóból kizárja nálam a rapet minden formájában, valamint a manapság divatos lakodalmos pop gagyit is, így képezve hatékony szűrőt az amcsi és sajnos a mai hazai „zene” 99%-a ellen... A fiammal tegnap például Sepultúrára aludtunk el ☺.



### Szittyó

A zenei érzékem hagy maga után némi kívánnivalót, így mindig azt hallgatom, amit a szomszédom, vagy ami az autórádióban megy. Cikkíráshoz pedig már évek óta kizárólag Vanessa Mae-t, ugyanis csak ez az egy CD-m van ☺. („Küldjétek Szittyónak zenei CD-t” mozgalom ☺!!! – Bad Sector)



### Lethal Gene

Gyakran hallgatom punk zenéket, a szomszédok kínzására legalkalmasabb például a Toy Dollz, dark vonulatból a Sisters of Mercy. A két nyolcvanwattos Orion hangfal megtette a hatását, ugyanis hosszú hónapokig hiába köszöntem a házmasternek ☺...



### Uhu

Zenei ízlésem igen széles skálán mozog – tudom, ez általános szöveg, ezért rá is térek a konkrétumokra ☺. Legjobban az elektronikus alapú muzsikákat kedvelem: trance, goa, drum'n'bass, jazzy dnb, ja és ha még nem említettem volna, a GOA-t is szeretem. Cikkírás közben pedig általában a Csöndet hallgatom, mert egyszerre egy dologra tudok koncentrálni.



### ZeroCool

Én magam amolyan mindenevőnek nevezném. Nem vetem meg egyik jobb fajta muzsikát sem. Ha dolgozni vagy egyszerűen játszani akarok, általában valami pergős metál muzsikát választok kimeríthetetlen gyűjteményemből ☺.



52

**Hulk**  
Nagy, zöld és csúnyán néz



58

**Frontline Command**  
Újítás! II. világháború...



64

**WC3: Frozen Throne**  
Ronda, de finom!



72

**NWN: SoU**  
Hideg is van, sötét is van...



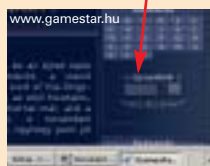
78

**Tony Hawk 4**  
Tripla Auerbach szaltó

## GYORSLINK!

GYORSLINK  
74

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



## MAGYARÁZZUK A BIZONYÍTVÁNYT!

90% (99%–90%)

Erre az előkelő helyre csak az igazán kiváló játékok kerülnek, amelyek egész végig izgalmasak, szórakoztatóak, eredetiek, kelően összetettek és bugmentesek. Emellett még a dögös grafika, valamint a kiváló hanghatás és zene is fontos szempont.

80% (89%–80%)

Ezek a játékok szuperek, de „lemaradtak” valamiért a dobogóról: technikai problémák vagy irreális gépigény rontottak egy picit a játékelményen; esetleg nem voltak túl eredetiek, ellaposodtak stb.

70% (79%–70%)

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

60% (69%–60%)

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

50% (59%–50%)

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

40% (49%–40%)

Ezeket egy hajszál mentette meg a citromdíjtól. A sok negatívum (siralmas játékelmény, rossz grafika stb.) mellett a tesztelő csak talált valamit, ami miatt kikerülhetett a játék a szegyenpadból.

39% alatt

Mint a gimnáziumi dolgozatoknál, mi is nagyjából itt húztuk meg az „elégtelen” szintjét. Az ennél rosszabb játék kiérdemelte a szép, sárgálló citrom szintjét.

SZEREPIJÁTEK

GOTHIC II

# GOTHIC II

EGY MARÉKNYI XP-ÉRT



**A Gothic II hőse olyan, mint Clint Eastwood a Sergio Leone-westernfilmekben: név nélküli hős, aki megérkezik egy kisvárosba, senki sem tudja róla, ki fia borja, és mit is akar igazából, ő pedig alaposan megkavarja a kártyákat. A hasonlat csak ott sántít egy picit, hogy Eastwooddal ellentétben hősünk igazi zöldfülű, aki képességeit és tudását elveszítette az előző rész óta, és azért a maréknyi XP-ért bizony keményen meg kell küzdenie...**

**A**mesékben a Jó mindig elnyeri méltó jutalmát, a szerepjátékokban pedig a hősök kincsekkel, varázsfegyverekkel és XP-vel megrakodva pihenhetnek winchesterünk egyik távoli szegletében, míg meg nem érzik a folytatás, ahol aztán a régi kimentésből folytathatjuk kedvenc karakterünk karrierjét. Persze ez nem mindig van így: előfordul, hogy a folytatásban régi hősünket nem kapjuk vissza, hanem újat kell indítanunk, aki esetleg a régi hős valamilyen leszármazottja, vagy egyszerűen csak hasonló utakat járnak be.

Az a megoldás viszont meglehetősen ritka, amelyet a Gothic II készítői alkalmaztak: a főszereplő ugyanis hatalmas híróvá vált a Gothic I-ben, viszont egy baleset folytán elveszítette képességeit, fegyverét, úgyhogy kezdetünk mindent előlről.

#### A REMÉNY RABJAI

Hősünk az először német nyelven 2001 májusában megjelent első részben *(lásd tesztünket: 2001 júniusi szám)* egy közép-

kori fegyenc táborba került, ahol a foglyoknak mágikus ércet kellett bányászniuk, amelyből aztán az orkokat lekasaboló fegyvereket gyárthatunk. Hogy a foglyok ne szökhessenek el, természetes gátak híján egy mágus az egész területre hatalmas mágikus burkot bocsátott, amit lehetetlen volt egyszerű módszerekkel csak úgy „lekapcsolni”.

Mint a legtöbb kalandfilm főszereplőit, az általunk irányított karaktert is ártatlanul küldték ide, de ez természetesen meglehetősen hidegen hagyott mindenkit. Nem is volt értelme, hogy ezzel fárasszuk a ve-

kicsiny csapata, a fűvezést istenítő helyi zöldek és így tovább. A Gothic I hatalmas erénye volt, hogy a nagyon jól kidolgozott sztori másképpen alakult, aszerint, hogy kihez csatlakoztunk. A játék végén azért minden szál egybefutott: egy „Alvó” nevű hatalmas szörnyel kellett megküzdenünk, aki természetesen (mi másra?) a világ megrottására törekedett.

A Gothic igazi klasszikussá válhatott volna, amelyet még évek múlva is felemlengetünk, ám a lelkes, de kissé még zöldfülű készítőik sajnos olyan pocskék irányítással áldották meg, amelytől a legtöbben hideg-

**„Fel is vázolta neki a végrehajtandó feladatokat: 1. szedjük össze magunkat, 2. tipplizzünk el Khorinisba 3. mentjük meg a világot.”**

lünk szóba állókat, viszont ha ügyesek voltunk, akkor olyan különböző társaságokba léphettünk be, mint például a király gárdistái, a mágusok szövetsége, a lázadók

lelést kaptunk, de még az elszántabbak is nagyon nehezen szokták meg. (Még emlékszem, amikor egy haverom valamikor éjfélkor felhívott, hogy már egy órája

#### GOTHIC II

■ **KATEGÓRIA**  
Hack'n'slash akció

■ **KÖRNYEZET**  
Hagyományos fantasy

■ **NEHÉZSÉG**  
Nehéz

■ **ÚJRAJÁT-SZANÁD-E**  
Igen

#### ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Piranha Bytes

■ **KIADÓ**  
JoWood

■ **WEBOLDAL**  
[www.gothic2.com](http://www.gothic2.com)

■ **FORGALMAZÓ**  
Dynamic Systems

■ **MEGJELENÉS**  
2003. július közepe

#### TIPP

**GYORSLINK**  
218



Mi vagyunk a zsoldosok

**ZSOLDOSOK**

Régi „kollégáid”, az egykori fegyencek tömörültek ebbe a szövetségbe, amelyet egyik legjobb haverod, Lee vezet. Bár a baráti szálak segíteni fognak a bejutásban, azért teljesen nem fogják megoldani: előtte egy jó pár rosszindulatú zsoldos tagot el kell agyabugyálnod hozzá, hogy megmutasd, mekkora nagy csávó vagy. Ha bekerültél, akkor automatikusan kapsz egy könnyű zsoldospáncélt (később pedig egy még jobbat), és Onar, a föld-birtokos naponta 50 aranyat fizet. (Viszont meg is kell hozzá jelenned, mert ha nem mutatod meg az arcod, akkor egy fillért sem kapsz!)



Felelj meg mindenkinek

**CÉHMESTEREK**

Khorinis városában a céhmesterek furcsa szabályt alkalmaznak egymásra: bárki felvehet tanoncot, de csak akkor, ha a többiek is beleegyeznek. Ez számunkra azt jelenti, hogy ha valamelyikük keze alá akarunk dolgozni, hogy polgárra váljunk, akkor előbb az összes többi mester küldetéseit is teljesítenünk kell.



A rend helyi őrei

**MILÍCIA**

A helyi milícia meglehetősen alárendelt szerepben van, ugyanis amióta a városba érkeztek a király lovagjai, „átvették” tőlük a tényleges hatalmat. A milícia vezetője Lord André, a város megbecsült katonatisztje. Ha be akarunk kerülni a milícia soraiba, érdemes vele jóban lennünk, ez pedig azt jelenti, hogy nyilvánosan nem szabad lopni, másokat megverni és hasonló csintalanságokat elkövetni, vagy legalábbis meg kell érte fizetni a 100 arany büntetést. Persze ennyi nem elég: a tényleges bejutáshoz, először polgárra kell válnunk, ehhez pedig el kell érniünk, hogy a helyi céhmesterek felvegyenek maguk közé. (Lásd: céhmesterek.) Ha milicisták vagyunk, akkor rögtön kapunk egy jó kis páncélt és fegyvert.



szened, mert nem tudja megragadni a játékok elején a földön előtte heverő kardot ☹. Aztán kiderült, hogy egy számomra máig felfoghatatlan designeri döntéstől vezérelve a készítő a tárgyfelvételt a [Control] + előre nyílra rakták. LOL)

Nem volt tökéletes a grafika sem (és ez a majd egy évvel a német után megjelenő angol verzióban sokkal feltűnőbb volt), de a játék varázslatos hangulata és hatalmas szabadságélménye sokakat magával ragadott. Sajnos az élményt még így is esetenként tönkretette néhány küldetésbug is: ha bizonyos pontoknál nem a játék logikája szerint döntöttél, akkor effektíve elronthattad az egészet, ami egy RPG-nél megbocsáthatatlan bűn...

**NEVEM: SENKI**

Rögtön előrebocsátom, hogy a Gothic II-ben még nem találkozott senki hasonló hibával, és az irányításbeli ostobaságokat is kijavították, bár aki nem játszott az első résszel, az eleinte a másodikét is kissé...

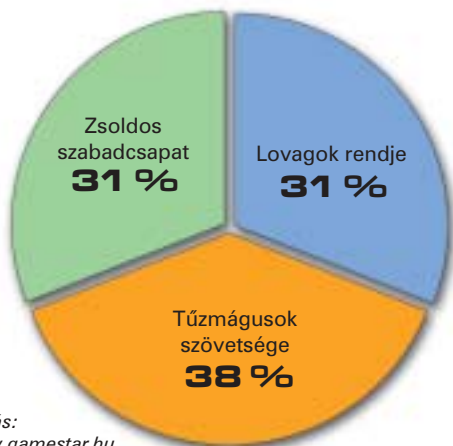
szokatlanul fogja érezni. Szerencsére azért ezt meg lehet szokni.

A folytatás eseményei közvetlenül a Gothic I után zajlanak: miután megsemmisítettük a fogolytábor körüli burkot, elintéztük az „Alvót”, fogolytársainkkal egyetemben megpróbáltunk elsöknöni – ám míg ez a többieknek sikerült, hősünkre egy hatalmas kőtörmelék omlott, amelytől elvesztette addigi képességeit (LOL? – ender), és mellel meg majdnem el is patkolt. Szerencséjére régi mágus cimborája, Xardos megmentette, és mielőtt még szusszanhatna, röviden fel is vázolta neki a végrehajtandó feladatokat: 1. szedjük össze magunkat, 2. tiplizzunk el Khorinis-ba 3. mentjük meg a világot.

Persze hősünket megint névtelen senkiháznak tekinti környezete, és annyira gyenge adottságokkal rendelkezik, hogy néhány kis zöld toprongy goblin fél pillanat alatt elagyabugyálja, ha nem vigyázunk. Eleinte igencsak tanácsos lesz a város környékén élő parasztsaláddal szóba ele-

gyedve rendkívül egyszerű, kissé megalázó küldetéseket vállalnunk: céklát kell szednünk a gazdának, a feleségének edényét kell vásárolnunk, a mezőn dolgozó bérmunkások pedig még a kaszáláshoz is bénának tartanak, úgyhogy nekik bort kell hoznunk, hogy kedvező kép alakuljon ki rólunk, illetve a fejlődéshez szükséges szármalmas kis XP-mennyiséget megkapjuk. Persze a környéken lévő, az előző részből ismerős szörnyek: a döglégyek, farkasok és egyéb állatfajták nekünk támadnak, ha nem vigyázunk, ha viszont a farmerek felé rohanunk, akkor a derék parasztemberek „csülökre!” kiáltással a döglöknek esnek, nekünk csak arra kell ügyelnünk, hogy lehetőleg az utolsó csapás a miénk legyen, különben nem kapunk egy fikarcnyi tapasztalati pontot sem.

Ezen a ponton egy kicsit el is időznék, ugyanis a hozzánk különféleképpen viszonyuló harctársakkal vállaltve folytatott közös csaták alakulásai mutatják meg, mennyire okosan alakították ki az MI-t a

**TE MELYIK SZERVEZETBE LÉPNÉL BE A GOTHIC 2-BEN?**

Forrás:  
www.gamestar.hu



## Másvélemény

## MAZUR GONDOLATAI

Nekem annak idején kimaradt a Gothic első része, így kicsit meglepett ez a fajta harc-, illetve fejlődési rendszer. A harc- tulajdonképpen nincs bajom, tetszik, hogy időzíteni kell a háritást, csak annyiban kínos, hogy míg például egy orkot lenyomni izgalmas csata, kettővel próbálkozni már merő frusztráció. Mágusként nagyobb ellenfelekkel szemben különben is csak a varázslataimban bízhatok, de ha elfogy közben a mana, vége van... rettentő nehézkes ugyanis csata

közben előszedni az inventort, illetve ott megtalálni bármit is. A fejlődési rendszer sem tökéletes, később látszik majd, milyen kevés szintenként a 10 „tanulási pont”. Mindettől eltekintve sajnos túlságosan tetszik ahhoz a Gothic II, hogy most már végig ne játsszam: a grafika nem rossz, izgalmas a sztori, jók a küldetések, hatalmas a világ, és akár még újra is játszanám később egy másfajta karakterrel, ha nem lenne ennyire nehéz és időrabló.

készítők. Amikor ugyanis csak egy irántunk semleges, egyszerű paraszttal csépe- lünk együtt egy monszttát, akkor csak akkor szerzünk tapasztalatot, ha mi nyek- kentjük a másvilágra a döögöt.

Egész más a helyzet a később felvehető, időlegesen hozzánk csapódott társakkal: az egyik küldetés során például tíz aranyat fizettem egy Mika nevű katonának, hogy együtt mentünk meg egy környékbeli farmert a rá támadó ellenséges zsoldosoktól, nos, az oda vezető úton a belénk kötő szörnyeket és a parasztanyát támadókat is szinte teljesen egyedül mészárolta le, az XP-t mégis a mi karakterünk kapta, hiszen társról volt szó.

Azonban próbáljunk csak harcba vonni velünk alapvetően ellenséges egyedeket: amikor például a városban a zsoldosokhoz vagy később egy zsványtanyán a banditákhoz futottam, hogy az akkor még gyenge karakteremet megmentsék, akkor az engem üldöző szörny elintézése után el- nem fordultak, és engem is jobblétre szenderítettek! Akkor ugyan káromkodtam, de mindenképpen térdre kell borul- nunk az MI zsenialitása előtt!

## FEJLŐDÉSBE LÉVŐ SZERVEZET

Persze a játék célja nem az, hogy a pisz- kos munkát mások végezzék el helyet- tünk, és az újabb és újabb küldetések kapcsán először kisebb, majd egyre na- gyobb szörnyeket elintézve lassacskán elég XP-t szerzünk ahhoz, hogy erő- södjünk, ügyesdjünk, mint bármilyen más RPG-ben. A Gothic II elődeivel el- lentétben azonban itt nagy különbség, hogy hősünk relatíve/borzasztóan (a túrelmi küszöbötök alapján a megfele- lő aláhúzendő) lassan fejlődik, ugyanis minden szintlépéskor tíz soványka fej- lesztésre kiosztott pontot kapunk, amit aztán alaposan meg kell gondolnunk, hogy milyen tápolásra használunk fel, mert csak nagy sokára kerülünk ismét ha- sonló helyzetbe.

Emellett látszik, hogy a készítőik minden- áron törekedtek arra, hogy rendkívül rea- lisztikus RPG-t alkossanak, mert itt nem fogsz minden elesett patkánynál vagy másféle dögnél hozzá nem illően aranyat, kardot, vagy fegyvert találni, hanem csak a nyers húsát tudod felhasználni (jó étvá- gyat!), illetve később megtanulhatod megnyúzni a bőruket, vagy például a ha- talmas vérlegyekből kitépni a fullánkjukat, amiket jó pénzért eladhatsz, vagy eseten- ként fel is használhatsz. No de térjünk

be (ezeket lásd a dobozban), és ahogy egyre több küldetést hajtasz végre, egyre jobb minőségűeket adományoznak neked elégedett gazdáid. Ez azért az én ízlésem- nek egy kicsit szimpla, arról nem is be- szélve, hogy a mellvérték, sisakok, kard- védők, vállvérték és egyéb összetevők megkülönböztetése is hiányzik. Bár maga a sztori, a világ és a küldetések annyira összetettek, hogy ez a leegyszerűsítés hosszú távon nem lesz annyira zavaró, én azért egy picit hiányoltam.

## CHART

- **Baldur's Gate II**  
96%
- **Elder Scrolls: Morrowind**  
94%
- **Gothic II**  
92%
- **Mistmare**  
82%

„A derék parasztemberek 'csülök- re!' kiáltással a döögnek esnek”

## SZÉP ÚJ VILÁG

De ha már itt tartunk, akkor hadd regéljek a Gothic II univerzumáról is. Bár nem annyira hatalmas, mint a *Morrowindé*, de itt is tisztességes távolságokat fogunk meg- tenni, arról nem is beszélve, hogy itt nem lévő helyi BKV-ként működő rovar, mint az *Elder Scrolls*-világban, mindent gya-





logszerrel kell bejárunk. A készítők egyébként nagyon ügyesen egybeforrasztották a Gothic I és II területét (Old World, New World: lásd dobozban), úgyhogy

## „A különféle szörnyek hörgése és az egyéb neszezések is megadják a megfelelő hangulatot”

akik az első résszel játszottak, azok a régi fogolykolónián tökéletesen ki fogják magukat ismerni. A bejárható térkép nagyságával tehát azért nem múlja felül a Morrowindét a Gothic II, egy dologgal viszont mindenképpen, ez pedig a beleélést maximálisan segítő realizmus. Míg a Bethesda játéka-

ban általában csak ácsorogtak, vagy felalá járkáltak az időnként kicsit helytől elrugaszkodott és nem mindig túlságosan életszerű NPC-k, itt a farmokon parasztokat láthatunk, akik válós időben kaszálnak a földeken, asszonyokat, akik a konyhában sütik a húst, a városokban fegyverkovácsok az olvasztókemencében forrósítják a vasat, az üllőn kalapálgatják, végül hatalmas sercenéssel egy vödör vízbe merítik, és még sorolhatnám a hihetetlenül hangulatos életképeket! No és emellett az emberek gyakran leállnak egymással pletykálni: jókat vigyorogtam, ahogy a különféle változatos sutyorgásaikat hallgattam. Persze nem lenne a Gothic II vérbeli szerepjáték, ha nem tehetném én is ugyanazt, amit a városiak: hatalmas feeling, amikor derék vitézünkkel nekiállhatunk a konyhá-

„A királyért előre!”

## LOVAGREND

A király városban basáskodó lovagrendjéről senki sem tudja igazából, mit keresnek itt. (Persze aztán a játék során ki fog derülni.) Egyszer csak jöttek, és időlegesen eltávolították pozíciójából a polgármestert, és a fegyverkereskedőket arra kényszerítették, hogy ingyen készítsenek nekik fegyvereket. Ez persze nem jelenti azt, hogy mi magunk nem tudunk hozzájuk némi ügyeskedéssel és küldetések teljesítésével bejutni, ehhez azonban először a milicistáknál kell érvényesülnünk. A lovagrendben az a legjobb, hogy kiváló páncélokat, fegyvereket szerezhettünk, és még bizonyos varázslatokat is megtanulhatunk.



ban, teljes páncélatban húst sütögetni, később pedig igazi büszkeséggel nézhettek, ahogy ő maga forrasztja és kovácsolja ki magának saját kardjait! Egyébként épp ilyen élethű a különféle állatok viselkedése is: a dögevők itt bizony valós időben „dögesznek”, egyszer például úgy sikerült csak megmenekülnöm egy különösen hatalmas és vérszomjas rémség elől, hogy üldözés közben talált magának egy friss hullát (egy banditát, akit épp az előbb nyíffantottam ki), és az állat a fásasztóan futkározó és a nyugisan heverő vacsorák közül inkább az utóbbi mellett döntött. Summa summarum: a Gothic II élethűségéből és univerzumának hangulatos ábrázolásából jelesre vizsgázott: ha egyszer belemerülünk a játék világába, szinte fizi-



## A sült hús hívei

## TŰZMÁGUSREND

Ez egyfajta szerzetesrend, de egyben a varázslatok nagymesterei is. A bekerüléshez súlyos összeget, kemény 1000 aranyat és egy élő birkát kell fizetned (utóbbit kizárólag Onar farmján veheted meg, és 100 aranyba kerül. Hogy egy másik állatot említsünk: ez elég nagy marhaság...) A mágusoknál értelemszerűen az a legnagyobb poén, hogy a rúnák készítésének tudományát sajátíthatjuk el, ezek segítségével pedig scrollok nélkül varázsolhatunk – bármikor.



kai fájdalmat érzünk, ha ebből a fantasy Matrixből ki kell kapcsolni!

## AMEDDIG A SZEM ELLÁT

Persze egy világ lehet bármilyen részletes, ha a játék megjelenítése rút, akkor a játékos nem igazán tudja beleélni magát (Lásd: *Arcanum*). Az első rész ugyan nem volt ugyan csúnya, de azért enyhén szólva nem ez a játék volt az, amelyet a csodás grafika miatt emlegettünk. A második rész szerencsére lényegesen szebb lett: a környezet rendkívül részletes, a napszakok ábrázolása gyönyörűbb, mint valaha és a középkori „gótikus” ugye ☺...) stílusban épített városokat, tanyákat, házakat is gyönyörűen kidolgozták. Láttszott, hogy a grafikusok próbáltak javítani a víz megjelenítésén is: hát ez még mindig nem az igazi...

Szintén sokat javult viszont a karakterek kidolgozottsága: a fontosabb karakterek és az NPC-k is kevésbé baltával faragottak (bár hősünknek olyan bikanyaka van,



hogy Toldi Miklós is megirigyelhetné ☺) a modellek kelően változatosak, és külön örültem, hogy a nők itt igazán szépek (utóbbival pedig nem igazán dicsekedhet a Morrowind sem...).

A szörnyek alkotói is igazán elismerést érdemelnek: bár az érdekesebb lények mellett találunk például néhány sablonosabb goblint és orkot, de egy-két kivételtől eltekintve még ezeket is sikerült igazán részletesen guszustalanná, félelmetessé vagy épphogy mókássá varázsolni.

Persze a tömör gyönyörnek ára van, még hozzá vasban és az érte kipengetett creditekben mérhető... A játék ugyanis elég tekintélyes hardverérvággyal bír: a kissé megberhelt ATi 8500-asom és AMD 1800-asom bizony igencsak megérezte, amikor a beállításokat maximálásra húztam, pedig hát úgy az igazi.

Egyébként a gépigény mértékének arányát (vagy inkább: mértéktelenségét) a készítő is érezhették, mert a távolra ellátás értékének maximumát nem 100, ha-

nem 300%-ban jelölték, ami ugyan elég mókás érték, a gond csak az, hogy amikor megpillantottad így a játékot, akkor már nem bírod lejjebb venni, annyira üt ☺!

Hmm... Itt az ideje hardvert frissítenem ☺?

Látószerveink mellett hallásunk kényeztetéséről is gondoskodtak a készítő: bár a játék zenei téren nem mérhető Jeremy Soule (a.k.a.: az Isten ☺!) teljesítményéhez, azért itt is egész hangulatos középkori témájú dallamokat hallgathatunk.

A különféle szörnyek hörgése, szuszogása és az egyéb neszezések is megadják a megfelelő hangulatot (a játék támogatja az 5.1-es hangrendszereket, és nagyon királyság, ahogy a mélynyomóban baljósan dübörög a harci zene dobpergése, miközben a ránk támadó dögök körülöttünk rikoltoznak, vagy amikor a városi életet minden oldalról halljuk.)

## EN GARDE!

Nem beszéltem még a harc irányításáról, amely szerencsére sokat javult az előző

## HARDVER

## ■ Minimumkonfig.

PIII 800 MHz,  
128 MB RAM,  
GeForce4 MX

## ■ Tesztkonfiguráció

Athlon XP 1800+,  
512 MB RAM,  
Radeon 8500  
64 MB

## ■ Tapasztalatunk

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





## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Elder Scrolls: Morrowind

Gothic II



Grafika

10/10

8/10

A Morrowindet tavaly minden idők egyik legszebb PC-s játékának tituláltam és ez a jelző azóta is kiérdemelt – talán az Unreal Tournament és Unreal II múlja felül ezen a téren a Bethesda szerepjátékát. RPG-nél viszont ez a legszebb...

Az első rész nem volt annyira látványos, de most a Pyranha megmutatta, hogy ők is képesek dögös grafikus motort készíteni, ha összekapják magukat. Mindent maxra felhúva a Gothic II tömör gyönyör – kisebb hibákkal (néhány szörny, fák, OldWorld stb.).

Sztori

7/10

9/10

Nehéz egy ennyire non-lineáris játékhoz jó sztorit, de a Bethesda még így is nagyon jó munkát végzett. Az alaptörténet mellett aránylag érdekfeszítők a melléküldetések is, egyedül a párbeszédok ismétlődők és unalmasak.

A Gothic II kerettörténete – ha nem is Betrayal at Krondor minőségű – de az egyik legjobb, amivel non-lineáris RPG-ben találkoztam. A párbeszédok élvezetesebbek, a küldetések érdekesebbek, a karakterek relatíve jól kidolgozottak.

Beleélés

10/10

10/10

A szabályrendszer kötöttségei miatt időnként nehéz egy szerepjátéknak a székéhez kötni a játékosokat, de a Morrowind ebben az egyik legnívósbab. Az Elder Scrolls világot kiválóan kidolgozták a készítők, mind felépítésében mind grafikában: teljesen bele tudunk feledkezni.

Ezen a téren a Gothic II is maximális pontszámot érdemel: rég volt olyan RPG (a Morrowind óta egy sem) ami ennyire a képernyő elé szögezett volna. A gyönyörűen kidolgozott 3D-s városokban az emberek végzik napi teendőiket, és a külvilág szinte minden ízében él.

Karakterfejlődés

10/10

8/10

A szabályrendszer maximális szabadságot biztosít: olyan irányba fejleszthetjük karakterünket, amilyenbe csak akarjuk, rengeteg kasztba, szervezetbe léphetünk be, saját lakásunk lehet, vagy akár teljesen egyéni karaktert is indíthatunk.

A fejlődésrendszer itt is igen jó, de túlságosan szigorú: lassan lépünk szintet, a szintlépéskor beszerezhető 10 pont nagyon kevés, és kevés dologra használhatjuk fel. Nagyon sokáig kell gürölnünk, mire kellően kidolgozott karaktert kapunk és ez eleinte egy kicsit bosszantó.

Összesen

37/40

35/40

Másvélemény

## DEL GONDOLATAI

A Gothic első részét egyszerre szerettem és gyűlöltem; szerettem, mert nagyon tetszett a világa, és gyűlöltem, mert az ezernyi bug közül az egyik a végjátásában is megakadályozott. Előre rettegtem tőle, hogy a folytatás hasonlóképpen több sebből vérzik majd, de szerencsére nem így történt; bár itt-ott még mindig javításra szorulna a játék (mókás beakadatok, néhol buta ellenfelek stb.), de összességében egyetlen komolyabb hibát sem vétettek a fejlesztők (legalábbis az angol változatban, amely 1.31-es verziószámmal került a boltokba...). A hangulat

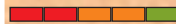
továbbra is kellemesen nyomasztó, amolyan „gothic-os”, a kezelés az első részhez hasonló, akárcsak a küldetésrendszer és maga a játékmenet. A látványvilág a Morrowind-et idézi és a megoldásra való alküldetések mennyiségéről is az előbbi klasszikus jutott az eszembe (bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Gothic 2 azért mindkét szempontból alulmarad). Mindent összevetve igazán színvonalas, kiemelkedő minőségű játéknak tartom a programot, őszintén tudom ajánlani minden szerepjáték rajongónak. Amolyan „monitor elé szegező” fajta ☺...



## ÉRTÉKELÉS

- ✚ kiváló sztori és küldetések
- ✚ elképesztő realizmus, igazi, élő világ
- ✚ kemény, de jól kidolgozott szerepjátékos szabályok
- ✚ gyönyörűen kidolgozott grafika
- ✚ elég izmos bugok
- ✚ útvonal keresési hibák
- ✚ az irányítás még most sem tökéletes
- ✚ kezdőknek és hack'n'slash rajongóknak nehéz

Grafika



Zene



Hangok



Játszhatóság



**92**  
százalék

rész óta, de azért még sajnos most sem az igazi. A Gothic körülményes vívásához képest itt erre sokkal jobban rá lehet érezni, csak a védekezést kell jól megtanulni. Ez ugyanis csak a megfelelő pillanatban (amikor az ellenség lesújt) alkalmazva hatékony, ugyanis az [End] gombot lenyomva csak egy pillanatra tartjuk fel az ellenség csapását – és nem szünet nélkül, mint a legtöbb akciójátékban és RPG-ben. A kardforgatáshoz tehát ritmusérzék kell, mint az életben, aki pedig nem akar ezzel szenvedni, az tanuljon meg inkább íjászkodni, leginkább számszerűl, ugyanis a Gothic II-ben ezek igazi halálos fegyverek. Persze, mint minden más képesség megtanulásához, ehhez is egy hozzáértő oktatómesterre lesz szükségünk, és mivel nagyon kevés tapasztalati pontot kapunk szintlépéskor, jól gondoljuk meg, mire tápolunk. (Én számszerűl most már igazi Robin Hood vagyok.) Mágusként nyomulva pusztító tűzvarázslatokkal pörkölhethetjük az ellenséget, de itt sem könnyű harc közben váltogatni a mágikus ígék között, különösen olyankor nem, amikor egy feldühödött ork pillanatok alatt nekünk esik, hogy darabokra szedjen, úgyhogy ez sem fenéki teffel. A küzdelem emellett nemcsak feltűnően reális, hanem kifejezetten nehéz is: ala-

csnyabb szinten nagyon szerény emberként kell viselkednünk, de még magasabb szinten is előfordul, hogy egy csapat kis genyó goblin körbevesz, és pillanatok alatt darabokra szed. Ami pedig az ilyen pillanatokban bosszantó, az hősünk ráfordulása az ellenségre, amikor bekapcsoljuk a célpont fixálását: hősünk az istennek sem tudja normálisan követni őket, és így rendre a hátunkba kerülnek néha még a lassabb fajtájúak is.

## EPIKUS

Muszáj megemlítenem még a különféle bugokat is... Azon még csak röhögtem, amikor felém tartó, ám egy híd oldalába beragadó goblincsapat visítózva belezúgott a szakadékba a rossz útvonalkereső rutin miatt, vagy amikor egy másik helyen, amikor megöltem a vezérüket, a banditák eltűntek egy ház oldalában, és onnan ordibáltak, hogy „elkaplak, te szemét!”. Amikor viszont éppen fegyverkészítés közben megszűnt élni a billentyűzetem, és gyakorlatilag csak a reset gomb segített az újraindításhoz, nos, az már nem mulattatott annyira...

Bár ez nem a „bug” kategóriába tartozik, de engem kicsit zavart, hogy a készítő (vagy a fordítók, hiszen eredetileg német nyelvű verzióról van szó...) kissé igényte-

lenül nevezték el az erősebb fegyvereket is. Számszerűl például van egyszerű „crossbow”, meg erősebb, amit... „crossbow”-nak hívnak.

Még inkább elszomorított, hogy a készítő ugyan belerakták OldWorldöt, tehát az első rész területeit, és ez tényleg poén, viszont arra már nem vették a fáradságot, hogy a grafikus motort hozzá is igazítsák az új részhez, a Fegyenclepel tehát pixelről pixelre ugyanúgy néz ki, mint két évvel ezelőtt, ez pedig csöppet kiábrándító... Kiseb hibái ellenére azért a Gothic II egyértelműen az egyik legjobb RPG, amellyel valaha is találkoztam: a *Baldur's Gate I.-II.* és Morrowind mellett harmadikként egész biztosan sokáig tartani fogja megérdemelt pozícióját. Arra azért minden lelkes akció RPG fant figyelmeztetnék, hogy valós idejű játékmenete ellenére ez nem egy hack'n'slash RPG, és valószínűleg a sok párbeszéd miatt csalódnai is fognak benne, ha ilyesmire vágnak. A Gothic II azoknak készült, akik türelmesen és ügyesen hajtják végre a küldetések, maximálisan tudnak koncentrálni a sztorira és karakterük megfelelő fejlesztésére. Akik azon agyalnak, hogy melyik lesz az idei év szerepjátéka, azok jól teszik, ha vigyázó szemüket a Gothic II-re vetik...

Bad Sector



## A NÉMET JÁTÉKPIAC SAJÁTOSÁGAI

# ZÖLDET VÉREZNEK, AZT IS CSAK DISZKRÉTEN...

**Soldier of Fortune II androidokkal? Carmageddon robotokkal? Zöld vérű emberek tömkelege? Üdvözlünk a német játékpiacon szigorúan cenzúrázott, sajátosan steril világában...**

**A**zt hinné az ember, hogy számítógépes játékokat leginkább olyan országban korlátoznak, vagy tiltanak be a leghatározottabban, amely diktatórikus társadalommal rendelkezik. Ki gondolná, hogy egy olyan FPS-nél, amelyben Te nálunk rendes vörös vért ontasz, a demokratikus Németországban a kérdéses testnedv zöld színű, de az sem ritka, hogy az erőszakosabbnak ítélt játékokat nemes egyszerűséggel betiltják az országban?

### NEM STAZI, CSAK BPJS...

A németek bizony nem kispályáznak, ha a számítógépes játékok cenzúrájáról van szó... A szabályozott szigorunk ráadásul tekintélyes múltja is van: már az „amigás” időkben, a nyolcvanas évek végén gőzerővel működött a BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften), azzal a céllal, hogy keményen felügyelje a „megkérdőjelezhető tartalommal rendelkező” könyveket, internet site-okat és jelen témánk tárgyát, a számítógépes játékokat is. A tiltott témák közé az erőszak mellett a pornográfia és a politikailag nem kívánatos nézetek (mint például a nácizmus) terjesztése is beletartozott, de a játékoknál természetesen leginkább csak az előző korlátozásával kellett foglalkozniuk. A BPJS ténykedését persze nem nagyon reklámozták, de egy régen a belső köreikbe tartozó munkatársuk nyilvánosságra hozta, hogyan működik a nagyszágos szervezet...

### „AGYAMBAN KOPASZ CENZOR ÜL” (EURÓPA KIADÓ)

Először is egy csapat „rendkívül hozzáértő” pszichológus, oktatásügyi hivatalnok és tanár játszanak egy kicsit a „gyanús” ítélt játékkal. Ezután hamar el is döntik,

hogy a kérdéses programot csak erőteljesen cenzúrázzák, vagy akár ki is tiltják az országból. Az olyan témákra ugranak leginkább, mint a vér, a halott emberek vagy „felesleges erőszak” ábrázolása. Ha úgy ítélik meg, hogy egy játék nem megfelelő „egy német gyereknek”, akkor ezt megírják a „Bundesanzeiger”-ben, és hamarosan az összes szoftverüzletből eltűntetik. Így estek a német cenzor ügybuzgóság áldozatául olyan híres amigás címek, mint például a *Beverly Hills Cop*, a *Dogs of War*, a *Golden Axe*, a *Lost Patrol* vagy a *Wings of Fury*, de nem kímélték az akkoriban még létező „scene demókat” sem.

A nemzetközi szoftvercégek eleinte tancstalanul álltak a germán szigor előtt, de mivel nem akartak kiszorulni a piacukról, valamilyen megoldást kellett találniuk. Végül arra a döntésre jutottak, hogy „megelőzik” a problémát és a németeknek már eleve megváltoztatott tartalommal adják el a programokat. Így születettek meg a zöld vagy fekete (mint az olaj, LOL...) vért, és emberi ellenségek helyett robotokat tartalmazó játékok.

Az elképesztően szigorú cenzúra, illetve az ideitlen megoldások rengeteg polémiát okoztak, hiszen egyrészt a számítógépes játékoknak józan felnőtt rajongói is vannak bőséggel, másrészt sokan azzal érveltek, hogy igazából a szülők felelőssége, hogy gyermekeik milyen tartalmú játékokhoz jutnak hozzá. A betiltások emellett csak még jobban megerősítették a kalózkodást Németországban, hiszen ami tilos, az csak még kívánatosabb, és ha legálisan nem lehet megszerezni, akkor nincs más megoldás, csak a varez.

### „DEUTSCHLAND ÜBER ALLES”

A német piac másik furcsasága, hogy mennyire kényelmesre veszik az iramot,

ha saját nyelvükön megjelent játékok lefordításáról van szó. Míg például a nagyobb címeknél a franciák szinte mindig egyszerre hozzák ki az angol és francia verziót, a németek elsőként a sajátjaiknak kedveznek. Ez történt például a *Siedlers* (Settlers) sorozat majdnem mindegyik részével és a helyzet később még inkább romlott: az *AquaNoxra* fél évet kellett várni, a francia fejlesztésű, ám német kiadású *Arx Fatalisra* úgyszin-

„Rendkívül ‘hozzaértő’ pszichológusok, oktatásügyi hivatalnok és tanárok döntik el, hogy a játékot kitiltsák-e az országból.”

tén. Még durvább volt a *Gothic* angol nyelvű megjelenése: míg a német verziót Sziittyó már 2001 májusában kézhez kapta (2001. júniusi számunkban tesztelt), az angol nyelvű hivatalosan nagyjából úgy december/2002 januárja tájékán került a boltokba! De nem javult a helyzet a folytatásokkal sem: az *AquaNox 2*-ből már május elején kaptunk egy angol nyelvű tesztpéldányt, ám a végleges példány piacra kerülése csak-csak várat magára, a *Gothic II*-t nem is említve, amelynek angol verziójára tavaly karácsony óta várunk!

Nagy kérdés tehát, hogy a németek mikor veszik végre észre (illetve észreveszik-e egyáltalán), hogy ők is egy nemzetközi szoftverpiac részesei, és csak a frusztrációját növelik agyonkorlátozott saját, vagy a termékeikre várakozó többi ország játékos polgárainak, ha ennyire „begubóznak”...

**Bad Sector**



KELETI OLDAL VS. NYUGATI OLDAL

# PLANETSIDE

■ KATEGÓRIA: MMOFPS ■ KÖRNYEZET: sci-fi környezet ■ NEHÉZSÉG: a többi játékostól függ ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Kezdetben voltak a multiban játszható FPS-ek, melyek a „másik ember elleni” harc felülmúlhatatlan élményét kínálták. Aztán jöttek az MMORPG-k, melyek a hatalmas, folyamatosan élő-változó virtuális világokat és a szerveren tárolt fejleszthető-nevelhető karaktert hozták el nekünk. Most pedig megérkezett a Planetside, amely – a játékiparban elsőként – mindezt együtt valósítja meg!**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Verant Interactive

■ KIADÓ  
Ubi Soft

■ WEBOLDAL  
<http://planetside.station.sony.com>

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELÉNÉS  
már kapható

GYORSLINK  
148

Az Everquestet is jegyző Verant Interactive játékában az a bizonyos folyamatosan változó világ egy alternatív jövőt formáz, melyben a Terran Republic nevű szervezet (ez tulajdonképpen a Földön székelő emberiség) vasfegyelemmel irányítja a galaxis kolonizálását. Egy fegyvereken eljutva az Auraxis nevű bolygóra felfedezik az őshonos idegen faj DNS-klónozásra alapuló újraélesztési technológiáját, ám arra, hogy ezt a óvilággal is tudassák, már nincs idejük, ugyanis az összeköttetést jelentő fegyver várakozás nélkül összeomlik. A hirtelen támadt káoszban a bolygón rekedt telepések három frakcióra szakadnak: a Terran Republichoz hű erők a rendszert mindenek fölött állónak tartják, és ezért a fegyelmet ebben az új helyzetben is meg akarják őrizni. A New Conglomerate radikális liberálisok gyűjtőtáborhelye, akiknek más céljuk nincs, mint a rezsim megdöntése. Céljuk érdekében összehozhatnának ugyan a Vanu Sovereignty-vel,

ám az idegen technológia továbbfejlesztésén – és ezáltal az emberi faj fölemelkedésén – dolgozó idealistákkal nem találják meg a közös hangot. Így mindhárom frakció egymás torkának esik...

## INTERKONTINENTÁLIS HARCOK ÁRÁN

Ebbe a háborúba csöppenünk bele, ha megvásároljuk a Planetside-ot, és felcsatlakozva a szerverekre új karaktert indítunk. Válltva a hasonló gondolkodású, azonos birodalom színeiben harcoló játékosokkal, grandiózus háborúkban kell helyt állnunk, hogy a Haza, melyet szolgálunk, a többiek fölé kerekedhessen. A feladat azonban nem könnyű, ugyanis Auraxis bolygója nem kevesebb mint tíz kontinenst számlál. Ezek a játékokban tulajdonképpen hatalmas, külön töltögetés nélkül bejárható szigetként jelennek meg, melyek – mint a valóságban – eltérő klímával, növényzettel, tereptulajdonságokkal rendelkeznek (találhatunk közöttük

havast éppúgy, mint dzsungelset vagy sivatagosat). Globális szinten a cél az, hogy minél több kontinenst hajtunk saját birodalmunk ellenőrzése alá. Persze ez nem ad hoc módon zajlik.

Az adott szigeten történő fokozatos terjeszkedés zálogai a szép számban megtalálható erődök, gyárak és egyéb épületek, melyek azáltal, hogy összeköttetésben vannak egymással, garantálják, hogy csak olyan bázist lehessen elfoglalni és átállítani saját oldalunkra, amelyik szomszédos egy már általunk kontrollálttal. Így az offenzíva csak szépen sorjában „söpörhet végig” az adott földrészen.

Maga az „átállítás” úgy történik, hogy átverekedve osztagunkat a lövegekkel védett külső falakon és bejutva magába az épületbe, szobáról szobára elszendvedjük magunkat az irányítóközpontig, ahol a hacker kollegák betörnek a bázis rendszerébe, és elindítják az átállítási folyamatot. Innentől fogva már csak röpke 30 per-



cig kell a saját területüket éhes anyaországként védő – időközben támadókká vált – ellenfeleket visszatartanunk a hackelési folyamat megszakításától, és már miénk is az adott intézmény. Mi használhatjuk védelmi rendszereit, fegyverraktárként funkcionáló termináljait, gyógyító eszközeit, a garázsában álló járműveit, és innen indulhatunk a vele szomszédos bázisok bármelyikének elfoglalására.

Persze a forrongó pokolban is vannak „pihenőhelyek”. Három kontinens a tizből az egyes birodalmak főhadiszállásának is ott-hont ad, s így a játékosok biztos „menedékeként” is szolgál: ezekre idegen katona nem teheti be lábát, illetve bárhol is halunk meg a csaták forgatagában, karakterünk itt mindig biztonságban újraéledhet. Épületeiben minden szükséges felszerelést magunkhoz vehetünk, összegyűlhetünk társainkkal, cseveghetünk, osztagokat formálhatunk, és megtervezhetjük aznapi harci mozdulatainkat, mielőtt nekivágnánk azoknak a teleportkapuknak, amelyek a nyílt front helyszínél szolgáló maradék hét kontinensre vezetnek.

#### PATTHELYZET

Ha valamit, akkor a fentebb taglalt harci helyzetek – más szóval a birodalmi erőviszonyok – kiegyensúlyozását tökéletesen megoldották a fejlesztők. A terranok legfőbb ismérve, hogy a „sok kicsi sokra megy” stratégiát alkalmazzák: fegyvereik

nem túl erősek, de nagy tűzgyorsasággal bírnak. A New Conglomerate által használt mívés harci szerszámok lassúak ugyan, de ha odacsapnak velük, azt mindenképp megéri az ember fia. A Vanu pedig – ahogy azt már kitalálhattuk – trükkös kis technológiai csemegékkel hívja fel a figyelmet magára.

Egy kicsi trükk azért van a dologban. Kiválasztjuk ugyan a szájizünek megfelelő oldalt, azonban ez nem jelenti azt, hogy a három birodalomnál gyökeresen más technikával fogunk találkozni. A fegyverosztályok például ugyanazok, és csak egyes helyeken találunk eltéréseket: mondjuk a nehézfegyvereknél a terranok megoldása az extra tűzgyorsaságú forgócsöves gépágyú, a Vanu az energia alapú Lasherral operál, míg a New Conglomerate színeiben egy agyontuningolt hiperdurva shotgunt választhatunk.

Ugyanez mondható el a páncélokról is: némelyek általánosan használhatóak (itt főként a kisebb kategóriájú, könnyített vagy lopakodópáncélokra kell gondolni), mások azonban oldalspecifikusak: a legnagyobb, lépegető „mech”-feelinget sugárzó csatapáncélok (MAX) például mind fegyverzetben, mind tudásban eltérőek. A választható járműveknél szintén ilyen átmeneti a helyzet: a csapatszállító eszközöket, a harci „helikoptereket” vagy a homokfutót mindenki vezetheti, ám a tankok

#### Képességek

## HACKEREK HACKELGESSETEK...

Alant a választható (nem túl sok) skillek listája. Árúk ugyanúgy 2-4 certpont körül mozog, mint a többi jogosítványé.

**Hacking, Advanced Hacking:** első szinten gyorsabban hackelünk ajtókat és a Control Terminalt is, fejlesztett szinten pedig az ellenséges járműveket is átállíthatjuk, sőt a még el nem foglalt ellenséges bázisok felszereléstérmináljait is használhatóvá tehetjük.

**Medical, Advanced Medical:** első szinten használhatóvá válik a „medical applicator”, amellyel magunkat és társainkat egyaránt gyógyíthatjuk, fejlesztett szinten pedig fel is támaszthatjuk az elhullottakat.

**Repair, Combat Engineering:** első szinten páncélt és járművet javíthatunk, fejlesztett szinten aknákat, mozgásérzékelőket és autoturreteket telepíthetünk vele.

már itt is birodalomtól függően vannak felkészítve a csatákra.

Egy azonban bizonyos: bármelyik oldalon lépünk is be a háborúba, tekintélyes számú fegyvert, páncélt vagy járművet használhatunk. Ám nem mindjárt az első loginolást követően.

#### BIRODALMILAG TÁMOGATOTT FEJLESZTÉSEK

Nem szabad ugyanis megfeledkeznünk a Planetside szerepjátékvenájáról. Eleinte az MMORPG-hez hasonlóan nagyon csirke karakterrel rendelkezünk, aki az arzenál töredékét képes csak elérni. Minden választható fegyverre, páncélra vagy vezethető járműre jogosítványt kell ugyanis szereznünk; ezek ún. „cert” (certification) pontokba kerülnek, és minden szintlépéskor csak egy-egy üti ilyenből a markunkat (szintlépéshez pedig sok-sok XP-t kell gyűjtenünk, amit ellenfeleink likvidálásáért, illetve a bázisfoglalásokért kapunk).

Ha megtanultunk használni valamit, onnantól bármikor „kivehetjük” az adott tárgyat az erre a célra kialakított terminálokból (minden bázison található belőlük néhány, a „független” kontinenseken is). Ha csata közben fűbe harapunk, frissen feléledt karakterünkkel nem kell elhagyott felszerelésünk után kajtatni, elég csak keresnünk egy ilyen terminált (szerencsére mozgó változata is van bázisostromokhoz,

#### CHART

- Anarchy Online  
90%
- Planetside  
86%
- Sims Online  
81%
- Mimesis Online  
80%

#### HARDVER

- Minimumkonfig.  
PIII 1 GHz,  
256 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
64 MB
- Tesztkonfiguráció  
P4 2 GHz,  
256 MB RAM,  
GeForce4 Ti4200
- Tapasztalatunk  
„256 MB RAM-mal  
NEKI SE KEZD-  
JÜNK! 512 MB-al  
a fenti gépen már  
nagyon jól néz ki  
és gond nélkül fut  
is, ellenben ami-  
kor megnéztük  
Malachit-nál  
GeForce 2-n, egy  
kissé megretten-  
tünk a Voodoo 2-  
es korszakot idéző  
mosott textúrák  
látán... Zavaró  
még, hogy elég  
gyakran találomra  
kivág a  
Desktopra.”



PK-k és Grieverek: rettegjétek!

**BIZTONSÁGI SZŰRŐRENDSZER A PLANETSIDÉ-BAN**

A fejlesztőknek még arra is maradt idejük, hogy kidolgozzanak a PK-k (Player Killer) ellen egy nagyon hatásos szűrőrendszert: ha meglősz – akár csak véletlenül is – egy csapattársat, büntetőpontokat kapsz (találatonként 2-t), amelyek meghatározott mennyiségnél bizony következményeket vonnak maguk után (pl. egy időre nem működnek fegyvereid, nem fejlődhetsz, kitiltanak a szerverről ☹ stb.). Az összegyűjtött pontok persze lassan fogyogatnak is, biztosítva a vételemek büntetlenségét.

**TE FIZETNÉL 2800 FT-OT HAVONTA EGY ONLINE FPS-ÉRT, MIINT A PLANETSIDÉ?**

Forrás:  
www.gamestar.hu

hogy ne kelljen minden elhalálozott katonának a legközelebbi saját bázisról vagy netán a főhadiszállásról kilométereket gyalogolnia – de még vezetnie sem).

A PlanetSide fejlődési rendszere tehát meglehetősen sajátos: mivel még a legdurvább eszközök jogosítványa is maximum négy pontba kerül (a leggyengébbeké pedig kettőbe) hamar világhosszá válhat mindenki számára, hogy ebben a világban a magas szintű, öreg rókák nem feltétlenül lesznek félisteni képességű hatalmasok, „pusztán” annyi előnyük van az újoncokhoz képest, hogy sokkal több lehetőségből (fegyverből, páncélból, járműből) választhatnak. Ezek a lehetőségek ráadásul ugyanúgy nem ismeretlenek a kezdők számára sem, hiszen egyrészt a főhadiszállásokon felállított virtuális gyakorlóközpontokban mindent kipróbálhat bárki az első pillanattól kezdve, másrészt a már kiosztott certpontjainkat bármikor „leszedhetjük” az adott képességről, és átrakhatjuk egy másikra, ha nekünk az jobban tetszik.

A rutinos MMORPG-sek bizonyára neheztelnek majd azért, mert több hónapi játék után alkalomadtán még mindig előfordulhat velük, hogy egy kezdő „félalnfabéta” átszerezte őket a legközelebbi újraélesztő kapszulába. Az alkalmi játékosok viszont örülhetnek, hogy nekik is van esélyük a harc forgatagában az életben maradásra, netán az XP-ződésre is. Az tény azonban, hogy így az összes játékosnak le kell mondanai a „misztikus” magas szintű fegyverek és páncélok megszerzésének motiváló erejéről, csakúgy, mint félisteni szuperképességek megszerzéséről. Vannak ugyan az eddig említett tudásanyag mellett megtanulható *képességek* (skillek), sőt, magasabb szinten különböző implantokat is ma-



gunkba rakhatunk, ám ezek száma tényleg csekély, és közel sem befolyásolják annyira a karakter értékét, mint az őt irányító *játékos* ügyessége, reflexei.

Ám jobban belegondolva a szerepjátékvo-nal ilyen módon történő elcsökevényesí-tése az egyetlen járható út volt a fejlesztők

épp feladni készülő csapattársaknak; amikor a tankok által szétvert, menekülő könnyű-gyalogság megkönnyebbülve konstatálja, hogy a segélyhívásokra egy osztag MAX tű-nik fel velük szemben, hogy kezelésbe ve-gyék a helyzetet; amikor utolsó történeteikkel tartjátok a hackerpozíciót az irányítoszo-

**„Ezt az élményt csak egy olyan játék képes visszaadni, amely egyszerre százával engedi egymásnak feszülni a játékosokat”**

sámára, ha azt akarták, hogy a több száz főt egyszerre magában foglaló interkontinentális háborúk minden részt vevő játékosnak élvezetet jelentsenek.

**AMIT NEM KAPSZ MEG A BATTLEFIELDEN**

A fentiek alapján jogosan vetődik fel a kérdés, hogy akkor miért fizessen a játékos a dobozban található 30 napos automatikus elérés után havi 12,99 USD-t. Mi az a plusz, amit ezért a pénzért a PlanetSide nyújtani képes számára az ingyenesen játszható, internetes, csapatorientált FPS-ekhez képest (mint a *Counter-Strike* vagy a *Battlefield*)? A válasz egyértelmű: olyan volumenű játékelményt, amelyet egy ideig még sehol máshol nem kap meg. Amikor egy bázisostrom során hemzseg körülöttem az erdő hozzád hasonló, *emberek* irányította katonáktól, akik nem agyatlan gép módjára nyomulnak előre, hanem fedezékből fedezékbe rohanva; amikor a parancsnoki csatornán osztagod megkapja a hadmozdulatot irányító tisztektől a következő feladatot; amikor a csata hevében leszállnak a fronton az utánpótlást hordozó szállítóhajók, megváltást hozva az

bában, 20-an bezúfolódva, és az összes fegyvercsövet az ajtóra szögezve halljátok a baljóslatú „MAX-ek közelednek!” kiáltásokat a rádióban; amikor dolga végeztével a sereg tucatnyi jármű (tankok, buggyk, könnyűvadászok) kíséretében megkezdí a *vonulást* a következő célpontja felé; ezekben a helyzetekben válik világhosszá, hogy ezt az élményt csak egy olyan játék képes visszaadni, amely egyszerre nem 16 vagy 32 játékost „ereszt be” egy arénába, hanem százával engedi egymásnak feszülni őket. Ja, és majd elfelejtettem: mindezt példásan megírt netkóddal teszi – úgy, hogy még a legnagyobb csaták közben is bőven játszható maradjon! A PlanetSide egyetlen jelenleg ismert, komoly negatívuma, hogy az x-edik bázis elfoglalása után már nem tud újat mutatni. Ezzel a fejlesztők is tisztában vannak, és ígéretet tettek hosszú távú célok a játékba történő beépítésére. Addig azonban sajnos igaz lesz az a többek által megfogalmazott aggodalom, hogy a PlanetSide-ot a többi havi díjas MMORPG-hez képest nagyon hamar meg lehet unni. Reméljük, már nem sokáig!

**Boe****ÉRTÉKELÉS**

- óriási méretekkel, mélységekkel rendelkező háborúk
- mindenre kiterjedően kimunkált játékrendszer
- zseniális netkód
- egy idő után ismétlődő, nem nyújt újat
- drága a havi 2800 Ft...

**■ Grafika****■ Zene****■ Hangok****■ Játékozhatóság**

**86**  
százalék

# LEGŰJABB JÁTÉKAINK



# 1999,-



# WWW.EVM.HU

## A JÁTÉKOKAT KERESD AZ ALÁBBI HELYEKEN

**5761**

**Mammút 2 Bev. Központ**  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76

**5761**

**West End City Center**  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

**5761**

**Árkád Üzletközpont**  
Őrs Vezér tér Aluljáró szint  
Tel.: 434-8076

**5761**

**Campona Bev. Közp.**  
Tel.: 424-3-424

**5761**

**Pólus Center**  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

CD **COMPAXIS**

**TESCO**

Libri

**Office DEPOT**

**SÁLA ÁRUHÁZ**

**MEDIA MARKET**

**ELECTRO WORLD**



HALLÓ? HALO? NEM, ITT A BREED BESZÉL...

# BREED

■KATEGÓRIA: FPS ■KÖRNYEZET: sci-fi ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

Közel két évvel ezelőtt, amikor Halo bétáját teszteltem Xboxon, nem gondoltam volna, hogy az akkoriban mindenki által várt játékot csak év végén kaparinthatom a kezeim közé PC-n. Mi ugyan szomorkodtunk, de jelen játékunk fejlesztői biztosan örültek, hiszen a Breed így megelőzhette konkurenciáját. A kérdés már csak az, hogy mi, PC-sek jól jártunk-e a „cserével”.

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Brat Design  
■ KIADÓ  
CDV  
■ WEBOLDAL  
www.breedgame.de  
■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.  
■ MEGJELENÉS  
2003. augusztus 29.

GYORSLINK  
69

**A**nnak elkerülése végett, hogy a cikkem ne a *Halóval* történő összehasonlítgatásoktól nyüzsgöjjen, itt az elején tennék egy-két megállapítást, melyek segítségével talán jobban el lehet helyezni térben és időben a programot. Azt hiszem, nyugodtan elmondhatjuk, hogy a Breed készítői „kicsit” sokat játszottak a fent említett játékkal, mert hangulata, járműhasználata, grafikája szokatlanul is Halós. Aki pár percet eltöltött az Xboxos programmal, garantáltan otthon fogja érezni magát benne.

Az egyetlen, ami hiányzik a Breedből, az a nagybetűs Hangulat, amiben továbbra is a konkurencia jelenti az etalont. Így egy gyors kezdeti értékelés után azért érdemes megnézni, hogy minden a helyén van-e, aztán tovább löki. A baj igazán az, hogy mostanában egyetlenegy program első képkockái, és story felvezetése sem hozott igazán lázba, és akkor még finom fogalmaztam.

### POKOL ÉS MENNY...

A jelenlegi dömpingjátékpiacra kicsit kezdem már úgy érezni magam, mint egy nagyvállalati minőségellenőr, aki kibontja a dobozt megnézni, hogy minden a helyén van-e, aztán tovább löki. A baj igazán az, hogy mostanában egyetlenegy program első képkockái, és story felvezetése sem hozott igazán lázba, és akkor még finom fogalmaztam.

Ezen a pontos sajnos a Breed sem emelkedik ki a tucatjátékok közül – a gonosz idegenek és „a szegény” emberek elitkomandóinak harcáról szerintem már a kilencszáztizenkettedik rókabőrt húzzák le, és teszi ezt minden fejlesztő olyan természetességgel, mintha a rengeteg zseniális sci-fi író hiába koptatta volna a tollát majd egy évszázadon keresztül. Értem én, hogy nincs pénz egy íróra, de legalább lopjanak jótól, könyörgöm!

Na de a bosszankodásomat úgysem hallgatja meg senki, ezért inkább visszatérek a lényegi részekhez. Tehát adva van egy csapatközpontú FPS, az előbbiekben leírt agyonhasznált sztorival és egész pofás kis grafikával, mely szerencsére nem hasonlítható a kerettörténethez. Bevallom nektek becsülettel, hogy a Breed grafikai motorjába beleszerelmesedtem. Tudom, elég furcsa egy ilyen kapcsolat, de az első olyan program, amely végre nem a pénztárcámra utazik az esetleges hardverkövetelményeivel, és még közepes konfigurációmon is majdnem teljes szépségében, reccenés nélkül jeleníti meg a hatalmas tájakat. A következő pozitív tulajdonsága, hogy a havas fennsík feletti légi csatánál, amikor olyan fény- és

effektengert kapunk az arcunkba, hogy alig bírunk fókuszálni, az FPS nem esik a kritikus 25 alá. Egyszóval egy igencsak korrekten optimalizált grafikai engine-t kapunk, melynek fejlesztői végre nem felejtettek el bennünket, átlagjátékosokat sem. Azonban, mint mindennek, ennek ára is van, a közeli fák és treptárgyak kinézete és textúrázottsága hagy maga után némi kívánnivalót. Közelről a pixelek háborúja harmadik részének lehetünk aktív részesei, és az alakok terén sem a *Half-Life 2* videón látott valamelyik karakter köszön vissza. De szerencsére a grafikusok ezt is megoldották, hiszen minden emberünk „úrgárdista” páncélban feszít, ellenfeleink pedig robotszerű, szögletes, idegen lények, így fel sem tűnik a néhány felesleges kocka. Akinek pedig egy Direct X 9-et támogató videokartyája van, az bátran megizzaszthatja a kártyát, hiszen minden effekt bekapcsolása esetén és a felbontást maximumra állítva, van mit számolni a grafikus processzornak. A látvány pedig szerintem magáért beszél, nézzétek csak az oldalsó képeket. Azt azért gyorsan hozzászövegek, hogy láttam már az *Unreal 2*-t, és meg kell hagynom, hogy abból az engine-ből talán szebb játékot is ki lehetett



volna hozni, de mondjuk fontos figyelembe vennünk, hogy itt a légi és tankcsaták levezénylésénél is ugyanaz a motor muzsikál.

Miután túlestünk a vizuális orgazmuson, érdemes egy kicsit a fülünket is kinyitni, hiszen a térhatású hangok és a zene igen csak rendben van a Breed esetében, igaz ugyan, hogy az etalonnak tartott *MoH*-feelinget azért itt sem sikerült überelni.

### ...S AMI MINDEZEK MÖGÖTT VAN

Ha itt abbahagynám a cikket, akkor egy kilencven százalék körüli értékelés viritana odalent, de nem elég egy játéknál élvezni a grafikát és a zenét, és búslakodni a klisé-szerű sztorin, játszani is kell vele, amihez pedig szükség van többek között értelmes MI-re és jól kitalált irányításra. Sajnos a Breed mind a két ponton igencsak közepesen teljesít.

A küldetések zömében egy kis csapat egyik tagjaként tevékenykedünk, szabadon választva a sniper, grunt vagy akár a heavy gunner közül. Akció közben is szabadon válthatunk egyik emberünkről a másikra, ezen műveletre sajnos elég gyakran szükségünk is lesz, hiszen azonkívül, hogy az egyes feladatok megoldásához mindig más képességre lesz szükség – így mindig mással kell a csapatot vezetnünk –, sajnos embereink néha teljesen megmagyarázhatatlan helyekre is beakadnak, vagy éppen lecsúsznak a domboldalon. Ez a kicsit bosszantó bug főleg az épületeken belül jelentkezik, ahol hála az égnek nem mozgunk sokat, ha pedig mégis, inkább hagyjuk kint a csapatot. Ezen hibától eltekintve, a nagy és egyenletes területeken viszont nagyon hasznosak társaink, hiszen a számukra kijelölt formáci-

### Harc ésszel

## FORMÁLÓDJ!

A játék leghasznosabb és egyben a legbosszantóbb érdekessége a formációk lehetősége. Hála az égnek elég könnyedén változtathatjuk csapatunk rendjét, de enyhén lúke társainknak köszönhetően nem tudjuk kihasználni az egyes lehetőségek nyújtotta előnyöket. A legpraktikusabb, ha a közelünkben tartjuk őket a két szélén, ekkor legalább a golyókat leszedik előlünk ☺.

óban próbálnak haladni mögöttünk, vagy éppen mellettünk, és védik a hátunkat. Amire azonban képtelenek reagálni, az az ágyúzás: ha fentről kapjuk az áldást, akkor csak bambán állnak, és várják a halált. Ezenkívül nagyon sokszor maradnak védtelen helyen, így leginkább amatőr bakákra és nem egy elitalakulatra hasonlítanak. Ellenfeleink valószínűleg részt vettek valami csapatösszetartó tréningen, így ők, saját alakulatunkkal ellentétben, próbálnak értelmesebbek lenni. A kis tömegszörnyeket leszámítva, kövek és tereptárgyak mögül tüzelnek, bevetődnek vagy éppen kiugranak a bozotos mögül, s mindezt teljes összhangban teszik, igencsak megnehezítve a dolgunkat. Arról pedig már ne is beszéljünk, hogy rendkívül szemtelenül

## „Az Elakadás elnevezésű földön kívüli ‘vírus’ valószínűleg az alieneket is megfertőzte”

használják a géppuskaütegeket és tankokat. Így az üresen maradt eszközökhöz jobb, ha mi érünk oda előbb. Az Elakadás elnevezésű földön kívüli „vírus” azonban őket is megfertőzte, hiszen úton-útfélen találkozunk helyüket kereső alienekkel.

### ...S AMINEK LENNIE KELLENE

A második negatívumot még így, a záró bekezdés elején lelövöm. Kriminális a légi járművek mozgása és irányíthatósága. A földi eszközök, tankok, dzsipek még úgy ahogy kulturáltan viselkednek, és valahogy lehet is velük haladni és harcolni. Azonban a levegőben lévő harc leginkább a rossz emlékek árkád *Battle of Naboo*



### Választható járművek

## FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN ÉS AZON TÚL

**Két lábon:** néha a leggyorsabb és legbiztosabb módja az utazásnak, ha rohanunk. Előnye, hogy nincsenek irányítási gondjaink, és mindent észreveszünk.

**Dzsip és tank:** A gyorsabb haladást és nagyobb pusztítást szolgáló járművek, melyeken kollégáinkat is szállíthatjuk, akik ekkor a géppuskával osztják az áldást az első sniperig.

**Csapatszállító:** Kicsiny inváziós seregünket tehetjük vele part-ra, vagy éppen a géppuskaállásból irthatjuk az ellent, csak vadászgépekkel ne találkozzunk.

**Vadászgép:** A játék folyamán kijuthatunk az űrbe is egy jó kis bolygóközeli csatára, szóval aki Luke akar lenni, az kezdjen el gyakorolni, mert a masina enyhén bizonytalan mozgású.

StarWars-stuffhoz hasonlít, amely botkormány vagy gamepad nélkül maga volt a halál. Itt azonban egy FPS-ről van szó, amit ugye csak konzolon játszik játékvézerlővel az ember – bár ott is utálok *(akkor ott mégis mivel játszol @? Hangvezérléssel @? – Bad Sector)* – PC-n pedig soha! Ezt, úgy látszik a fejlesztők elfelejtették, így a töméntelen járművet sokféle-képpen használhatsz alapötlet egy kicsit felemásra sikeredett.

Kisegítő személyzetünk egészen tisztesen helytáll a gépesített harcoknál, azonban a jól csiszolt grafika itt azért produkál egy-két hajmeresztő bugot, pl. átmehetünk a tankon és egyéb apróságok, de ezeket majd az első patch kijavítja.

A végére maradt a játék továbbélése szem-

pontjából talán a leglényegesebb momentum. Miként muzsikál a netkód? A 24–32 játékosra kihelyezett multiplayer örületben sajnos nem volt részem – nem sikerült ennyi embert összeszedni –, de a netes és saját tapasztalatok alapján nyugodtan mondhatom, hogy van mit csiszolni. Néha a szerverről leszakad a bátortalan játékos, és bizony a lag sem csak kószá állat. Így a program patcheléség, amit már ígérnek a fejlesztők, marad az egyjátékos kampány, amellyel jó ideig el lehet szórakozni, hiszen közepes fokozaton is kellő kihívást nyújt a játék. Összességében a Breed kellemes időtöltésnek megfelel, csak egy kicsit még gyerekcipőben jár.

### Szittyó



### CHART

- Unreal II 86%
- Breed 83%
- Mobile Forces 82%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 3D-s VGA kártya 16 MB
- Tesztkonfiguráció P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, GeForce3 Ti200
- Tapasztalatunk „A játék kitűnően skálázható, ennek köszönhetően közel maximális felbontáson az én gépem is recenésmentesen futott.”

### ÉRTÉKELÉS

- korrekt grafika
- korrekt zene
- korrekt hangok
- gyengécske MI
- gyenge sztori
- gyenge netkód

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

**83**  
százalék





## HÍRÓ ÖKÖL, ZÖLD ÖKÖL, ODA CSAP, AHOVA KÖLL... HULK

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

**Nagydarab, zöld testű, és mindenkinek szíjfelüti a száját, aki be mer neki szólni. Nem, ez nem Boe a lapleadás napján, hanem Peter Banner, alias „Hulk”, aki a Pókember, Batman és Wolverine után megpróbálja azt, ami elődeinek PC-n nem igazán sikerült: ő végre sikeres szuperhősös játékban akar szerepelni...**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Radical  
Entertainment

■ KIADÓ  
Vivendi

■ WEBOLDAL  
www.vivendi.com

■ FORGALMAZÓ  
N-Tek Kft.

■ MEGJELENÉS  
már kapható

GYORSLINK  
284

Úgy tűnik, az idei év a mozokban a szuperhíróké: Daredevil és Wolverine után hamarosan nálunk is vetítik a „hihetetlen Hulk”, vagyis a „nagydarab zöld ember, aki csúnyán néz és még csúnyábbakat üt, de azért jó arc” kalandjait feldolgozó filmet. A mozibeli élményeiről sajnos még nem tudok nyilatkozni, mivel szép kényelmesre véve az iramot, a magyar filmforgalmazó még nem hozta be hozzánk, ellentétben a játékadaptációval, amely június eleje óta itt figyel kicsiny szerkesztőségünkben. De mi most csak ne foglalkozunk a magyar film- és játékforgalmazás közötti kapcsolat érdekes vonatkozásaival, hanem lássuk, a nagy Hulk mivel próbálja lepipálni PC-n szuperhősös elődjeit...

### FILM IS, NEM IS

Úgy látszik, a játékfejlesztők több évtizedes bénázás (tisztelőt persze a kivételnek...) után végre rájöttek, hogy ha egy akciófilm adaptációját játék formájában prezentálják a nagyérdeműnek, akkor nem feltétlen okos ötlet, ha ragaszkodnak a film sztorijához... Egy forgatókönyv dramaturgiája ugyanis nem igazán a minél változatosabb, nonstop öldöklésre koncentrál. Már a *Spider-Man the Movie*-ban is talál-

tunk lényegesebb eltéréseket az eredeti forgatókönyvtől, az *X-Men: Wolverine's Revenge* teljes egészében más sztorit táltal elénk (más kérdés, hogy maga a játék elég gyengusra sikeredett...), nem is beszélve az *Enter the Matrix*ről, amely elegáns és eredeti megoldással egy fajta „side story”-t szőtt a film köré.

**„Ha az embernek törni-zúzni támad kedve, és meg szeretné kímélni saját lakása bútorzatát, akkor nincs ideálisabb egy kis Hulkozásnál...”**

A Hulk, hasonlóan elődeihez, szintén csak a fő- és néhány fontosabb szereplő révén kötődik a filmhez, és sztorija egyfajta lehetséges folytatása annak. A történet anélkül többet merít viszont a képregényes gyökerekből: zöld bőrű hősünk legfőbb ellensége például a „Leader”, de olyan egyéb gonoszokkal is meg kell küzdenie, mint a Madman, Flux, Ravage és Half-Life. (Utóbbi csak druszája a hasonló nevű FPS-nek... ☺) Ezzel a megoldással a készítő végre nem lövik le a film poénjait, így legalább *emiatt* nem kell arra ébrednünk film közben, hogy barátnónk oldalba bök-

dős, hogy már megint elaludtunk, hiszen ismerjük a sztorit kívülről ☺.

Jó pont viszont, hogy rengeteg, a film és a játék kötődésével kapcsolatos rövid dokumentumfilmet, valamint egyéb feature-t csálhatunk elő egy külön menüből, Hulk szerepében is az őt alakító Eric Banát hallhatjuk.

### ÜTNI JÓ...

Természetesen a fenti megállapítás csak játékbeli viselkedésünkre vonatkozik ☺... A Hulkban ugyanis a nagy zöld emberrel verekedni tényleg fantasztikus élmény. A készítő tökéletesen át tudták adni, milyen is az, amikor egy dühös óriással több tucat katonát péppé zúzunk, kapukat, falakat törhetünk be egyetlen legyintéssel, oszlopokat téphetünk ki, autókat vágunk hozzá ellenségeinkhez. Persze a Hulk jóval több egy túlméretezett, zöld színű óriáscsecsemőnél. Az egyszerű gypáláson kívül hősünk igen változatos

Már csak a nyomtatható mozijegy hiányzik...

## EXTRÁK

PC-s játékoknál ritka, hogy ennyi extrát pre-seljenek fel CD-inkre: többek között a játék és a film készítésével, illetve ezek kapcsolatairól láthatunk interjúkat, érdekességeket olvashatunk a Hulk-univerzumból, és artworköket is bámulhatunk. Zseniális ötlet még, hogy ha megnézzük a filmet, végigtoljuk a játékot, akkor egy olyan kódhoz jutunk, amellyel egy speciális „harmadik játékmódot” (meglepetés ☺!) kapunk!



combókra képes, és ezeken keresztül a rajongók minden bizonnyal fel fogják ismerni a képességükben látható, híres mozdulatait is. Hál'istennek a készítő azonnal nem szűrték el Hulk irányítását sem, így az extrákat könnyedén elő tudjuk csalni az akció, a dobás és más gombok kombinációjával. A könnyű kezelhetőség és Hulk kitűnő vezetése nem ment a speckók változatosságának rovására: a Radical Entertainment ezen a téren megváltotta a világot – legalábbis ami szuperhősünk kezelhetőségét illeti...

### ...TUDÓSNAK LENNI NEM

Mint minden szuperhősnek, a hihetetlen Hulknak is van egy alteregója, aki teljesen hétköznapi külsővel rendelkezik (persze az amerikai izlésnek megfelelően nyálasan jóképű) az életben kedves, udvarias, jól nevelt és persze látszólag tökéletesen alkalmatlan mindenféle csodás tette. Hősünk, Peter Banner

Ütök, vágok, megérezem

### FORCE FEEDBACK TÁMOGATÁS

A Hulk egyik nagy erénye, hogy támogatja a force feedbackes gamepad-eket, ami manapság bizony még aránylag ritka. (A mostanában megjelent akció-stuffok közül a *Rayman 3* és a *Metal Gear Solid* büszkélkedhet ezzel a megoldással). A force feedback érzés a Hulknál különösen jól sikerült: hatalmas feeling, ahogy minden egyes rombolást a tenyeredben érzel, és igazi készletést érzel a visszavágásra, amikor a kommandósok, mutáns kutyák és egyéb rossz arcúak jól elfenekelnek...

is csak órabérben Hulk, egyébként egy derék fiatalember, aki tudósként keresi kenyerét. A fejlesztők valószínűleg úgy gondolták, hogy az egyszerű Hulk-akció túl primitív lesz a játékosok zömének, így a játékot némi ügyességi kalandelemmel is megspékelték, amikor Peter szerepében, éppen normális mivoltában, különféle lopakodós küldetéseket kell részt vennünk. A játékmenet ilyenkor erősen emlékeztet a *Splinter Cell*-re, a gond csak az, hogy ezeknek a derék radicales srácoknak halvány lila fogalmuk sincs arról, hogyan kell Splinter Cellt készíteni, illetve milyen ismérvei vannak a megfelelő mesterséges intelligenciának... Ezek az okos kis küldetések ugyanis olyan fokon unalmasak, fárasztóak, frusztrálóak, bosszantóak (és még fokozhatnám a jelzőket, de inkább kíméljük a nyomdafestéket...), hogy az ember hamar a pokolba kívánja szerencsétlen Peter Bannert, pedig ő nem is tehet semmiről. Nem elég, hogy ilyenkor a pályák szerkezete idegesítően rosszul kidolgozott, a különféle „logikai” feladatok ötletpelenek, de ráadásul Peter irányítása, alteregójáéval, Hulkéval ellentétben pocsek, és a kameranézetek is sokkal rosszabbak – mintha két külön csapat készítette volna a banneres és a zöld emberes részeket...

### HULK-NAPOK ROMJAI

Evezzünk egy kicsit nyugodtabb vizekre: a játék hangulata például igen kiváló, köszönhetően az eredeti stílusú, a cell shaded technológiára emlékeztető grafikának. Ugyan így a megjelenítés nem a megszokott 3D-s színvilágra emlékeztet, de éppen emiatt sokkal érdekesebb, emel-

Zöld ember születik

### HULK-SZTORI

A Hihetetlen Hulk 1962-ben született, méghozzá a híres Stan Lee (ő találta ki Spider-Mant is) és Jack Kirby voltak az „alkotó atyák”. Hulk több éven keresztül igen népszerű volt, de a „Hihetetlen” (Incredible) nevet csak 1968-ban nyerte el, azóta viszont csak így hívják. Az első Hulk rajzfilm 1966-ban készült, 1978-ban egy TV-sorozat, a mozifilmre azonban mostanáig kellett várni...



### CHART

- Hulk 83%
- Batman Vengeance 82%
- Spider-Man the Movie 81%
- X-Men: Wolverine's Revenge 62%

### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-s VGA kártya 16 MB
- Tesztkonfiguráció Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, ATI Radeon 8500 64 MB
- Tapasztalatunk „Tökéletes sebességgel futott, még egy gyengébb gépen kipróbálva is.”

### ÉRTÉKELÉS

- Hulkkal ütni király
- rengeteg extra
- stílusos grafika
- unalmas Banner-missziók
- pocsek Banner-irányítás
- rossz ellenséges MI a banneres részeknél

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

**83**  
százalék

lett pedig a fontosabb karakterek kidolgozottságára sem lehet panaszunk.

A (hosszám hasonlóan) destruktív lelkek pedig külön értékelhetők, hogy Hulk gyönyörű textúrájú romokat hagy maga után, úgyhogy ha az embernek törni-zúzni támad kedve, és meg szeretné kímélni saját lakása bútortárat, akkor nincs ideálisabb egy kis hulkozásnál...

A grafika nagy erénye még, hogy a közep-kategóriás gépeken is tökéletes sebességgel fut, úgyhogy ezúttal annak sem kell a kardjába dőlnie, akinek egy ilyen masina figyel az asztalán.

Bosszantó viszont, hogy a készítő „okos” kamerája Bannernél pocsek, de még Hulknál sem remekel, és nem tudjuk mi magunk irányítani, úgyhogy nálam megbukott az IQ-teszten...

### LÁTTUK, KÖSZÖNJÜK, JÖHET A KÖVETKEZŐ HÍRÓ...

A Hulk azért még mindig az egyik legjobb szuperhős akciójáték, de bizony ez sem váltotta meg a világot. Nagy kár, hogy a készítő mindenáron Sam Fishert akartak gyártani Peter Bannerből, mert marhára nem értenek ehhez a játéktípushoz. Ha csak a Hulk-féle „szíjjeldesztrójok mindent, ami él és mozog” játékmenetre koncentráltak volna, akkor sokkal jobban jártunk volna – még annak árán is, hogy hosszú távon kicsit belefásulhat az ember (illetve a mutáns) a sok gyepálásba. Hibái ellenére azért a nagy zöld óriás rajongói semmiképpen se hagyják ki ezt a stuffot, mert a Hulk-hangulat a helyén van.

**Bad Sector**



## CSÁSZÁRSÁG VAGY KIRÁLYSÁG?

# ENIGMA: RISING TIDE

■KATEGÓRIA: hadihajó-szimulátor ■KÖRNYEZET: alternatív II. vh. ■NEHÉZSÉG: állítható ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: naná!

**A szimulátorokkal általában az a probléma, hogy legtöbbünknek sem ideje, sem kedve nincs négy és fél hónapra elzárkózni a külvilágtól a kezelőbilentyűk tökéletes bemagolása céljából. Az Enigma viszont különködik: tízpercnyi gyakorlás után már vérprofiként onthatjuk az áldást.**

### ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Tesseract Games
- KIADÓ  
GMX Media
- WEBOLDAL  
www.enigma-game.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

### GYORSLINK 208

**M**ár a kategória meghatározásánál is kicsit bajban voltunk. Igaz ugyan, hogy rombolókat, korvetteket és tengeralattjárókat irányíthatunk, az Enigma: Rising Tide-ra mégsem illik a klasszikus szimulátor besorolás. A játékmélet ennél sokkal pergőbb, egyszerűbb, a részletek felett néhol meglepő könnyedséggel lép át. A GMX Media termékét így leginkább akció-szimulátorként lehet beazonosítani.

#### HITLER? KI AZ A HITLER???

Amilyen szokatlan a játék stílusa, annyira meglepő a háttértörténet is. 1937-ben járunk. Csakhogy az E:RT 1937-es évében már javában tart a háború. Tulajdonképpen be sem fejeződött, hiszen az 1914-es szarajevói merénylet egyenes következménye, hogy az angolok még mindig küzdenek a német császár ellen. Igen, jól olvastátok: Németország császárság, és megnyerte az első világháborút. Az angol hadi-

flotta a távol-keleti gyarmatokra menekült, onnan folytatja harcát a japánok segítségével. Amerika kimaradt a háborúból, de most elérkezettnek látja az időt, hogy a világ számos pontján növelje befolyását. Ez persze sem a császárnak, sem a briteknek nincs ínyére. Kezdődhet hát a hármaskörű pankráció a tengerek ellenőrzéséért! Ennek megfelelően választási lehetőségben nincs hiány. Mindhárom lobogó alatt egyaránt vezethetünk felszíni hajókat és tengeralattjárókat is. Egy rövidke őrzőjárat vagy a teljes háború? Csak rajtunk múlik. Kezdetnek javasolom, fussunk egy gyors kört valami kisebb hajóval, aztán majd átülünk egy tengeralattjáróba.

#### SEHOL EGY FEHÉR VITORLA?!

A fedélzetről szétnézve két dolgot állapíthatunk meg. Nincs sok tereptárgy (tengeren ez nem annyira meglepő), viszont amit látunk, az egész pofásan kidolgozott. Hajónk kívülről úgy fest, mintha egyenesen

egy prospektusból ollózták volna ki. A sérüléseknél azonban ez már kifejezetten idegesítő, hiszen hiába kap mázsás szeretecsomagokat az oldalába egy ladik, ezt a tett helyénél képződő füstpamacsokon kívül semmi más nem erősíti meg vizuálisan. A robbanások és a vízbe csapódó lövedékek keltette szökőkutak megütik a négyes szintjét. Jelest érdemel viszont a tenger megjelenítése. Hadihajókkal vívott küzdelem esetén ez ugyebár nem kifejezetten hátrányos. Nem a felszín kinézete méltó a külön dicsőretnre, hanem az óceán viselkedése; a hullámzás, az időjárásnak megfelelően változó hangulat megteremtése félelmetesen jól sikerült. Felejthetetlen, ahogy a kis őrnaszádok viaskodnak a náluk kétszer-háromszor nagyobb hullámokkal. Ha már a hangulatnál tartunk, érdemes a zeneszerzők előtt is kalapot emelni. A csata pillanatnyi állapotának megfelelő ütemű, stílusú dallamok váltják egymást. Így ha éberségünk el is szunnyadna né-



Net-e neeee...

## ...VAGY MÉGIS?

Habár az Enigma mesterséges intelligenciájának nincs oka szégyenkezésre, a játék felépítése szinte ordít a többjátékos, on line megoldásért. A készítő is tisztában vannak ezzel, ezért hamarosan (ha minden igaz, karácsonykor) érkezik az ingyenesen letölthető kiegészítés. Ennek segítségével már vidáman apríthatjuk embertársaink bárkát is.

A dolog ott kezd izgalmasabbá válni, hogy a rendszer folyamatosan működni fog, és a játékosok teljesítménye alapján alakul majd a háború menete. Tulajdonképpen egy MMORPG készülődik a szimulátorosok számára. Csak ugye ne felejtjük az RPG-t S-re (simulator), esetleg AS-re (action-simulator) cserélni. (Hm... ezeket kiejteni is könnyebb, szerintem az RPG-k napjai meg vannak számlálva ☺)

Sajna van rossz hír is: az on line lövöldözésért fizetni kell. Ugyan nem túl sokat, 10 dodót havonta, ami nevetéses aprópénz Londonban vagy New Yorkban, nálunk viszont egy ekkora összeg is riasztónak hathat sokak számára. Szerencsére az első hónap ingyenesen jár az eredeti program mellé, így lesz időnk eldönteni, megéri-e pénztárcánk mélyére nyúlni.

hány másodperce, a hirtelen megváltozott muzsika egészen biztosan észhez térít minket. A hanghatásokat figyelve már árnyaltabb a kép. Egyrészt vannak nagyon jó és nagyon jókor bejátszott effektek. Ilyen például a küldetés betöltése alatt hallható, egyre gyorsabb ütemű penge-tés. Másrészt viszont a különböző úrméretű lövegek hangjai nem különböznek egymástól elég karakteresen. Na jó, belátom, ez egy akcióra építő programnál nem tartozik a megbocsáthatatlan kategóriába.

### SZOLGÁD, URAM, HA MAGAD BÉNA VAGY

Az irányítás – mint azt az elején már kiko-tyogtam – az egyszerűbbnél is egyszerűbb. Gyakorlatilag az egérrel megoldható minden. A mozgás például annyiból áll, hogy rábökünk a térkép egy pontjára, és derék matrózaink már tekerik is a megfelelő kerekeket. Harcolni kétféleképpen lehet. Ha ügyesek vagyunk, akkor saját erőből megoldhatjuk a feladatot. Bármelyik fegyverre rábökve a lövegekkel ülésben találjuk magunkat, és innentől kezdve már csak a szemünkön és a ritmusérzékünkön múlik a találat. Ritmusérzékem említettem, ugyanis a hullámzó tengeren zajló ütközetben ez a legfontosabb képesség. 1937-ben még a fejlesztők megálmodta világban sem létezett számítógépes kiegyenlítő rendszer, ezért a célkeresztben vagy a közvetlen előttünk csapdosó tengert, vagy a barátságosan sütő Napot látjuk. A két végpont között pedig ott figyel célpontunk, nemritkán mindössze tized másodpercekre feltűnve a látómezőnkben. Aki nem akarja, hogy a Lipótmezőre szállítsák idegi problémákkal, az jobban teszi, ha

a számítógépre hagyja a viharos tengereken megvívott ütközeteket.

Csak ki kell jelölnünk a célpontot, kiadni a tűzparancsot, és már indul is a tűzijáték. Néha nem sokkal nagyobb sikerrel, mint ha mi magunk tevékenykednénk, de így legalább jut idő a parancsnoki feladatok ellátására is. Ez főleg akkor fontos, ha nem magányos farkasként akasztunk tengelyt az ellenel. Az alárendelt egységek koordinálása szintén nem igényel atomfizikusi elmét. Kijelöljük az egységet, utasítást adunk, és – ha

volna mozogni, így magát a szivar alakú hajótestet kell a megfelelő irányba állítani. Éppen ezért a tengeralttjáróval folytatott harcban sokkal nagyobb szerep jut a játékosnak. Itt nem lehet lepasszolni a feladatot virtuális fedélzetmesterünknek. Ha már a rövid órjáratokkal bemelegítünk, mindenképpen érdemes belevágni a hadjáratokba. A küldetések előtt, után olvasható jelentések, hírek, cikkek másodpercek alatt megteremtik a beleéléshez szükséges hangulatot. Ezeket átnézve egy

„Aki nem akarja, hogy a Lipótmezőre szállítsák idegi problémákkal, az jobban teszi, ha a számítógépre hagyja a viharos tengereken megvívott ütközeteket.”

kell – megjelöljük a parancs célpontját (kit védjen, kit támadjon stb.). Mind a „baráti”, mind az „ellenséges” MI meglepően jól teljesít. Erőfölény tudatában agresszívan támad, ha túl sok sérülést szenvedett, menekülőre fogja, kihasználja az adott egységben rejlő előnyöket, egyszóval azt teszi, amire kitaláltak. És ez igen nagy szó ezen a területen.

### NEM SÁRGA, DE A TENGER ALATT JÁR

Ígértem, hogy lesüllyedünk a vízfelszín alá is. Nos, meglepő, de alig tér el a tengeralttjárók irányítása a rombolókéhoz viszonyítva. Értelemszerűen vannak különbségek, de a szisztéma azért ugyanaz. A legmarkánsabb változást a célzás jelenti. Mivel a torpedóvető kilövönnyilásait macerás

csapásra másként tekintünk saját lobo-gónkra, s másként adjuk ki az amúgy már rutinszerűvé vált tűzparancsot. A sok dicséret miatt persze nem mehetünk el szó nélkül a bosszantó hibák mellett sem. Ide sorolható az időgyorsítás lehetőségének a hiánya vagy az, hogy bizonyos küldetések hajlamosak „hegylakó” módba kapcsolni, azaz soha nem lesz végük. Ez utóbbi főleg olyankor fordul elő, amikor egy levadászandó ellenséges hajó meglép előlünk, mi pedig ott hanykolódunk bután a tengeren, és csak várjuk a „Mission failed” feliratot. Ami viszont a játék egészét tekintve, ott inkább a következő szöveg a helyénvaló: Mission accomplished!  
-csonti-

### CHART

- **Sub Command:**  
**Seawolf**  
82%
- **Enigma:**  
**Rising Tide**  
81%
- **Silent Hunter**  
80%
- **Destroyer Command**  
53%

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
Celeron 850 MHz,  
(kb. 1150-re húzva)  
256 MB RAM,  
NVIDIA GeForce2
- **Tapasztalatunk**  
„Alacsony felbontásban hiba nélkül, durvábban kisebb akadással futott az igen szerény vason.”

### ÉRTÉKELÉS

- jó ötlet
- kidolgozott háttértörténet
- pergő csaták
- apróbb hiányosságok
- nincs multi (egyelőre)

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

**81**  
százalék





MEGRÁZVA, FELKAVARVA...

# SPY HUNTER

■ KATEGÓRIA: autós akció ■ KÖRNYEZET: valós helyszínek ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

Annak idején az EA a James Bond: Nightfire PC-s verziójából szívfájdalom nélkül hagyta ki a konzolokon széria felszerelésnek számító autós-üldözős telesírt párnáját, hisz a Midway ezennel kémes-autós-üldözős játékot ad a PC-sek kezébe! S örvendezének vala...

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Fluent
- KIADÓ  
Aspyr/Midway
- WEBOLDAL  
www.spyhunter.  
midway.com
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELÉNÉS  
N/A

## GYORSLINK

466

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 450 MHz,  
64 MB RAM,  
GeForce2

## ÉRTÉKELÉS

- lehet menni, lőni
- járgányunk feltűnően adaptív
- gyér grafika
- fizika hiánya
- gagyi „sztori”
- kiforratlan, kaotikus játékmenet

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

61  
százalék

A Spy Hunterben gyakorlatilag semmilyen más feladatunk nem lesz, mint egy agyonspécizett, felfegyverzett Dodge Viper-utánérzéssel irtani a gonoszok végeláthatatlan hadát, a világ különböző pontjain kacskaringózó utak, folyók és hegyi patakok kijelölt szakaszain. Utóbbi két „helyszín” nem elírás, autónk ugyanis szükség esetén motorcsónakká, motorkeréppárrá, vagy akár jetskivé is átváltozik! Csak az a kár, hogy eme transzformációkat nem mi szabályozzuk: előbbi akkor következik be, ha egy pálya „vizes” részéhez érünk, utóbbiak pedig akkor, ha járművünk elér egy adott sérülési szintet.

## A KONZOLPORTOK ESSZENCIÁJA

A Spy Hunter PC-s verziója egyenes ági leszármazottja az xboxosnak, amely a PS2-esből eredeztethető, az pedig tulaj-

stb.) vagy a sztori kiagyalásával (most valami *tényleg* nagyon gonosz szervezet akarja megkaparintani a világhatalmat, amit most az egyszer *tényleg* csak mi állíthatunk meg!)

Sajnos a grafikán is meglátszik a kor – na nem kell megijedni, azért nem a 80-as éveket idézi – az azonban érződik rajta, hogy konzolos testvérei, melyeknek szegény tesztalanyunk egyszerű direkt portja csak, jó néhány éve megjelentek már saját platformjukon.

## KÁOSSZGYERMEK

Ha nincs fizika, nincs normális sztori, és „nincs” grafika sem a játékban, jogosan merül fel a kérdés: akkor „mi van”? Hát töménytelen akció, az van. 14 pályán keresztül, melyek mindegyikén el kell jutnunk „A” pontból „B” pontba, közben minél több autóval, motorral, helikopterrel

delkezik semmilyen minimappal, iránytűvel vagy bármilyen jelzéssel, amely megmutatná a helyes irányt, ellenben feltűnően gyakran érkezik végeláthatatlan nyitott terekre, kikötői dokkokba, stb., ahol max érzésből kanyarodik el valamerre. Megállni, körbenézni, megtalálni a helyes utat esélyünk sincs, mert egyrészt ketyeg az óra (minden küldire 3–7 perc áll rendelkezésünkre), másrészt az összes elképzelhető irányból lőnek ránk (nagy hányaduk hőkövetős raksival), ráadásul, ha netán lennének oly bátrak, hogy beleeresztünk egy sorozatot az előttünk kacsázó ellenfélbe, a kocsijából kicsapó füsttől úgysem látunk semmit (!). Mindközben figyeljünk a civilekre, gyűjtsük össze a levegőben lebegő (azaz „már megint nem vettem észre valahol egy újratöltő” típusú) bónuszokat, és úgy mellesleg végezzük el a főfeladatot is... Ennyit a játékmetről. Eddig Warhammer 40K könyveket ajánlottam mindenkinek, aki a mesterien megformált Káossal akart behatóbban foglalkozni, mostantól a Spy Huntert fogom.

## VÉGITÉLET

Az SH egy szegényes konzolport, kiforratlan játékmennel, mely elég ritkán szerez kellemes pillanatot a játékosnak (és nem csak azért, mert rövid...). Menjünk vissza nyugodtan Vice City-zni, ott is lehet autózni, motorozni, csónakázni, meg lőni ezerrel, és közben megiscsak adjunk hálát azért, hogy a PC-s *James Bondból* kimaradt az autós rész. Bár kétem, hogy az EA ennyire gázult oldotta volna meg...

Boe

„Eddig Warhammer 40K könyveket ajánlottam mindenkinek, aki a Káossal akart foglalkozni, mostantól a Spy Huntert fogom.”

donképpen a 80-as évek egyik legsikeresebb „pénzbedobós” játéktérmi játékanak felélesztése. A Spy Hunter tehát – ha tesszik, ha nem – egy konzolos legenda. Így kell hozzáállni.

Ha nem így tennénk, akár még zavaró is lehetne, hogy a fejlesztők „nem foglalkoztak olyan sokat” a fizikai motor megírásával (kézfékünk vízben is fog, autónk egy fal segítségével akár még négykerekű módban is képes helyben megfordulni,

és hajóval ránk támadó gonoszt kell hidegre tennünk golyószórónk, rakétáink, illetve hátrafelé irányuló kémkűtyűnk (olajspriccelő, füstfújó, lángszóró szerkezetek) segítségével, s az sem baj, ha ezalatt teljesítjük a ránk bízott elsődleges és másodlagos feladatokat is. Ez azonban így leírva sajnos jobban hangzik, mint a valóságban. A Spy Hunter pályaszerkesztése ugyanis elég közepes lett, sőt néha kifejezetten idegesítő is. A kedves játékos nem ren-

ANTONIO  
BANDERAS

LUCY  
LIU



Időpontokért

# Ballistic

ROBBANÁSIC FELTÖLTVE

Baljós: Ecks vs. Sever (2021) című sorozat részeként

Szereplők: ANTONIO BANDERAS, LUCY LIU, RAY PARK, GREGG HELENY, TALSIA SOTO, MIKE EL SANDOVAL, TERRY COPEN, ROBERT R. CROSS, SAMUEL HOLT, STELE BRUCE, ADAM DEVLIN, ERIC BERGER, Rachele WACH KOSZORUJÁRÓK, Producers: EILEEN SULLIVAN, CHRIS LEE és WACH KOSZORUJÁRÓK, Forgatókönyvírók: ALAN WICKEL, ROY ALBERTI, BO GERT, Magyarországi forgalmazás: a BEST HELLINWOOD KFT.

[www.ballistic.hu](http://www.ballistic.hu)



FOX  
NETWORKS



JULIUS 3-TÓL A MOZIKBAN

AVANGUARD

© 2021 FOX  
CORPORATION





„ÁGYŐ, ÁGYŐ, KIS GÁRDAHADNAGYOM!”

# WW2: FRONTLINE COMMAND

■ KATEGÓRIA: RTS ■ KÖRNYEZET: második világháború ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: előfordulhat

**Ha egy második világháborút játszó stratégát kedvenc egységeiről kérdezünk, akkor nagy valószínűséggel a harckocsikat fogja felemlíteni. Pedig ha belegondolunk, sokkal izgalmasabb egy többféle alakulatból – gyalogosokból, utászokból, aknavetőkből, páncélosokból – álló csapatot vezetni a harcba, amire jó példa a most következő játék is.**

## ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Bitmap Brothers
- **KIADÓ**  
Koch Media
- **WEBOLDAL**  
www.frontlinecommand.com
- **FORGALMAZÓ**  
Cenega
- **MEGJELENÉS**  
2003. július

## GYORSLINK

74

**M**íg korábban számos cikk elején azon keseregtem, hogy milyen kevés a második világháborús stratégia, és de jó, hogy egyáltalán megjelenik valami, most már fordult a kocka: a korszakkal foglalkozó játékokkal lassan Dunát lehetne rekeszteni. Mindez persze csak öröm, hiszen több program közül választhatunk, és a nagyobb versenyben nagyobb az esély a sikeresebb alkotások elkészültére. Mielőtt azonban belemélyednénk a *Frontline Command*-be, gyorsan ki kell jelentenem, hogy ez a játék sem a hihetetlen realitásról és harctéri körülményekről szól, hanem a „második világháború light” vonalat erősíti. Azaz senki se csodálkozzon el, ha azt látja, hogy egy kis kézi aknavetővel romba tud dönteni egy házat, vagy emberei puskával szétlyuggatnak egy páncélgépkocsit. (Combat Mission-ösök! Nyugodtan visszatérhettek a CM-hez ☺.) Ha viszont ettől elvonatkoztatunk, máris neki-kezdhetünk a háborúnak, amely ezúttal kicsit féloldalasra sikerült, hiszen kizárólag az

angolszász Szövetségesekkel és csak 1944 júniusától vehetünk részt a hadműveletekben. Igaz, innentől már nincs megállás a háború befejezéséig. Szerencsére azonban nem lesz okunk a panaszra: alapfokon 12, míg komolyabb szinten 25 küldetésben vehetünk részt, mire legyőzzük a németeket (na jó, talán a kollégák is besegítenek valamit a keleti fronton... ☺). A két játékmód közötti különbség azonban nem merül ki ennyiben: míg veterán nehézségi fokon játszva általában választhatunk egy-egy küldetés között, recruit (angolul újoncot jelent) szinten viszont lineárisan teljesítjük a kiadott feladatokat. Ráadásul a játékmenet is inkább arcade jellegű: katonáink életerejére pillanatok alatt visszatér az eredeti szintre, valamint a másodlagos fegyvereikből – gránátokból, ágyúlövedékekből – sem fogy soha ki a lőszer.

### CSIPET CSAPAT

Tevékenységünk tehát a „D-day” előtt pár nappal kezdődik – erről, illetve az ezt meg-

előző eseményekről kapunk is egy rövid történelemleckét a bevezetőben, kép és szöveg formájában. S, ha már itt tartunk, meg kell említenem a jó minőségű, teljes képernyős korabeli felvételeket, amelyekkel később is találkozunk; ideálisan meg-  
alapozzák a háborús hangulatot. Szintén növelik a beleélés esélyét a rendkívül jól eltalált szinkronhangok: nincsen semmi rípcskodás, hanem tényleg az az érzésünk, mintha parancsnokunk beszélne hozzánk, szigorú, de megnyugtató hangon. Hasonlóan remekül sikerült a tutorial rész is, ahol egy pattogó hangú őrmester igazít el dolgaink ügyében, stílusosan egy Angliában lévő kiképzőtáborban. Ha sikeresen abszolváltuk feladatainkat, máris irány az öreg kontinens, ahová ejtőernyővel érkezünk meg, mintegy két tucat emberünkkel. Nincsen sem tankgyár, sem katonákat ontó barakk: csak erre a néhány szakasz, frissen kiképzett emberünkre számíthatunk, ha el akarunk boldogulni az ellenséges területen. Mint a fenti sorokból kiderül, ezúttal



Rombolj szabadon

## A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

A küldetések sokszínűségére jó példa, hogy egy épületet vagy objektumot hányféle módon lehet romba dönteni. Szimpla kézi fegyverekkel persze nem sokra megyünk, de ha gyalogosainkat gránátok dobálására kérjük fel, máris pusztító hatást tudunk elérni. Utászaink bazookája szintén célvezető eszköz lehet, de aknavetőseink is hatásosan amortizálhatják a kijelölt műtárgyat. Lángszórósunk ugyancsak beizzíthatja a dolgokat. A harckocsik lövegeit és az ágyúkat pedig már meg sem említem, hisz az szinte természetes.



elfelejthetjük a valós idejű stratégiák egyik jellemzőjét, a bázisépítést, illetve egységgyártást – kizárólag hozott anyagból dolgozunk, és ha bakáink fúbe harapnak, nem érzékelik utánpótlás. No persze láttunk azért mi már ilyet RTS-ben, elég, ha csak a *Sudden Strike*-ra vagy a *Blitzkriegre*

### CÉLPONT: 3 PARÁZSLÓ CIGI (MEG A GAZDÁIK)

Harccsoportunk különböző típusú egységekből áll össze: a partraszállásig kizárólag gyalogos egységekkel dolgozunk – a tankokat ugyebár nem lehet ejtőernyővel ledobni – csak később használhatunk

főből áll: tekintélyes erőt képvisel, és viszonylag messzire tud lőni. Ezzel szemben a géppisztolyos raj csak háromfős, közelre lő – oda viszont sokat! – ezért legjobban nehézfegyverzetünk megvédésére alkalmas. Aknavetőseink is igen hatékonyak tudnak lenni távoli és elsősorban álló célpontok ellen, akárcsak az utászok, akik bazookájukkal mindent és mindenkit elintéznek, aki a közelükbe merészkedik. A parancsnok pedig, azon túl, hogy fenntartja a morált, távcsövével hatékony felderítést is végez. Még számtalan más fajta egység is az irányításunk alá kerül, de részletesen már nincs hely róluk írni, csak megemlítenék még párat: a mesterlövészeket, lángszórósokat vagy az ágyúkat. Számos alakulatunk másodlagos tüzelési móddal is rendelkezik, amelyet külön aktiválhatunk. Lövészeinknél ilyen a gránáthajítás, míg utászaink apró szeretetsomagokat helyezhetnek el a felrobbantandó épület tö-

### CHART

- **Blitzkrieg**  
86%
- **WW2: Frontline Attack**  
84%
- **Sudden Strike 2**  
83%
- **Soldiers of Anarchy**  
81%

„A partraszállás napjának háttérzajai még brutálisabbak: aknák sístergése, géppuskák kerepelése és halálsikolyok teremtik meg a félelmetes légkört.”

gondolunk, ezúttal azonban a nagy csaták helyett, ahol harckocsik tömegével és gyalogosok hordáival küzdünk, csak kisebb erőket irányítunk, ami egyrészt növeli a stratégiázás lehetőségét, másrészt pedig jobban vigyázunk beosztottainkra is.

páncélosokat is. Nagyon tetszett, hogy minden alakulatnak más a szerepe, és nem csak annyiban különböznek egymástól, hogy nagyobbak legyenek, vagy netalántán vastagabb a páncéljuk (szerencsére ilyen nincs...). A sima lövészsorozat hat

A játék fejlesztője

## THE BITMAP BROTHERS

A csapat régi motorosnak számít a szakmában: már 1989 óta fejleszt játékokat. A volt Amiga- és Atari ST-tulajok csak elismerően csettintenek olyan neveket hallva, mint Xenon 2 vagy Speedball, azonban a legismertebb alkotásaik a következő játékok.

**1990 – Cadaver:**

az izometrikus RPG/akcióban Karadockal, egy törpével kellett szobáról szobára járva felfedezni egy rejtélyes kastélyt. Számos nemzetközi díjat besöpört.

**1993 – The Chaos Engine:** minden idők egyik legjobb arcade-lövöldözős programját tisztelhetjük benne. Hat ka-

rakter közül választhattuk ki a nekünk szimpatikusakat, a harcok közben szépen fejlesztgethettünk is. Külön élvezet volt, hogy haverunkkal karöltve is irhattuk a szörnyek tömkelegét.

**1996 – Z:** Bár a robotok harca valóban érdekes színfoltot jelentett az RTS-ek tengerében, de a „bázisrombolás helyett területfoglalás” új stratégiája sem hozta meg a várva várt áttörést, így a Z – bár kiemelkedett a klónok közül – csak átlagosat alakított.





## ÖSSZEHASONLÍTÁS

WW2: Frontline Command	Blitzkrieg
	
<b>Grafika</b> 9/10	<b>8/10</b>
A program remekül teljesít ebből a szempontból. Látványos robbanások és lövések, romos továbbá összeomló épületek és az elmaradhatatlan harcokcsik – ráadásul mindez valódi 3D-ben. Extraként még embereink mozgásának a kidolgozottságát említeném.	Bár a legutóbbi alkalommal még kilenc pontot kapott, az idő telik, és új szereplők érkeznek a porondra, így ma már a BK sem csillog-villog annyira. Ennek ellenére még mindig nagyon szépnek mondható, egyedül a gyalogság kinézetére lehet panasz.
<b>Küldetések</b> 7/10	<b>8/10</b>
Feladataink igen változatosak és izgalmasak, komoly tervezést igényelnek, ráadásul a valós idő miatt tényleg folyamatosan oda kell katonáinkra figyelniük. Sajnos azonban egy idő után ellaposodnak a küldetések, aminek a gyenge MI is az oka.	Hasonló a helyzet, mint az előző versenyzőnél, de annyival változatosabb, hogy a háború egész időszakában és saját egységeket pályoltatva harcolhatunk. Ugyanakkor a feladatok sokkal elnagyoltabbak, emiatt kevésbé kidolgozottak.
<b>MI</b> 5/10	<b>7/10</b>
Sajnos a játékban az ellenfél gondolkodása igen behatárolt. Bár a küldetésekhez egy <i>Commandos</i> -szintű MI lenne az ideális, azonban ehelyett a német egységek sokszor még arra sem képesek, hogy ha meglátták, vagy tétován feléjük löttünk, megtámadjanak.	Az ellenséges csapatok nem nevezhetők zseninek – egyáltalán nem foglalkoznak az alattomos trükkjeinkkel (pl. löveg legénység kilövése mesterlövészszel), de ha nyílt harcra kerül a sor, szolgálhatnak meglepetésekkel.
<b>Hangulat</b> 8/10	<b>8/10</b>
A lehegerlő grafika, az érdekes küldetések is sokat dobnak azon, hogy beleélhessük magunkat az összecsapások véres valóságába, a legtöbbet azonban parancsnokaink szigorú, de megnyugtató hangja, valamint a háború félelmetes háttérzaja adja.	A <i>Panzer Generalt</i> idéző saját csapatmenedzselés (katonáink óvása, féltése és modernebb fegyverekkel való ellátása) igen nagy örömet tud okozni, különösen, ha még minket, a parancsnokot is kitüntetett figyelemmel kíséri a program...
<b>Összesen</b> 29/40	<b>31/40</b>



vébe. Gyalogságunknak egyébként még egy fontos tulajdonsága van, ami a harcokcsik küzdelmében nagy előnyt jelenthet: a behemót páncélosok látótávolsága kicsi, de ha a célpontot látja egy közelebb állomásozó (mondjuk épp egy házban elbújt) baka, akkor harcokcsizóink örömmel kilövik az ellenséget. Tankjaink részletessége ugyan hogy kívánnivalót maga után – géppuskával nem rendelkeznek ☹ – de legalább sérülési modelljük hasonlóan összetett, mint a *Blitzkrieg* acélszörnyeié: különbözik az első, hátsó és oldalsó páncélzatuk vastagsága, illetve ha eltalálják őket, különböző mértékű sérülést szenvednek, vagy az is lehet, hogy rögtön felrobbannak.

## COMMAND &amp; HIDE

Ha megbarátkoztunk a parancsnokságunk alá tartozó katonákkal, ideje csatába indulnunk. A FC ez ügyben is remekel, mert igen változatos küldetéseket kapunk. Például hidakat kell felrobbantanunk, megtartanunk, iratokat megszerezniük, német parancsnokokat likvidálniuk, esetleg foglyokat kiszabadítaniuk. Ráadásul ezeket a feladatokat többféleképpen is megoldhatjuk, általában több úton is eljuthatunk a kijelölt objektumig. Ugyanígy nincs megkötve abban sem a kezünk, hogy melyik egységünk végzi ez a piszkos munkát. Persze mindegyik jó valamiben, de a gránátjaik bevetésével még a gyalogosok is megtudnak semmisíteni egy keményebb célpontokat, így nincs erősen megkötve a kezünk (lásd még keretes a írást). Mivel a játékmenet a *Commandos* és a *Blitzkrieg* között inkább az előbbihez van közelebb, nagyon fontos a környezet szerepe, csapataink irányíthatósága, illetve az ellenség reagálása. Sajnos ez az a pont, ahol a program felemásan teljesít: vannak kiemelkedően jó területek és vannak bosszantóan igénytelen részek. A környezettel nincs semmi probléma: igazi 3D-s terepen masírozunk, kihasználjuk a dombok, kőfalak nyújtotta takarást, ráadásul a szemünk mellett még a fülünket is használjuk! A látótávolság, látómező (LOS) mellett sokszor a német bakák beszélgetéséből, páncélosok motorzajából következtethetünk helyzetükre.

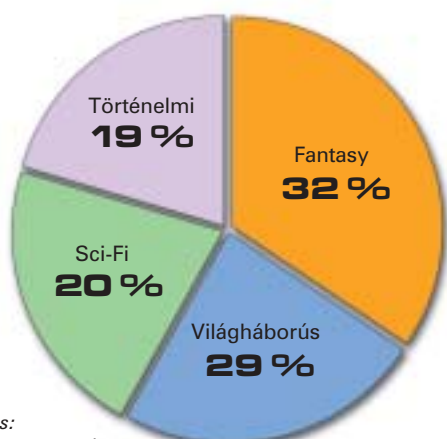
## CIFET CAFAT

Az irányítással azonban számos gond akad, amelyeket idővel meg lehet valamennyire szokni, de ettől még továbbra is zavaró tényezők maradnak. Nem tudom, a fejlesztők mivel töltötték idejüket, de néha már azt gondolom, hogy a konkurencia játékaikat magasan lesz...lesajnálják, vagy pár éve nem néztek ki a fejlesztői stúdióból, másként nem tudom mire vélni ezt a csapatkijelölési rendszert. Nem elég, hogy egy egység csak egy csapatban szerepelhet, de az összevont alakulatok egymástól az „összevissza” formációt veszik fel, emiatt állandóan újra kell rendezni a sorokat. Az azonos egységek kijelölése dupla kattintással sem működik, ami ismét hatalmas rejtély: hogyan maradhatott ki, amikor ezt már emlékezetem szerint a *Warcraft 2* is tudta (talán az 1 is)? Javítja a képet, hogy a lövészeket különböző elrendezésbe állíthatjuk: fordulhatnak egy sorban az útirány felé, de haladhatnak rézsútosan is. Sajnos viszont a nehézfegyverek kimaradtak ebből a mókából, aminek oka ismét érthetetlen. Másik jó pont a néhány különleges parancsban rejlik: beállíthatjuk embereinket védekezésbe – ilyenkor lehasalnak, pontosabban céloznak egy bizonyos irányba –, vagy rajtaütést szervezhetünk meg. Ez esetben katonáink megbújnak, és csak közelről lőnek, a biztos célpontokra. Ideális lehetőség az is, hogy parancsnokunk távcsővel felderítheti a terepet, de rögtön jelentkezik egy hiányosság is: amint egy másik egységre kattintunk, a commander azonnal abbahagyja a táj vizslatását, így még a meglátott ellenséges egységek is eltűnnek újra a háború kódében ☹.

## ÖN GYÓGYÍTÓ?

Vége egy RTS, amelyben jó a path-finding is – nemcsak, hogy bakáink nem akadnak el mindenféle gízgában, de ha több út van a kijelölt célíg, általában a legjobbat választják. Ami viszont kifejezetten dühített, az a pálya egyes részeinek a sérthetlensége: miközben minden épületet, hidat, járművet megsemmisíthetünk, a fél méter magas, standard kőfalak és drótkerítések áthatolhatatlan akadályt jelentenek. Sem robbanóanyag-

## MILYEN TÍPUSÚ RTS-EKET CSIPÁZOL?



Forrás:  
www.gamestar.hu





A lopakodás szerepe

**NE CSAK LÁSS, HALLJ IS**

A legtöbb stratégiai programnál kisebb, vagy nagyobb szerepet kap az, hogy mikor lát meg az ellenfelünk, illetve, miképp kerüljük el minél tovább ezt a szituációt (mármint hogy megtudja létezőnk és az ő elpusztítására törünk ☺). Ezúttal azonban a lopakodós FPS-ek jellemzője is szerepet kap: nemcsak láthatatlannak, de alig hallhatóak is kell legyünk ahhoz, hogy eltitkoljuk a németek elől jelenlétünket. Persze ez nem jelenti azt, hogy állandóan csak kúszva-mászva haladhatunk, de ajánlott odafigyelni saját járműveinkre – fő zajforrások – illetve az ellenfél motyogására, vagy motorzúgására is. Szerencsére ilyenkor a program is jelzi a lehetséges zajforrás helyét és egy birodalmi keresztel jelzi, hogy egy ellenség lapul a környéken.



gal nem lehetett lyukat vágni beléjük, de még a páncélosok sem tudtak átgázolni rajtuk! (überLOL) Még szerencse, hogy a sövényeken baj nélkül át tudtuk kelni... Amennyiben embereinknek elfogy a lőszerkészlete – ritkán fog előfordulni – úgy az egyes pályákon jelen levő utánpótlást szállító teherautókat vehetjük

**EGY GRÁNÁTROBBANÁS LÉLEKTANA**  
A végére hagytam – nem véletlenül – a grafikát, amely pedig igen fontos eleme az RTS-eknek. Eddig csak egy közepes játéka képe rajzolódott ki előttünk, de a látvány (és a hangeffektek) pozitív irányba döntik a mérleg mutatóját: olyan hangulatot teremtenek, amely hatalmasat dob

ják a fegyvereiket, hogy ne érje azokat nedvesség. A lőszerutántöltési idő is reálisnak mondható, hiszen egy bazookát tovább tart újratölteni, mint egy puskát. És végre egy RTS, ahol a halottak és a kilőtt járművek nem tűnnek el! Ezek mellett a kisebb negatívumok – a csúnya víz és a föld kicsit steril textúrája – nem igazán tudnak rontani az összképen.

**„Nincsen sem tankgyár, sem katonákat ontó barakk: ha bakáink fűbe harapnak, nem érkezik utánpótlás.”**

igénybe. Utóbbiak alkalmasak harcokcsinájaink megjavítására is. Ha életereiben lennének fogytán, úgy az elsősegély-teherautóba kell a gyengélkedőket küldeni, de ha egy darabig várunk, maguktól is meggyógyulnak (LOL 2...). Az egységek intelligenciája is átlagosra sikerült: öröm, hogy az aknavetősök – miközben a parancsokkal pásztázzuk a terepet – automatikusan lónek a meglátott célpontokra, akárcsak az utászok a bazookájukkal. Az már kevésbé tetszett, hogy beosztottaim, ha társaik kicsit arrébb keveredtek az ellenséggel összetűzésbe, nyugodt szívvel álldogáltak, ahelyett, hogy akcióba léptek volna. A németek értelmi szintje sem verdesi az eget: ha észrevesznek, persze megtámadnak, de ha nem látnak, akár rájuk is lőhetünk, általában nem foglalkoznak az ilyen „apróságokkal”.

az összhatáson. A FC világa bámulatosan szép, és még ha nem is tökéletes, igen érzékletesen hozza vissza a második háború eseményeit. A lebombázott, égő városok és ipartelepek, hatalmas vasúti pályaudvarok, vízzel elárasztott normandiai szántóföldek változatossá teszik a pályák kinézetét. Az összecsapások igen félelmetesek: géppuskák nyomjelző lövedékei világitják be a tájat, aknák röpöködnék, lángszórók tüze fénylik... Kedvencem az a szituáció, mikor dühösen, ólmot szórva megindult felém egy páncélgépkocsi. Persze embereim is veszettül lőtték, minden létező fegyverrel, pár pillanat múlva a jármű kigyulladt, de még néhány méteren át, lángolva továbbgurult. Kicsit később kialudt a tűz is, és csak egy kiegészítő roncs maradt utána. Ezek és további apróságok is sokat javítanak az összképen: katonáink a vízben haladva magasra tart-

**AKKOR MOST MI IS VAN?**

Másik, fontos hangulatnövelő részt jelentenek a háttérzajok. Talán hihetetlennek hangzik, de sokkal könnyebb beleélni magunkat a csatába, mikor távolról tompa ágyúdübörgést hallunk, közben időnként repülőgépek motorja brummog valahol fölöttünk. A partraszállás napján mindez még brutálisabb: aknák, ágyúlövedékek sistergése, géppuskák kerepelése és halálsikolyok teremtenek félelmetes légkört. A kézfegyverek hangja ugyan tökéletes, de ellensúlyozza ezt a menük alatti kellemes melódia. Mindent egybevetve a játék egészére elmondható, hogy felemásra sikerült: csodaszép a grafika és a hangok, de gyenge az irányítás és az MI, ugyanakkor változatosak a küldetések... Az átlagnál mindenképpen többet ér a FC, de a nagyok közé semmiképp nem veredheti föl magát. Érdemes minden RTS- és második világháború kedvelőnek megnéznie, mert ha sikerül túltennie magát a hibákon, akkor egész rendszeren el fognak szórakozni a játékkal.

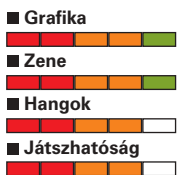
**Uhu**

**HARDVER**

- **Minimumkonfig.**  
PII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
Athlon XP 1700+,  
512 MB RAM,  
GeForce4 Ti 4200
- **Tapasztalatunk**  
„Semmi gondom nem akadt a sebességgel, sem szaggatással, sem akadással nem találkozottam.”

**ÉRTÉKELÉS**

- gyönyörű grafika
- változatos pályák és küldetések
- újszerű parancsok
- komoly hibák a csapatirányításban
- ósdi menürendszer
- egy idő után egy-síkú lesz



**84**  
százalék



POKOLI SZOMSZÉDOK

# NEIGHBOURS FROM HELL

■ KATEGÓRIA: ügyességi ■ KÖRNYEZET: a szomszéd lakása ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**Ugye mindannyian ismeritek azt az érzést, amikor a „szeretett” szomszéd hajnalban füvet nyír, üvölt az asszonnyal, tologatja a bútort a fejed felett, ugat a kutyája, vagy egyszerűen csak hangosan nézi a tv-t? Nos kérem, eljött az édes bosszú ideje...**

ADATOK

- FEJLESZTŐ  
JoWood
- KIADÓ  
JoWood
- WEBOLDAL  
www.neighbours-from.com
- FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems
- MEGJELENÉS  
2003. július eleje

GYORSLINK  
467

HARDVER

- Minimumkonfig.  
Pentium MMX,  
64 MB RAM

ÉRTÉKELÉS

- óriási ötlet
- jópofa karakterek
- könnyű kezelhetőség
- ismétli önmagát
- egy idő után nagyon ellaposodik

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

**74**  
százalék

**A** mennyiben nem egy távoli erdő közepén tengeted napjaidat, úgy az előbb felsorolt élmények valamelyikét már biztosan átélted – csakúgy, mint ennek kapcsán azt a kellemesnek semmiképpen sem nevezhető érzést, amelyet a szakkönyvek általában „tehetetlen düh”-ként szoktak aposztrofálni. A fenti problémákra megoldást ugyan nem jelent, apró gyógyírként azonban remekül alkalmazható a Neighbours From Hell (NFH), amelyben pontosan kellemetlenkedő szomszédunkat tréfálhatjuk meg.

VALÓSÁGSHOW-ELŐZETES  
2008-BÓL

A játék főhőse Woody, aki egy kandi kamerás tv-műsorban – vagy a manapság trendinek számító kifejezéssel élve, egy valóságshow-ban – törheti a borsot az atlétrikós, túlsúlyos szomszéd orra alá. A vadabbnál vadabb poénokat a láthatatlan közönség harsány kacajjal díjazza, Woody feladata pedig mindössze annyi, hogy a siker érdekében egyre nehezebb körülmények között, egyre merészebb csínyeket hajtson végre. Amennyiben jól teljesít, a műsor is népszerű marad, és így a tévétársaság újabb és újabb évadokra szerződheti az ifjú „harcost”. A játék teljes egészében 2D-ben készült, így a szomszéd házat is oldalnézetből láthatjuk; a szobákat ajtók kötik össze, a folyosó végén pedig gyakran lépcsőket találunk a szintek leküzdésére. Woody feladata, hogy a házat átkutatva minél több tárgyat gyűjtsön össze, amelyeket aztán megfelelően elhelyezve elég mókás dolgokat művelhet. Az egyszerűbb csínyek közé tar-

tozik például a falfirka, a postaládába helyezett egérfogó, a robbanó születésnapi torta vagy a tévéfotel lábának elfűrészelése, de a későbbiekben már igen komoly combókat is „legyárthatunk” (gondoljunk

kutyával és egy roppant hangos papagájjal - is számolni kell (ilyenkor jönnek jól a szekrények). Idővel az emeletek száma is nő, így a játék vége felé már kifejezetten nehéz feladat mindenkit kicselezni.

**„Az ötlet nagyszerű, mindössze azt sajnáltam, hogy saját szomszédaim képét nem lehetett a játékba importálni...”**

csak a hashajtó és a WC-lefolyó eldugaszolásának együttes alkalmazására ☺...). Mesterkedésünk eredményét természetesen „premier plánban”, az első sorból élvezhetjük végig, ráadásul minél több „mókát” kötünk egy csokorba, a szomszéd annál idegesebb lesz. Más kárán pedig szeret mulatni a nagyérdemű, ergo Woody ázsiója is magasabb lesz a műsor végén.

FALISZEKRÉNY, MELY ÁPOL,  
S ELTAKAR...

A látszólag egyszerű feladat a valóságban persze közel sem olyan egyszerű, hiszen miközben Woody a csapdákkal foglalatossodik, a ház ura is végzi mindennapi teendőit. Gondolatait a feje felett megjelenő buborékokban láthatjuk, idővel tehát ebből következtethetünk, hogy hová is indult (sörért, kajáért vagy a távirányítóért). Woodynek a csapdák elhelyezése mellett tehát arra is vigyázni kell, nehogy összeakadjon a házigazdával, mert akkor bizony vége a mulatságnak, és mindent kezdetünk előlről. Kezdetben még nem is okoz különösebb nehézséget a szomszéd elkerülése, később azonban már emberünk háziállataival – egy

Az NFH összességében tehát nem túl bonyolult játék, bár kezdetben azért eltart majd egy darabig, amíg kitaláljátok, hogy a különböző tárgyakat milyen furmányos módon tudnátok felhasználni (később pedig a háziállatok miatt a csapdák elhelyezésével bajlódhattok sokáig). Tipikus budget kategóriába tartozó mászkálós, ügyességi programra számíthat, aki kipróbálja a játékot; kellemes megjelenésű, jópofa, könnyen irányítható, szórakoztató, de nem túl tartalmas, és egy idő után önmagát ismétlő alkotás a Neighbours From Hell. Az ötlet azonban ettől függetlenül is csillagos ötöst érdemel, mindössze azt sajnáltam, hogy saját szomszédaim képét nem lehetett a játékba importálni; pedig a jobb oldali szomszédom kis, fekete, ropilábú, vinnyogó kutyáját (aka: „Kis Genya”) és a felső mindent leejtő széltehosza leánykáját (aka: „Miss Tramp”) szívesen vizontlítottam volna a képernyőn. No majd talán az NFH 2-ben ☺...

**Del**  
(a játékot hazánkban teljesen magyarítva Pokoli Szomszédok címmel vásárolhatjátok meg – Bad Sector)

# internetézzzen két nyáron fél áron

0 Ft  
bekötési díj,  
barmennyik  
ajánlatunkat  
is választja!

4 hónapra  
keresztül  
50%  
havidíjkezdvezményt  
adunk!\*



Az első 9000 Ft-os digitális kamera\*\* vagy az akciós havidíjkezdvezmény közül választhat!

szélessávú internet • 24 órás online kapcsolat • fix havidíj

Itt az alkalom, hogy idén, sőt jövő nyáron is fél áron internetézzzen! Fizessen elő a chello-ra, hogy 2003-ban az előfizetés első két hónapjában és 2004 júliusában és augusztusában is az előfizetési díj feleért számlákozhasson a világhátról! Amennyiben a kamerát választja, forgasson le vele egy maximum 1 perces kisfilmet és küldje el a kamerarészchello.hu e-mail címre, mert a legjobb házi-videók készítői ingyenes chello előfizetést nyerhetnek.

Az akció további részleteiről felvilágosítást telefonon, az ügyfélszolgálati rovatunkban, üzletközpontunknál, a viszonteladói boltokban és honlapunkon kaphat.

[www.chello.hu](http://www.chello.hu) ☎ 06-40-333-872

**chello™**  
szüntelen szórakozás

szélessávú Internet  
**UPC**  
kábel

szórakozás

információ

kommunikáció



KÖZÖNSÉGES BŰNÖZŐK

# WARCRAFT III: FROZEN THRONE

■KATEGÓRIA: RTS? ■KÖRNYEZET: World of Warcraft ■NEHÉZSÉG: nehezske ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: tízszer is!

**Lehúzó megállapításnak tűnik, hogy valami „csak” egy kiegészítő. Azonban egyből más a helyzet, ha a Blizzardról van szó, mert náluk egy kiegészítő többet ér, mint sok helyütt egy teljes játék.**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
Blizzard
- KIADÓ  
Vivendi
- WEBOLDAL  
www.blizzard.com
- FORGALMAZÓ  
N-Tek Kft.
- MEGJELENÉS  
2003. július 4.

**GYORSLINK**  
245

**A** Blizzard egy kiegészítőt mindig arra használ fel, hogy még tökéletesebbé tegye vele az alapjátékot (persze az a kis mellékes sem árt, de náluk nem a „még egy bőrt a rókáról” a mértékadó). Joggal várjuk ezt el a Warcraft III kiegészítőjétől, a Frozen Throne-tól is – lássuk, hogy jogosan-e... A mostani trendeknek tökéletesen megfelel, és nagyon jó ötletnek tartom, hogy a többi szemét és/vagy aljas ürgét. Az eredeti Warcraft III-ban szereplő úgymond „jók” csupán egy apró mellékszálát képviselnek a történetben, sőt még az új night elf hős is... Na jó, nem lövöm le a poént... Apropos poén! Egy-két helyen, különösen

az vége felé, az Undead kampányban azért viccelgettek is a fejlesztők, de szerencsére ez nem csapott át olyan mértékbe, hogy zavaró legyen, de erről részletesebben a boxban.

A fejlesztőknek egy nagyon nagy piros pont jár azért, hogy a nem túl pozitív főszereplők ellenére (én Illidan főegységén lepődtem meg a legjobban, ugyanis amit a sötét elf az ember kampány második felében művelt, az egy akkora LOL, ha jobban belegondolunk, hogy még) mégis magával ragadó a sztori, és a játékos szívesen segít annak az utolsó mocsoknak, akivel éppen van. Ezt sajnos pont az első kampány elején nem éreztem, szerintem egy kicsit nyögvenyelősen indul a történet, de aztán a blood elfek helyre tesznek mindent...

A háttértörténetből pedig valami egyértelműen kiderül: a blizzardos srácok nagyon alaposan kidolgozták a Warcraft-univerzumot, egyszerűen mélysége van a világnak,

az ember érzi, hogy mennyi mindenre gondoltak, milyen munkált mondavilága és karakterei vannak ennek a helynek. Egészen egyszerűen vannak olyan dolgok, amiket épp csak felületesen érintenek a sztoriban, pedig akár azok közül egyetlenre is lehetne gyártani egy külön programot. Kicsit úgy éreztem játék közben, hogy a Frozen Throne tulajdonképpen a World of Warcraft reklámkampánya, hiszen vannak olyan szálak, amelyek elvarratlanul maradnak, és ezeknek a lezárása csak a World of Warcraftban történhet meg. A történet főfolyamától függetlenül tanulni lehetünk egész országok vagy különleges frakciók megalakulásának, betekinthetünk Lordaeron több tízezer éves történelmébe, újból meglátogathatjuk a Warcraft első részében, illetve a Beyond the Dark Portal nevű kiegészítőben megismert (és lerombolt) Black Citadelt, illetve megnézhetjük, hogy a démoni befolyás hatására mi is maradt az orkok szülőboly-



gójából. Bizony srácok, a rossz út a megsemmisülésbe visz, úgyhogy soha, de soha ne próbáljátok ki a fűstszűrő nélküli cigarettát ☹!

### DIABLO III

Az említett hangulatot persze nemcsak az egyes sztorielemezek garantálják, hanem a pályák is hihetetlenül változatosak. Nagyon látszik, hogy a Blizzardnál tudnak já-

nyebb dolgunk legyen a hajnali rohamnál. Érdekes volt még, amikor Arthasszal egy Super Mario-szerű platformjátékot lehetett tolni, bár ezt már egy kicsit erősnek éreztem. Apró elem csak, hogy az Undead kampánynál Arthas „fejlődését” egészen érdekesen oldották meg, ez akkora ötlet, amilyennel ritkán találkozunk hasonló – vagy nem hasonló – játékban. Ja igen, és van egy olyan pálya, amelyik szinte tel-

Az új World Editor bemutatója

## HONFOGLALÁS

Az alapjátéktól független bónuszkampányként jelenik meg az orkok küldetése, amely viszont teljes egészében szerepjátékosra sikeredett, szó sincs bármiféle építhető egységekről, csak a hőseink vannak és az időnként hozzájuk csapódó társak. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy első osztályú (és nagyon hangulatos) sztorit kapunk, amelyről ráadásul kiderül, hogy csupán egy trilógia első része, a többi majd szépen sorjában neten adagolják (ráadásul a főhősök a 10. szint fölé is mehetnek!). De a legérdekesebb az, hogy az egész kampány csupán egyetlen pálya, ügyesen megoldott alpályák és dinamikusan változó részletek mesteri elegye. A Blizzard ezzel azt akarta bebizonyítani, hogy mi mindent ki lehet hozni az új generációs World Editorjából. Nos, engem meggyőzött...



## „Érdekes volt még, amikor Arthasszal egy Super Mario-szerű platformjátékot lehetett tolni”

tékot csinálni, őszintén szólva az összes eddigi RTS közül, amivel játszottam (és az első a Johnny Reb II volt, szóval nem ma kezdtem a dolgot ☺) a Frozen Throne-ról tudom 100%-osan mondani azt, hogy szinte tökéletesen felépített kampánypályái vannak. Nem tudtam, hogy eddig mi hiányzott az RTS-ekben, de az FT felnyitotta a szemem: az esetek nagy részében sajnos a single player felirat mögött sem történik más, mint hogy az ember egyszerű többjátékos módot játszik a gép ellen (közismertebb nevén skirmish vagy custom game). Nos, ennél a programnál ez nem így van. El nem képzeltem volna, hogy ennyire változatos feladatokat, küldetéseket lehet egy ilyen jellegű játékba bepakolni. A legnagyobb meglepetést egyértelműen az okozta, amikor a Quake III: Team Arena-s one flag CTF-et kellett játszani (vagyis ugyanazt a tárgyat próbálta meg mindkét fél eljuttatni a saját bázisára), de az is nagyon tetszett, amikor északa kellett belopóznunk egy városba, és ott kiirtani, akit lehet, hogy minél köny-

jes egészében megfelel Mória bányáinak a Gyűrűk Urából, némi cthulhus beütéssel. Na, az nagyon ott van! Persze a változatosságnak ára van, mégpedig az, hogy a játék egyre kevésbé hasonlít az előbb említett RTS-standardra, hiszen egészen pontosan 5, azaz öt olyan pálya van, amelyben a szokásos építkezés-aranagyűjtős-támadgatós mókát kell csinálni, de őszintén szólva ez nem is zavaró. Rá kell döbennünk: a FT egyjátékos módja tulajdonképpen egy stratégiai elemekkel dúsított szerepjáték. A részletgazdagság természetesen az egyes pályák kivitelezésben is visszaköszön. Jobbára elég az összes terület felét bejárni, hogy teljesítsük az adott küldetést, azonban rosszul tesszük, ha így cselekszünk. Rengeteg érdekes alküldetés vár ránk ugyanis, amelyek szintén nagyon változatosak: nemcsak a szokásos „menj oda, verd agyon, vedd el tőle a kincset meg az XP-t” jellegűek, hanem nagyon sokszínűek, és nemegyszer igazi kreatív agytornát igényel, hogy rájövünk, hogyan

teljesítsük őket. Ez legalább ugyanakkora mélységet és a kiismerhetetlenség érzését adja a játéknak, ahogy azt a Warcraft világgal kapcsolatban érezhettük.

### „KIVÁLÓ TERV!” (TAUREN FŐNÖK, MIUTÁN EGEDÜL NEKIKÜLDJÜK AZ ELLENFÉLNEK)

Ugyan a Frozen Throne volt az első játék, amellyel kapcsolatban nem az volt az alap hozzáállásom, hogy „kit érdekel a kampány, lássuk, mit tud a multi!”, de azért a többjátékos mód is elég nagy érdeklődésre tart számot (legalábbis részemről ☺). Bár a közeli megjelenés miatt még túl sokat nem játszhattunk itt a szerkiben egymás ellen (legalábbis nem annyit, mint amennyit szeretünk volna), azért néhány alaplodog már most körvonalazza a jövőbeli csatákat.



### CHART

- Warcraft III: Frozen Throne 93%
- Warcraft III 90%
- C&C: Generals 85%



## HARDVER

## ■ Minimumkonfig.

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

## ■ Tesztkonfiguráció

PIII 450 MHz,  
256 MB RAM,  
GeForce2 MX 200

## ■ Tapasztalatunk

„ezen a gépen ha mindent low-ra állítottam, akkor nem swappelt csak a vinyóról”

## ÉRTÉKELÉS

- ✚ ötletes single player
- ✚ megunhatatlan multiplayer
- ✚ darkos sztori
- ✚ kicsit sok új lehetőség multiban
- ✚ sok a szerepjátékos pálya, lehet, hogy valaki nem ezt várja

## ■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

■ Játészhatóság

**93**  
százalék

Összhatásában egyetlen, elég nagy félelem van a multi résszel kapcsolatban, mégpedig az, hogy túlságosan is szerteágazóra sikeredett. Úgy érzem, a Frozen Throne már átlépte azt a láthatatlan határvonalat, amely a „komplex, sok lehetőséggel bíró” játékot elválasztja az áttekinthetlentől. Az, hogy az újabb hősök, egységek, varázstárgyak és fejlesztések már szinte végtelenre növelik a lehetőségeinket, még nem akkora baj, hiszen majd mindenki azt használ, amit akar, de az ezekhez tartozó gyorsbillentyűk betanulása azért már külön érettségi tantárgy is lehetne (bár itt már újra lehet definiálni a billentyűket). Amit a leginkább problémásnak érzek, az az, hogy most már a mezei egységeknek is kifejleszthetünk hátizsákokat. Arra azért kíváncsi lennék, ki az a klikkelőhúszár, aki egy 30-40 harcosból álló adok-kapokban majd a legutolsó gruntra kattint, hogy megítassa vele a gyógyítalt... Azt hiszem, egy valós idejű stratégiában valahol meg kell húzni a komplexitás határát, és szerintem most a Blizzard emberei egy kicsivel túllóttek a célon. (Persze náluk ez csupán annyit jelent, hogy a szokásos teli 10-es helyett csupán a kilences kört találták el.) Viszont nagyon sok olyan új opció jelent meg, ami biztos, hogy élvezetesebbé fogja tenni az egymás ellen vívott csatákat. Ilyen például az, hogy a térképen jelölve vannak a legalulandó semleges



Halálra nevettem magam...

## VICCNEK DURVA

**Egyik kedvencem,** amikor egy dreadlord-dal beszélgetünk, és megkér, hogy csapjunk agyon valami Galahad vagy Barabac nevű hadurat. A nevét sajnos nem tudja megjegyezni, mert az emberi nevek számára megjegyezhetetlenek (őt egyébként valami Thrzip'stihepnek vagy minek hívják...). A poén az, hogy aztán később a harcban ellenfeleink „Sir Galahadért, izé... Barabacért!” felkiáltással vonulnak csatába.

**Arthas is elemében van:** amikor egy elvileg kihalt vidéken kell átvágnia seregével, meg állandóan különféle településekbe és mindenféle virgoncan ellenálló frakciókba botlik, egyszer csak keserűen kifakad: „...hát már nem maradt senki halottan a vidéken?” (vö.: „hát már senki nincs életben?”)

**A régóta ígértett** (és a WarIII-ban azért secretként megfigyelhető) Panda egység végre játszható karakterként is megérkezett. Egyrészt multiban találko-

zatunk vele, illetve a rejtett pályán csatlakozik hozzánk, hogy a következő feladtnál segítsen. Varázslatai között olyan, persze szofisztikáltabb formában megfogalmazott spellék vannak, mint például a tüzes/bűdös lehelet, illetve az alkoholizáció. Ez utóbbit bármilyen ellenséges egységre (pl. hősre) rányomva annak sebessége erőteljesen csökken, és ütései nagy része mellémeleg. A legnagyobb poén, hogy ha egy alkoholizált egységet tűzlehellettel lefújunk, akkor kigyullad és felrobban.



szörnyek, sőt még az erősségük is észlelhető a KRESZ-ből ismert piros-sárga-zöld jelzésekkel. Ez nagyon nagy pozitívum abból a szempontból, hogy egyszerű pályaismerettel nem lehet lealázni ellenfelünket. Biztosan sokaknak ismerős Battle.netről, hogy amíg egy teljesen ismeretlen pályán ők még csak jó esetben második szintű hőssel rendelkeztek, úgyesen creepelő ellenfelük már meg is érkezett a bázisukhoz a hatodik szintű Starfall-lal. Nos, mostantól ilyen garantáltan nem lesz. De olyan sem, hogy egy jól ismert pályán elfeledkezünk egy eldugott sarokban megbújó farkasról, pedig már csak 10 XP hiányzik a szintlépéshez. Szintén nagyon jó ötletnek tartom a kocsmát mint semleges épületet. Mivel minden fajhoz hozzácsaphatjuk az itt felvehető semleges hősokeket, ezért – gondoljunk csak bele! – a kombinációs lehetőségeink megsokszorozódnak. Hiszen eddig fajonként három hősből választhattuk ki azt az átlagosan kettőt, akikkel aztán végigtoltuk a partit, most 8 (!) egymást kiegészítő jelentkezővel tehetjük meg ugyanezt. Szintén kitolja a határokat a bázison építhető bolt lehetősége, végre nem kell kilométereket gyalogolni, mire egy csata után beszerezünk hőseinknek a kötelezőnek számító healing/mana potiónt. Eddig sem lehetett nagyon bevédni a boltokat, tehát stratégiai jelentőségük úgysem volt, akkor meg jobb így.

A szokásos szütytögésemet sem akarom azért magamba fojtani, szerintem egy kicsit megint túlerősítették a night elfeket, és túlságosan is gyengévé tették az orkokat. (Hehehe... *Drágaszágaim! Nájtsz elfz rulllz!* © – Bad Sector) Ez sajnos szokásos Blizzard-hiba, a kedvenc fajakra egyszerűen nem tudnak haragudni. A *Starcraftban* is mindenkinek az volt a baja, hogy túl erősek a protossok, erre a *Brood Warban* úgy túltáptolták őket, hogy ihaj... Na mindegy, majd egy-két patch múlva biztosan normalizálódik a helyzet. De azok a Mountain Giantök mégis iszonyat durvák... Jó hír viszont, hogy nagyon sokat erősítettek az MI-n, nem mintha bárki is gép ellen multizna, engem például a pár próbajáték során az easy gép úgy levert, mint vak a poharat.

Tényleg nagy érdeklődéssel vártam ezt a kiegészítőt, mert úgy gondoltam: ha ez is jól sikerül, akkor bebizonyítja a Blizzard, hogy nem csupán véletlenül belenyúlt a jóba, mint oly sok más fejlesztőcsapat. Gyakorlatilag a cikkben említett néhány apróbb hiba sem hiba, csupán az én szájjazemnek más felelt volna meg, ezért felelősségem teljes tudatában ki merem jelenteni, hogy egy majdnem tökéletes kiegészítőről van szó, és a Blizzard számomra megmutatta: ők azon kevesek közé tartoznak, akik *tudják*, hogyan kell jó játékot csinálni.

**ender**



Amire egy **fókának** szüksége van



**Neked** pedig gyors és megbízható netre

Válassz minket, velünk valóban a legolcsóbban netezhet **mindenki**

- 15 órás** háromhavi előre fizetés esetén **1.999,- Ft**
- 40 órás** háromhavi előre fizetés esetén **4.999,- Ft**
- 100 órás** háromhavi előre fizetés esetén **7.999,- Ft**

Az új, modernes Kombi csomagok tartalmazzák az internetes telefon hívások díját is!

Fóká lakásba, minek?

enternet.hu (1) 412 2001







## VENDÉGLÁTÁSTÓL VAKULÁSIG

# RESTAURANT EMPIRE

■ **KATEGÓRIA:** étteremmenedzser ■ **KÖRNYEZET:** urbánus ☺ ■ **NEHÉZSÉG:** fokozatosan durvul ■ **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen

**A focin és a politikán kívül talán a vendéglátás az a terület, ahol mindenki tudni véli a frankót. Mi, akik mindnyájan tisztában vagyunk a tökéletes étterem receptjével, most – játékos formában – a gyakorlatban igazolhatjuk elméletünk életképességét.**

### ADATOK

- **FEJLESZTŐ**  
Enlight Software
- **KIADÓ**  
Enlight Software
- **WEBOLDAL**  
www.restaurant-empire.com
- **FORGALMAZÓ**  
N/A
- **MEGJELENÉS**  
N/A

**GYORSLINK**  
468

**H**a csak a nevet halljuk fél füllel, akkor jó eséllyel sosem adjuk meg a bizonyítás lehetőségét a Restaurant Empire-nek. Mert ugye az empire szó sajnos legalább annyira elhasználódott az évek során, mint a hírhedt té vált tycoon elnevezés. A játéktesztelő viszont nem válogathat, eszi, amit kap ☺. Az RE nem árul zsákbamacskát, pontosan azt nyújtja, amit a címében hordoz. Éttermet, később ezek teljes láncolatát kell úgy igazgatnunk, hogy ne csak a vendégek bendője, de a mi pénztárcánk is szépen dagadjon. Az Enlight Software termékét az különbözteti meg a tucatjátékoktól, hogy a fejlesztők elegánsan, könnyedén oldották meg a – máshol görcsös megoldásokat szülő – feladatot. Igaz ugyan, hogy nem tökéletesen, de mindenképpen tisztességesen.

#### HAMBURGERT? MON DIEU!

Sandbox – azaz célok, kötétségek nélküli – módot választva rögtön döntéshelyzetbe

kerülünk: franciás, olaszos, netán amerikai (ejtsd: usás ☺) konyhát vigyünk-e. Ettől függenek majd a választható dekorációs elemek, tapéták, bútorok kinézete, valamint a felszolgálható étek fajtái. Az RE-ben ugyanis majdnem mindenért mi felelünk. Nekünk kell a személyzet felvételéről, továbbképzéséről, alkalmasint kirúgásáról gondoskodni. Enteriőrdesigner, főszakács, pénzügyi vezető és marketingguru is leszünk egy személyben. Már csak a tűzoltó meg a katona hiányzik a listáról, hogy a vadakat terelő juhászt meg se említsük. Ha már ennyi minden a nyakunkba szakad, legalább legyen célja is ténykedésünknek, ezért hagyjuk is magára a sandbox verziót, és kukkantsuk meg, mi rottyog a kampány feliratú kondérban! Mára bevett szokássá vált, hogy az oktató rész beépül a játékok „éles” küldetései közé. Nekem speciel ez nagyon szimpatikus, ugyanis így önbecsülésem nem csorbul azzal, hogy önként nézegetem az általában

szájbarágós, ovisoknak készült tutorialokat. Ebben a játékban szintén felesleges szájtépésnek tűnik sok dolog, de a lassú tempó legalább elősegíti a rendszer alapos megértését. A készítőket dicséri, hogy valamiféle történetecskét körítették (értitek: körítették...haha) a futószerűen érkező küldetésekhöz. Fialat szakácsként nagybácsink életművének a romjain kell újrakezdenünk, hogy jól megmunkassuk a velejéig gonosz, csúf, kopasz multinacionális étteremláncnak.

#### HOGY PARANCSOLJA, DARABOSAN?

Sajnos a vizuális megjelenítés bicegős. A karakterek és maguk az animációk is elég darabosak. Mintha nem is grafikusok, hanem hentesek dolgoztak volna a kontúrokon. Annál meglepőbb, hogy az ételeket meglehetősen részletességgel sikerült ábrázolni. Kis rutinnal a terem másik végéből is meg tudjuk mondani, mit rágcsál éppen a kedves vendég. Ét-



Juli-suli élesben

## FŐZZÖN A JOBBIK!

Étterem-menedzseres programoktól nem szokatlan, hogy nemcsak a konyhában, de versenyfeltételek között is megmutathatjuk, ki a legjobb borjú bécsi a világon. Az RE a megfelelő hangulatról is gondoskodik. Egy hatalmas csarnokban, amolyan boxgála jelleggel kavarhatjuk a kondért. Ellenfeleink egyesével bevonulnak a küzdőterre, éltetik magukat egy kicsinyt, majd heveny kulináris rohamunka veszi kezdetét. Nem kell megijedni, nem a mi reszortunk lesz a hagyma megdinsztelése vagy a habarás elkészítése. Mi annyival járulhatunk hozzá a jó szerepléshez, hogy jól oldjuk meg a verseny ideje alatt játszható minifeladatokat. Ezek főként a reflexre, a gyorsaságra építenek. Siker esetén mesterszakácsunk még jobban „odakoncentráll” a munkára, és ha szerencsénk van, pont ez a kis plusz juttat minket a dobogó csúcsára.



termünk belterét a szabadon változtatható kameraállás segítségével, ha nem is könnyedén, de legalább tökéletesen körbevizslathatjuk. Nem fordulhat elő olyan kellemetlen szitu, hogy például egy beugró mögött csak találgatni lehet, mi is történik. Összességében a stílusnak megfelelő, elfogadható látványt kapunk. Nem így a hangok esetében. Ki tudja miért, a tervezők úgy látták jónak, hogy a szereplők (pincérek, vendégek) a másfél éves gyerekek szintjén kommunikáljanak egymással. Ez a gagyogás annyira idegesített, hogy

pó, ha néhol érthetetlen részletességbe, máshol megkérdőjelezhető felületességbe botlunk. Példának okáért itt van az étlapunk. Az ugyebár természetes, hogy magunk válogathatjuk ki, melyik étel méltó arra, hogy rákerüljön. Még az is teljesen rendben van, hogy a felhasznált hozzávalók minőségét (külön-külön!) is a mi tisztünk szabályozni. De hogy az étlapon szereplő címsorok és fogások betűtípusát is nekünk kelljen kiválasztanunk? Hát... szerintem itt már kicsit túlpörgött a kreatívok brainstormingja.

Szerencsére a problémák egy részét maguk a készítők is felismerték, és – ha picit megkésve is, de – javították azokat a kiadott patchben. Így ennek birtokában már megtehetjük, hogy pincéreinket az étterem különböző szintjeire osszuk be, biztosítva ezzel az egyenlő színvonalú kiszolgálást.

### FINOMHANGOLÁS

A játék legizgalmasabb része abban leledzik, hogy megtaláljuk a különböző összetevők közti összhangot. Itt most nem a csicseriborsó és a paraj tagadhatatlan fontosságú arányáról beszélünk, hanem a vendégekre gyakorolt különböző hatások, impressziók minőségéről. Fontos, hogy ne vesszük félre a hozzánk betérőt vendéglátó egységünk elegáns homlokzatával, luxus dísz tárgyaival, ha konyhánk a külvárosi kifőzdék színvonalával „vetekszik”. A dolog fordítva is igaz. Hiába a legjobb hozzávalók, a díjnyertes szakács, ha vidéki talponállóhoz hasonlít az enteriőr, akkor vendégeink nem lesznek hajlandók megfizetni az amúgy menyei fogásokat. Ez az elgondolás egyrészt vitathatatlanul életszerű, másrészt nagyon feldobja a játékmenetet. Aki ész nélkül, csak a lehető legjobb dolgok beszerzésére törekszik, az hamar tönkremegy. Csak megfontoltan, óvatosan lehet fejleszteni, nehogy boruljon a bili. A cikk elején hangoztatott véleményem azonban e pár sor bepötyögésével sem változott: a Restaurant Empire nem nyit új fejezetet a játéktörténelemben, de egy szép bekezdést biztosan kap.

-csonti-

## „Fiatal szakácsként nagybácsink életművének a romjain kell újrakezdenünk, hogy jól megmutassuk a velejéig gonosz, csúf, kopasz multinacionális étteremláncnak.”

a végén el is némitottam az óriásbábiket. A játékmenettel szerencsére nincs probléma: a küldetések fokozatosan nehezednek, alkalmanként különleges vendégeket kapunk (pl. egy maffiózót valami kétes ajánlattal, vagy egy konyhatündért, aki szép summáért otthoni sikerreceptjét osztaná meg velünk), és ha már nagyon unjuk a vendégvadászatot, akkor séfversenyen is indulhatunk, hogy kicsit kizökkenjünk a mindennapi rutinból (*bővebben lásd keretes írásunkat*).

### ELNAGYOLT RÉSZLETESSÉG

Az előbb már futólag utaltam arra, hogy milyen sok részterületen tudunk befolyással lenni a játék menetére. Ezért is megle-

Annyira, hogy utána kicsit el is fáradtak a hivatásos ötletelők. A személyzettel foglalkozó menüben például nagyon hiányzik a kisegítő, azaz félállású munkatárs felvételének a lehetősége. Ennek hiányában két lehetőség adódik: vagy a déli, esti csúcsforgalommal is megbirkózni képes gárdát toborzunk, és ekkor a lángházból forgalom idején több lesz a felszolgáló, mint a vendég; vagy korlátozzuk a munkatársak számát, így nem kell a láblógatásért fizetnünk, viszont telt háznál a kedves vendégeknek órákat is várniuk kell, hogy akár csak a rendelésüket feladhassák. Többnyire megunják a totójázást, és ha nem is csendben, de hűzöngve odébbállnak.



### CHART

- **Pizza Connection 2**  
83%
- **Hotel Giant**  
81%
- **Restaurant Empire**  
80%
- **Mall Tycoon**  
63%

### HARDVER

- **Minimumkonfig.**  
PIII 500 MHz,  
128 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
16 MB
- **Tesztkonfiguráció**  
Celeron 850 MHz,  
(kb. 1150-re húzva)  
256 MB DDR  
GeForce2 Ti
- **Tapasztalattunk**  
„A szerény látvány szerény vassal is remekül megjeleníthető.”

### ÉRTÉKELÉS

- összetett rendszer
- megfelelő kihívás
- történet a kampányban
- néhol érthetetlenül részletes
- néhol érthetetlenül elnagyolt
- nincs multiplayer

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

**80**  
százalék



„THE SHOW MUST GO ON...”

# THE SIMS: SUPERSTAR

■ KATEGÓRIA: életszimulátor ■ KÖRNYEZET: stúdióváros ■ NEHÉZSÉG: nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen

**Annyi kiegészítő készült már a Simshez, kedvenceinket már oly sokféleképpen kényeztethetjük. Itt a legújabb add-on, amelyben ezúttal modellek, filmcsillagok, zenészek lehetünk: egyszerűen előttünk áll a lehetőség, hogy igazi sztárok lehessünk!**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
EA Games
- KIADÓ  
Maxis
- WEBOLDAL  
www.thesims.com
- FORGALMAZÓ  
Ecobit Kft.
- MEGJELENÉS  
már kapható

## GYORSLINK

436

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PIII 800 MHz,  
128 MB RAM,  
GeForce 2GTS

## ÉRTÉKELÉS

- rengeteg új látványos környezeti elem
- Te magad is sztár lehetsz
- hírességekkel dumálhatsz
- új animációk
- újabb (!) bugok
- a régi hibák is bent maradtak
- nagyon sok pénz és idő, mire karrier után nézhetsz

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játészhatóság

**88**  
százalék

**E**zúttal nem csak egy egyszerű városrésztől van szó. Stúdióvárosban csak a tehetséges, jól kimagánt simseknek van keresnivalójuk, máskülönbön meg kell elégedniük egy autogrammal vagy egy poszterrel, esetleg egy kis szusival. Ha eddig komolyan vetted a simszést, annyira, hogy már olyan fejlettek a simseid, hogy rájuk is untál, akkor a Stúdióváros Neked találták ki. Az otthon már szupertehetségessé formált simsedet csillaggá teheted az énekesi, a film-, illetve a fotómódellopályán. Igen, embereidet még otthon kell kipofoznod, akárcsak a való életben. Ha ezt elmulasztod, kisebb-nagyobb kifogásokkal letessékelnek a porondról.

De mit is lehet egész pontosan csinálni Stúdióvárosban? Biliárdozhatunk, vehetünk gőzfürdőt, vagy egyszerűen lubickolhatunk a medencében, pénzautomázzhatunk, úszhatunk a levegőben, számítógépezhetünk, zenét hallgathatunk, elmehetünk énekelni a helyi karaokebárba, színészkedhetünk egy filmstúdióban – már ha engedik (hangstúdió, vendéglő is van de jobban megéri a korábbi városrészekben enni) – akár modelkedhetünk stb.

### HOGYAN FUSSUNK BE?

Persze nem sztárként kezdjük: a pályán úgy indulhatunk el, ha konzultálunk egy, a Stúdióvárosban bennfentes ügynökséggel. Fel kell adnunk addigi munkánkat, ezért nem árt jól meggondolni a dolgot.

Az ezzel foglalkozó lapot a reggeli újsággal kapjuk, és azt is megtudhatjuk belőle, hogy melyik sim hogyan áll a hírességi listán. Ezt fontos tudni, ugyanis nem mindegy, hogy kívül mutatkozunk, így a barátszerzés most különösen fontos helyen áll. A városban olyan hírességek sétálnak, mint Marilyn Monroe vagy Christina Aguiléra: velük – mint az életben – sajnos nem tudunk barátkozni (pedig *Christinával az egész szerkesztőség szívesen „barátkozna”* ☺... – *Bad Sector*), de legalább autogramot kérhetünk tőlük...

## „Kifogtam magamnak Leonardo Di Caprio fejét...”

### DÍJAK

Díjakat is nyerhetünk: Életmű, Sim, Sim közösségi díjat vagy kisebb névteleneket. A Sim díjat akkor kapjuk meg, ha elég hírességek vagyunk, a közösségi díjat a jó színészrajongó kapcsolatért érdemelhetjük ki. A szereplésért járó díjaknak három különböző típusa van: zenei, divat, ill. előadóművészi. Ezekben nyerhetünk bronz, ezüst és arany kategóriát. Új alakjaink Lana és Paparazzo. Lanánál lehet érdeklődni Stúdióváros különlegességeiről, mint a rajongókezeléséről, a díjakról,

vagy a siker mifánterméséről. Paparazzo a lesifotós. Új alak még a komornyik, Alfréd, aki elvégzi helyettünk a háztartási munkát, és még a gyerekeinkre is vigyáz, de ezt is érdemes meggondolni, jobb akkor felvenni, amikor már a csúcson vagyunk, mivel nagyon drága.

### LÉZENGŐK

Az idő továbbra is csak a helyszínen telik. Ha csak lézengők vagyunk, ajánlatosabb munka után nézni, ugyanis elég kimerítő egy-egy stúdióvárosi kaland. A családkészítő egységben új fejek és ruhák vannak – én például kifogtam magamnak Leonardo Di Caprio fejét... (*Jellemző* ☺... – *Bad Sector*) A házszépítésnél is sok újdonság vár ránk, a tárgyakkal megjelenik a tányérantenna, amellyel még négy adót foghatunk a már meglévők mellett.

### „MONEY, MONEY, MONEY...” (ABBA)

Mindent egybevéve, ezt a kiegészítőt csak akkor érdemes megvenni, ha elszánt, komoly simszők vagyunk, mert elég sok pénzbe és időbe kerül, amíg olyan szintre kerülünk, ahol befolyásos barátokra tehetünk szert, meghallgatásokra megyünk, és nem zavaró, hogy állásunk már nincs (mivel ugye fel kell adnunk addigi munkánkat). De hát senki sem állította, hogy könnyű a csúcsra kerülni ☺...

### Mimóza



# Extrém Computer – GameStar nyereményjáték!

MILYEN TÍPUSÚ FÉNYKÉPÉZŐGÉPET FORGALMAZ  
AZ EXTRÉM COMPUTER?

A, CANON    C, KODAK  
B, NIKON    D, MINDHÁROM FÉLÉT

KÜLDÖD EL A HELYES VÁLASZ BETŰJELET HÁGYOMÁNYOS POSTAI ÚTON A  
GAMESTAR SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE:

„EXTRÉM NYEREMÉNYJÁTÉK”

1374 BUDAPEST 5, POSTAFIÓK 578.

**VAGY SMS-BEN A 06/90 633-644-ES SZÁMRA!**

HA VÁLASZOD HELYES, MEGNYERHETED  
A 308 NIKON COOLPIX 2500-AS DIGITÁLIS FÉNYKÉPÉZŐGÉP EGYIKÉT!



EGY SMS ÁRA 240 FT + ÁFA, A NYERTESEKET POSTÁN, ILLETVE TELEFONON ÉRTESLTJÜK,  
ÉS A SZERTEMBERI GAMESTARBAN IS KÖZZÉTETESSZÜK. HA A VÁLASZAL KAPCSOLATBAN  
SZAJTÓGORE VAN SZÜKSÉGE, LÁTOGASS EL A WWW.EXC.HU HONLAPRA!



**EXTRÉM COMPUTER**  
DIGITÁLIS FÉNYKÉPÉZŐGÉPEK ÉS  
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI TERMÉKEK FORGALMAZÁSA  
WWW.EXC.HU

(ONLINE ÉRTÉKESÍTÉS ORSZÁGOS  
LEFEDŐTTSÉGŰ HÁZHOZSZÁLLÍTÁSSAL)

**SZAKÜZLETEINK:**

1132 BUDAPEST, VISEGRÁDI UTCA 7/B.

TELEFON: 452-0090, 452-0091 ÉS

1072 BUDAPEST, AKÁCSA UTCA 9.

TELEFON: 413-1194, 413-1195

**GameStar**



NYÁRON ÉN EBBE AZ ÁRNYÉKBA HÚZÓDOK!

# NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

■ KATEGÓRIA: RPG ■ KÖRNYEZET: AD&D fantasy ■ NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: simán!

Pont egy éve jelent meg a *Neverwinter Nights*, amely számomra azóta is a 3D-s RPG-k etalonja. Egyik legnagyobb erénye azonban egyben kétélű fegyver is: a szabadon, bárki által elkészíthető kalandmodulok kétségkívül hosszúra nyújtják a játékélményt, de éppen ezért felmerül a kérdés: van-e létjogosultsága, érdemes-e pénzt költenünk egy hivatalos kiegészítőre, miközben szabadon tölthetjük le a jobbnál jobb stuffokat a netről – ingyen.

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Bioware/FloodGate

■ KIADÓ  
Atari

■ WEBOLDAL  
<http://nwn.bioware.com>

■ FORGALMAZÓ  
Dynamic Systems

■ MEGJELENÉS  
2003. július vége

GYORSLINK  
298

A bevezető kicsit negatív hangvételre sikeredett, így mindenki gyors megnyugtatóra javasolom, hogy pillantson át a túlóldali értékelődobozra, és megtudja a választ. Megérkezett hát a kalandok (szinte) végtelen tárházával rendelkező alapjáték kiegészítője, lépünk át *Neverwinter* fagyos világába!

## SABLONOS KEZDÉS, DE SEBÁJ

A *Shadows of Undrentide* semmiképpen sem tekinthető az alapjáték folytatásának: egy teljesen más sztoriba csöppenünk, mondhatni kezdő kalandozóként. Jó meseterünk, a törpe varázsló Drogan iskolájában tanuljuk ki éppen a hőssé válás alaplemeit, amikor gonosz koboldok öt igen nagy erejű és veszélyes varázstárgyat tulajdonítanak el az öregtől – őt magát pedig megmérgezik. Megindul a kutatás a tárgyak után, amely feladatot ki másra is le-

hetne bízni... Kb. 10 kalandmodulból 9 így kezdődik, de amint egyre beljebb ássuk magunkat a történetekbe, úgy válik izgalmassá és egyre körmonfontabbá a sztori, s a Hilltop jeges vidékeiről eljuthatunk egészen az Anouroch sivatagban található mágikus Netheril romjai közé...

## ÚJ KASZTOK SZÍNESÍTIK ÉLETÜNKET

A játékot kezdetük teljesen új karakterrel, számos, előre generált hős közül is választhatunk, vagy éppen a *NWN*-ban ki-combosodott egyik karinkat küldhetjük harcba. A kieg egyik legnagyobb újítása az öt új karakterosztály (premium class) megjelenése, amelyek tovább színesítik az amúgy sem egyhangú játékot. Az osztályok rövid jellemzését a kiemelt részben olvashatjátok. Szintlépéskor választhatjuk őket, mint új fejlődési irányt, persze csak ha megfelelünk az alapkövetelményeknek.

Éppen ezek miatt kb. az ötödik szint tájékán tudunk váltani hagyományos osztályból, ekkorra tudjuk megszerezni a megfelelő képzettségeket. Ami igazán szuper, hogy ezeket a kasztokat visszamenőleg is használhatjuk, így akár az eredeti *NWN*-t is elkezdhetjük, és végignyomhatjuk velük.

## A GONOSZ OLDAL CSÁBÍTÁSA

A Bioware és a FloodGate (utóbbit leggyakrabban a Thiefet megalkotó egykori Looking Glass munkatársai alkotják), úgy látszik, meghallgatták a rajongók egyik legnagyobb szívfájdalmát, így a *SoU*-ban az evil beállítottágúak is jól kijátszhatják kedvenc karaktereiket. (Boe-nek rögtön felcsillant a szeme, hogy fallen paladinját végre méltó módon fejleszthetné az új lehetőségek által ©.) (*Hehehhee – azóta már nagyon tápos a kicsike © – Boe*) Nagyon jól sikerült a játékmenetet simábbá,

A sötét oldal is örülhet végre

## ÚJ KARAKTEROSZTÁLYOK

### ARCANE ARCHER

A főleg íjjal dolgozó karakter mágikus képességeit használja az ellenfél könnyebb kiiktatása végett. Csak elf vagy félelf fajok választhatják, akik járatosak az arcane spellék világában.

### ASSASSIN

Az orgyilkost hiba lenne összetéveszteni az orgyilkossal – jóval több annál. Gyorsan, hatékonyan és főleg csendben végzi munkáját. Bárki lehet assassin, ha gonosz tulajdonságú.

### BLACKGUARD

Végre egy játszható kaszt: – ezeknek még a szívük legmélyén sem bújjik meg egy csepp jó sem. A paladin egyenrangú megfelelője, de tetteit a sötétség hatalmas erői segítik.



„szerepjátszhatóvá” tenniük, főleg cselekedeteink lehetőségeinek kiszélesítésével. Minden, amit teszünk, erős befolyással van jellemünkre, így pl. egy sirt sem rabolhatunk ki anélkül, hogy jó karakterünk el ne tolódna a gonosz irányába, illetve ha megsegítünk valakit egy mellékküldetésben, gyorsan „jobbá” válhatunk. A SoU-ban mindez nagyon könnyen megy. A szörnyekkel, NPC-vel folytatott dialógu-

én személy szerint mindig is imádtam. Ezek szerencsére nem túl nehezek, inkább csak megfelelő időráfordítást igényelnek.

### NEM EGY DÉLUTÁN, AZ TUTI!

A SoU meg sem közelíti a NWN hosszát, de a maga kb. 25 órás nettó játékidőjével biztos nem végzi ki az ember egyhamar. Ehhez jön még a mellékküldetések és az összes böngészhető dolog kikutatgatása,

a fejlesztőknek, de azért orvosprofesszornak nem mennének el: előfordult, hogy két méterre tőlem partnerem a gondolataiba mélyedt, miközben engem nyolc ellenfél próbált apró kockákra felválni. Egyik nem üdvözölt változtatás a *Baldur's Gate* széria után az volt, hogy a NWN-ban nem hogy partyt, de jószerevével a hozzánk szegődött társunkat sem tudtuk menedzselni egyáltalán. Különösen örültem hát annak, hogy az irányukba mutató befolyásunkat a SoU-ban megnövelték, és most már lehetőség van a hátizsájkjukban kotorászni, felszerelésüket kicserélni. Ezenfelül még Dorna fejlődési irányát is megszabhatjuk, hogy pl. koncentráljon csak a tolvaj képességeire szintlépéskor.

## „Ha tündőbajos fizikummal megvert varázslókarit indítunk, gondjaink adódhatnak”

sokban rendre megtalálhatjuk az erőszakos/gonosz válaszlehetőségeket, lehetőséget adva pl. az élethű nekromanta varázsló alakításunknak ☹...

A puhányabb vagy éppen taktikusabb játékosoknak szinte mindig lehetőségük lesz kidumálni magukat a legszorultabb helyzetekből is, így nem kell mindent azonnal karddal elintézni.

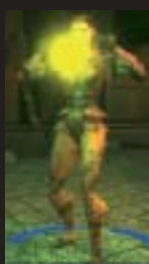
### MIT KAPUNK MÉG A PÉNZŰNKÉRT?

A fentiekén kívül összeszefuthatunk 16-féle új szörnyvel, a medúzától kezdve a – mi mással is kerülnénk nézeteltérésbe a sivatagban – szfinxen át a stingerig (ő egy amolyan „kentaurelőpítésű” skorpiótestű harcos, nem a GS mélyvízhuszára!), de válogathatunk 30 új képzettség és 50 új varázslat közül is. A modkésztők öröme három új tájtypus is használható (havas, sivatagi és romváros), valamint számos új varázslószkript is. Elég tetemes mennyiségű feladvány fűszerezi életünket, amit

a másik karakterrel való újrajátszásról már nem is beszélve. Mondom ezt annak ellenére, hogy nem sikerült nehézzé, leszámítva talán némely főszörnyet és a játék utolsó szűk negyedrészt. Az előbbi arra az eshetőségre igaz, ha karakterünk kétkezi harcos, és így eredményesen tudja átrágni magát az özőnlő ellenek halmán. Ha pl. testi adottságokban nem igazán elkényeztetett tolvaj vagy tündőbajos fizikummal megvert varázslókarit indítunk, gondjaink adódhatnak. Nincs, aki felfogja a közvetlen fizikai behatásokat, hogy finoman utaljak a koboldok, hobgoblinok és egyéb állatfajták tömeges támadásaira, hiszen a társnak választható hősök sem vasizmú legények. Dorna Trap-springer, egy törpe tolvaj/pap, Xanos, a félork varázsló vagy Deekin a kobold bárd(!) inkább különlegesen gyűlevész bandának, semmint hatékony közelharcosoknak tűnnek.

### PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

A három társnak „szegülhető” kalandozó intelligenciáján sikerült sokat csiszolniuk



#### HARPER SCOUT

A Harper rend felderítője, ennek megfelelően egy amolyan lopakodó ranger, aki még varázsolni is tud. Mivel célja a gonosz visszaszorítása és kiirtása, csak jó beállítottság mellett választható.



#### SHADOWDANCER

A sötétség és a fény határmezsgyéjén élnek, a beszívargás és kémkedés szakértői ők. Bár elméletileg bárkiből válhat shadowdancer, a magas rejtőzködési és lopakodási érték alapkövetelmény.



### CHART

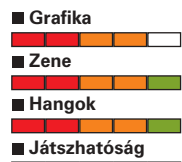
- **NWN: Shadows of Undrentide** 90%
- **Morrowind: Bloodmoon** 90%
- **Morrowind: Tribunal** 89%

### HARDVER

- **Minimumkonfig.** PIII 450 MHz, 126 MB RAM, 3D-s VGA kártya 8 MB
- **Tesztkonfiguráció** Athlon 1 GHz, 512 MB RAM, GeForce3
- **Tapasztalatunk** „A tesztkonfigon maximumbeállításokkal is minden OK volt.”

### ÉRTÉKELÉS

- új kaszto
- maximális RPG-feeling
- régi motor, régi hibákkal



**90**  
százalék



„MOST TÉL VAN ÉS CSEND ÉS HÓ ÉS HALÁL...”

# ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

■KATEGÓRIA: RPG-akció-kaland ■KÖRNYEZET: Soltshheim ■NEHÉZSÉG: nehéz ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**Bár a jóslatok beteljesedtek, és a Tribunal végleg felbomlott, a Nerevarine végzete tartogat még meglepetéseket. Ezúttal Soltshheim hófödte szigete a cél, a nordok otthona.**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Sinister Systems

■ KIADÓ  
Bethesda

■ WEBOLDAL  
www.elderscrolls.com

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. július 4.

CD

DVD

GYORSLINK

276

**A** Bloodmoonban valóban kibővül a világtérkép: Soltshheim szigete Vvardenfelltól északnyugatra helyezkedik el; nem túl nagy – körülbelül az eredeti játéktér egyhatoda –, ám annál izgalmasabb. Első lépésben foghatunk egy hajót Khuulban, vagy ha nem bírunk magunkkal, akár át is úszhatunk, repülhetünk, kinek hogy tetszik. Közben útikönyv híján gyorsan átismételhetjük magunkban, amit az északi törzsek kultúrájáról tudunk... bár nekem speciel Thor isten villámokat szóró kalapácsán, a vikingeken, a szaunán és a Nokia telefonokon kívül nemigen jutott eszembe semmi. Sebaj, menet közben majd kikupálódunk!

### HAJRÁ SOLTSHHEIM, HAJRÁ NORDOK!

A szigetet teljesen egyedi lények lakják, melyekkel eddig nem találkozhattunk (végre nem kell folyton belebotlanunk azokba a halálosan idegesítő Cliff Racerekbe... talán nem jön be nekik az északi klíma) kivéve az erőd katonáit, illetve a skandináv arcokat, akik azért már rég-

ről ismerősek. Az északi régióknak megfelelően a táj és az időjárás is más. Gyakran haladunk majd át hófödte területeken, és nem ritkán ér bennünket olyan hóvihár, hogy az orrunkig sem látunk. Gyönyörűek a jeges folyók, gleccserek és jégbarlangok is, a legszebben kidolgozottak talán mégis a nordok falvai. Az idestova másfél éves engine még mindig nagyon szép, bár különösebb változtatásokat nem látni rajta – a sokat emlegetett, eddig még nem aktivált titokzatos funkciók most sem kerültek elő. Sokkal látványosabb viszont a rengeteg új modell és textúra. A már említett falvak házai meglepő részletességgel vannak kimunkálva, látszik, hogy kínosan ügyeltek ezekre. De valahogy az egész sziget is sokkal színesebb: végre nem csak az unalomig ismert, teljesen egyforma földalatti kriptákkal-barlangokkal találkozunk. A jégbarlangok nagyon dögösek, és a kripták is – a nordok egyedi temetkezési szokásainak megfelelően – sokkal hangulatosabban néznek ki. Illetve... már amennyire egy kriptá „hangulatos” lehet. Talán nem ez a jó szó...

### SZÖRNYEK ÉVADJA

A rengeteg új szörnynek és bestiának szintén lehet örülni. Mindegyikük nagyon szépen ki van dolgozva, mozgásuk szemmel láthatóan részletesebb, sokkal jobban animált. Néhányuk egészen eredeti, mint például a vaddisznókon lovagoló goblinok vagy a vízparton szütyögő fókaszörny lények, de az erdei állatok, farkasok és medvék láttán is elégedetten dűnyöghet az egyszerű testtör embőr. Főleg, amikor egy hatalmas, hófehér macskó váratlanul két lábra áll, és fentről osztja százkilós mancsaival a pofonokat... Amikor először láttam, tátva maradt a szám. A farkasokat – itt még az egyszerű farkasokról van szó... – szintén nem kell féltetni, ők ugyanis máshogy taktikáznak. Előszeretettel támadnak csapatosan, ami igen kínos lehet: ha hatnyolc vesz körbe, könnyen kiesnek miniket drága armorunkból. A legdögösebbek persze a jégfarkasok, velük sajnos ritkán fogunk találkozni – pedig a bundájukból egy helyi kovács egész jó armort fabrikálhat nekünk –, ők egyesével támadnak. Ez így igazságos, mivel háromszor-négyszer

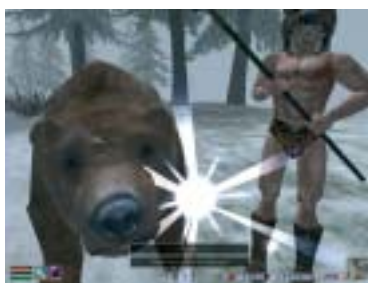


nagyobbak egy átlagos farkasnál, és a harapásuk mágikus (fagy) sebzést is okoz.

#### SZABADSÁG: SZERETEM!

Azt hiszem, az eddigiekből teljesen világos: Solstheimet a frissen indított karakterek még inkább kerüljék el, mint Mourholdot, mert ez a kiegészítő a Tribunalnál is nehezebb. Ugyan a lények többsége nem okoz túl nagy gondot, néhányuk még az én 56-os szintű harcos-mágusomat is jól megizzasztotta. Ha nem megy, nem kell erőltetni, sokat kell mozogni, spenótot enni és ha már nagyok vagyunk, később bármikor visszajöhetünk. Az eredeti játékot sokan vádolták azzal, hogy talán túlságosan „nyitott” volt, könnyen el lehetett veszni a rengeteg küldetés között. A készítő viszont az előző kiegészítővel mintha nem túl szerencsésen orvosolták volna ezt, ott ugyanis épp a játékos szabadságát hiányolták sokan, egy kicsit túl szorosan következtek egymásból az események és csak úgy lehetett mindent kitépni – például Sotha Silhez eljutni –, ha becsületesen végigküzdöttük magunkat a sztori fővonalán.

A Bloodmoon viszont ebben a tekintetben tökéletesen eltálasztotta az egyensúlyt: rögtön a szigetre érkezésünk után több vonalon is kezdetjük a kalandokat. Elkezdhetjük bebarangolni a szigetet, megkereshetjük a nordokat, megpróbálhatunk összehaverkodni velük. Leparkolhatunk az erdőben is, elvállalhatunk ezt-azt a parancsnoknak (ezek nagyon jó, nyomozós küldetések, mindegyikük több lehetséges megoldással), illetve beléphetünk egy új – bár Ebonheartból már ismert – céhbe, az East Empire Company-be. Ők jó multi módjára szeretnének terjeszkedni, és épp a sziget nyugati partjainál, Raven Rock területén



építenek egy bányász-kolóniát. Ennek persze a helyiek nem igazán örülnek, úgyhogy akad majd bonyodalom... Itt is vállalhatunk munkát, a főjáték stronghold-jához hasonlóan (amikor az általunk választott Házban kellően magas rangot elérve kis kastélyt is építhetünk magunknak) szemmel követhetjük az építkezés menetét, közben még olyan döntéseket is hozhatunk, hogy boltot építsenek inkább, vagy kovácsműhelyt.

#### „FARKASBŐRBE JÓL ÉRZEM MAGAM...”

Az új küldetésekre igazán nem lehet panasz, egyáltalán nem erőltettek, sőt, néhány sokkal izgalmasabb, ötletesebb, mint amikkel eddig találkoztunk. Látszik, hogy

## „Farkasemberként hihetetlenül gyorsak és erősek vagyunk: hatalmasat ugrunk és pillanatok alatt szétszedünk bárkit.”

a Morrowind motorjának szkript-képességeit maximálisan kihasználták a készítő – ezzel együtt viszont már az is érezhető, hogy sok helyen korlátozva is voltak miatta. Talán nem is lesz harmadik kiegészítő? (Sebaj, akkor két hónap múlva kérem az Elder Scrolls IV-et ☺!) Viszont az egész játékmenetet érintő újítás, hogy végre valóban dönthetünk egy Jó vagy Rossz oldal mellett, vagyis a fő küldetissorozat két módon is végigjátszható. Ez pedig szorosan összekapcsolódik azzal a lehetőséggel, hogy farkasemberré is válhatunk. Nem szeretném leléni a poént, úgyhogy csak annyit mondom, a sztori egy bizonyos pontján megfertőzünk, és három napunk van eldönteni,

Embernek farkasa...

### FARKASKÉNT MORROWINDBEN

Akárcsak az Elder Scrolls: Daggerfall-ban, itt is megvan a lehetőségünk arra, hogy farkasemberré változzunk. Ezzel teljesen új perspektíva nyílik meg előttünk: éjszakánként farkasként félelmetesen erősek és gyorsak leszünk, és bár varázsolni nem tudunk, több mágikus képesség is birtokunkba kerül. Ha viszont „normális” életünket is folytatni szeretnénk, meg kell őriznünk sötét titkunkat...



hagyjuk-e végbemenni az átalakulást. Ha igen, onnantól kezdve éjszakánként farkassá változunk és ha nem tudunk – vagy nem akarunk – legalább egy emberi áldozatot szerezni, a másnapot mindig komoly sérülésekkel kezdjük. Másnaposan. (Ráadásul tőkpucéran, úgyhogy reggelente mindig szégyenlősen kapkodtam magamra a glass armort, hősésben dideregve ☺...) Viszont akármennyig elégedelhetünk így, nem is beszélve az éjszakai mókáról: farkasként hihetetlenül gyorsak és erősek vagyunk, hatalmasat ugrunk és pillanatok alatt szétszedünk bárkit. A nordok ugyan innentől kezdve nem állnak velünk szóba – ők valamiért érzik rajtunk –, de legalább nem bántanak. Az egyszerű emberek semmit sem vesznek észre, pl. a kolóniával kapcsolatos küldetéseket is

#### CHART

- Morrowind 94%
- Morrowind: Bloodmoon 90%
- Morrowind: Tribunal 89%
- Arx Fatalis 87%

#### HARDVER

- Minimumkonfig. PIII 500 MHz, 256 MB RAM, 3D-s VGA kártya 16 MB
- Tesztkonfiguráció AMD 2000+ XP, 512 MB RAM, Radeon 5600 Pro 128 MB
- Tapasztalatunk „Új patchet is tesz fel, stabil. Csak a sokkal sűrűbb (bár rövidebb) töltőgétek bosszantók. De nagyon.”

#### ÉRTÉKELÉS

- erősebb karaktereknek is izgalmas
- választható Jó/Rossz oldal
- finomított beszédrendszer
- nincsenek új zenék
- nincsenek új varázslatok
- kevés extra fegyver/páncél

#### ■ Grafika

■ Zene

■ Hangok

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

■ Játékos

**90**  
százalék





## TETTHELYEN A HELYSZÍNELŐK

# CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

■KATEGÓRIA: nyomozós kaland ■KÖRNYEZET: USA, Las Vegas ■NEHÉZSÉG: nehezedő ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem

**Akit nem kap el egy bulin a „szombat esti láz” és inkább a tv-t nézi ilyenkor, az bizonyára látta már a Helyszínelők című tévésorozatot. A belőle készült nyomozós játékra sem a „szombat esti láz” jellemző: rendkívül nyugis, helyenként kissé uncsi kaland stuff-fal van dolgunk...**

### ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
369 Interactive

■ KIADÓ  
Ubi Soft

■ WEBOLDAL  
www.ubisoft.com

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
már kapható

GYORSLINK  
469

**A** halálnak több ezer ajtaja van, hogy kiengedje az életet. Lásuk csak, melyiket választotta az áldozatunk. – Ezzel a drámai John Webster-idezettel kommentálja Gil Grissom első gyilkossági ügyünket, amelyet kezdő nyomozóként a CSI vagyis a Crime Scene Interactive berkeiben tölünk el. Bár a játékban az egyik magyar kereskedelmi adón jól ismert tévésorozat összes szereplőjével találkozni fogunk, a főszereplő azonban Te vagy, kedves játékos/olvasó, igen: Te, és az a feladatod, hogy öt rejtélyes ügy szálait kibogozd!

#### MOSÓPOR A TÜDŐBEN

Elnézést a kissé komikusan drámai felvezetésért, de a játék a tévésorozathoz mérhetően olyanmilyre komolyan veszi önmagát, hogy muszáj volt egy kicsit megfricskázni az orrát. Őszintén szólva jómagam a játékkal való ismerkedésig még nem néztem végig egyetlen televíziós epizódot sem, ám most ezt „kötelező olvasmányként” néhány rész elé leültem megcselekedtem. Nos, ha a játék készítői egy dologban maximális el-

ismerést érdemelnek, az a sorozat hangulatának kiváló visszaadása: az összes jól ismert karakterrel találkozni fogunk, és aránylag jól is jelenítették meg őket (bár, mint a az összes többi szereplő, ők is kissé élettelenek) és az eredeti színészek adták hozzájuk a hangjukat, ami nekünk, magyar tévénézőknek (legalábbis a sorozat igazi rajongóinak) külön csemege, hiszen mi hétről hétre csak a szinkronos verziót hallhatjuk. Egész érdekesek és teljesen a sorozathoz illőek a kinyomozandó ügyek és a párbeszéddek is: bármelyik játékbeli epizód tökéletes lenne a tv-képernyőn is: már csak az eseményeket meg-megszakító mosópor-, mobilszolgáltató- és tamponreklám hiányzik a teljes illúzióhoz ☺.

Külön tetszetek azok a tv show-ban is látható „effektusok”, amelyeket a holttesthez vagy egy emberi testhez kapcsolódó vizsgálódások során láthatunk: ilyenkor a kamera villámsebeseben az áldozat testében süvít, hogy megmutassa például, egy golyó milyen kárt okozott a májban, vagy egy halálos, nem megfelelő „gyógyszer” hogyan tapadt rá a tüdőre. Persze, nem közvetlenül

vacsi közben, vagy utána kell a játékkal nyomolni, de hát ez igaz a sorozatra is...

#### NEM KELL IDE SHERLOCK...

Minden ügy elején kapunk egy, a sorozatból jól ismert társat, akivel együtt kivonulunk a „tetthelyre”, és ezután folyamatosan velünk van, kommentálja az eseményeket, sőt segít, ha netán elakadtunk volna: ilyenkor rá tudunk kérdezni a következő lépésre vagy egy megtalált bizonyítékra. A gáz ezzel csak az, hogy amikor a megoldott feladatok végén értékelik munkánkat, akkor levonnak pontokat az igénybe vett segítségért, úgyhogy az ember kissé rossz szájjal kérdezget társától. Amúgy az utolsó eset leszámítva nem igazán lesz szükségünk segítségre, mert az első négy bűnügy nagyon könnyű: ha netán nem jössz rá magadtól, hogy milyen helyszínelő eszközt kell használni egy bizonyítékra vagy a holttesten, akkor egyszerűen végigpróbálhatod az összeset, valamelyik csak be fog jönni... Az ötödiknél pedig Catherine Willows csupán annyit tud hozzászólni, hogy „vizsgáltad meg



„Gyreggel a bizonyítékot a laboratórium-ban”, erre pedig, köszönöm szépen, magamtól is sikerült rájőnnöm... Valószínűleg az utolsó eset előtt eszmélhetek fel arra a fejlesztők, hogy az előző

emberünkhöz. Így hiába jövünk rá hamar, ki a tettes, és olajuk meg gyorsan az ügyet, a végén Gil Grissom csak savanyúan megjegyzi, hogy: jól van, jól van, de azért más-  
kor jobban figyeljünk a részletekre. Értem

## „Már csak az eseményeket meg-megszakító mosószer-, mobilszolgáltató- és tamponrek-lám hiányzik a teljes illúzióhoz 😊”

négy túl gyógy lett, ezért gyorsan „össze-kapták magukat”, és ebbe beraktak néhány bosszantó és frusztrálóan ostoba „pixel huntingot”: ez a kalandjátékok jól ismert hibája, amikor csak úgy találsz rá tárgyakra, hogy végigsimítsz mindent az egérkurzorral, hátha az zöldre villan. LOL.

### OK, MEGVAN A BŰNÖS... NO DE MEGNÉZTÉL MINDENT?!

A másik bosszúság a játék alapfilozófiájából adódik. Mivel nem „egyszerű” nyomozó-ként, hanem a CSI berkeiben dolgozó rend-  
őrként dolgozunk, ezért a 100%-os végső értékelésnél nem igazán az számít, hogy helyesen használtuk-e az intuíciónkat, és gyorsan megtaláltuk-e a hozzá vezető bizonyítékokon keresztül a bűnöst, hanem az a tény, hogy *mindent* megvizsgáltunk-e, még az olyan tárgyakat is, amelyeknek semmi közük

én, hogy a készítőik próbáltak hűek maradni a sorozatban dolgozó csapat munkafelfogásához, de szerintem akkor is ostobaság, hogy a játék a *pepecselést* jutalmazza és nem intuitív képességeinket.

### SZÉP MELLEK, STERIL KÖRNYEZET

Manapság a kalandjátékoknál elsődleges fontosságú, hogy a grafikus világ egyszerűre legyen szép és hangulatos: ha bármelyik elem hiányzik, akkor ezekben a műfaj számára oly kegyetlen időkből egy ilyen játék hamar a süllyesztőben találja magát... A CSI grafikájánál már említettem, hogy a szereplőket sikerült élethűen ábrázolni – bár a Catherine Willows alakító, amúgy az életben is tényleg szép Marg Helgenbergernek olyan méretű melleket gyártottak, hogy még Pamela Anderson is megirigyelhetné ☺. A játék vizuális világa vi-

2000 óta a tévében

## HELYSZÍNELŐK

A Crime Scene Investigation tv-sorozat 2000 óta fut az USA-ban, Magyarországon pedig nagyjából egy fél éve vetíti az egyik kereskedelmi adó Helyszínelők címen. A sorozat az USA-ban hatalmas sikert könyvelhet el magának: a karizmatikus nyomozók kalandjait ott már képregény formájában is feldolgozták. Nálunk a Helyszínelők az X-Akták babérjaira törekedett: ez azért nem jött össze neki...



szont meglehetősen steril, élettelen, emiatt pedig kicsit unatkozhatnak azok, akik nem rajonganak annyira a tévésorozatért. Ráadásul nagyon kevés a bejárható helyszín, sőt az utolsó küldetésben még a régiókat is újra előveszik, úgyhogy túlzott változatossággal sem lehet meggyanúsítani a játékot. Ez pedig igaz a játék zenei részére is: alig-alig hallunk valamit, legfeljebb egy ujjlenyomat megtalálásakor csendül fel egy olyan drámaian megpendített cintányér, mintha legalább is egy lefejezett hullára leltünk volna...

### NÉZD MEG A TV-BEN, JÁTSZD LE A GÉPEN, FELEJTSZD EL...

Sajnos a CSI elég haloványan szerepel, más klasszikus kalandjátékokkal összevetve. Én rögtön a Ubi Soft másik, szintén tv-sorozatból készült, mostanában megjelent adaptációjára, a *Largo Winch*re asszociáltam, amely ugyan közel sem olyan realiztikus, viszont sokkal hosszabb, érdekesítőbb és a puzzle-feladatok is nagyobb kihívást jelentenek. A CSI-t leginkább csak a tv-sorozat rajongóinak és a gyors siker-  
élményre vágó, kezdő kalandoroknak ajánlanám. Ha a géppel ismerkedő, Helyszínelők-hívó barátját le kell ültetned egy játék elé, akkor ez a nyomozós kaland ideális választás, de azért azt az utolsó küldetést inkább együtt oldjátok meg ☺...  
**Bad Sector**

### CHART

- **Gabriel Knight 3: Blood of the Damned** 92%
- **Largo Winch** 81%
- **CSI** 67%

### HARDVER

- **Minimumkonfig.** PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 3D-s VGA kártya 8 MB
- **Tesztkonfiguráció** Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, Radeon 8500 64 MB
- **Tapasztalatunk** „Tökéletes sebességgel futott, még gyengébb gépen kipróbálva is.”

### ÉRTÉKELÉS

- eredeti hangok, jól ábrázolt szereplők
- illik a sorozat stílusához
- kezdőknek könnyű
- a pepecselést jutalmazza a végső értékelés, nem az intuíciónkat
- túlságosan rövid
- steril, kissé unalmas vizuális világ

- **Grafika** [Progress bar]
- **Zene** [Progress bar]
- **Hangok** [Progress bar]
- **Játszhatóság** [Progress bar]

**67**  
százalék





AMERIKAI DESZKÁSOK – SZEVASZTOK!!!

# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

■KATEGÓRIA: extrém sport ■KÖRNYEZET: ahol csak ollie-zni lehet ■NEHÉZSÉG: nehezedő ■ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen!

**Negyedik részéhez ért az 1999-ben indított és meghökkentően sikeres Tony Hawk-széria. Persze, mi PC-sek vagyunk az utolsók, akik részesülnek a jóból, mivel a konyhai robotgépeken kívül szinte már minden platformra megjelent a játék, beleértve még a Sony-Ericsson T310-es mobiltelefon is... de a lényeg, hogy itt van!**

## ADATOK

■ FEJLESZTŐ  
Neversoft

■ KIADÓ  
Activision O2

■ WEBOLDAL  
www.activisiono2.com

■ FORGALMAZÓ  
Automex Kft.

■ MEGJELENÉS  
2003. július vége

DVD

GYORSLINK  
470

Az összes olyan játék, melynek rendszeresen emelkednek a neve után a számok – pl. Fifa, NBA – minden alkalommal meg kell hogy küzdjön azzal a kérdéssel, hogy ez alkalommal vajon milyen újdonságot hoz. Nehéz évrőlére új ötletekkel előállni, meg persze „az újszülöttnek minden vicc új” alapon a sorozatba frissen bekapcsolódókat nem izgatja, hogy miket láthattunk eddig, de jogosan érdeklő az öreg rókákat, hogy ezúttal mit kapnak a pénzükért. Röviden összefoglalva: új helyszíneket, új trükköket, némiképp szebb és jobban kidolgozott grafikát, jobb animációkat, jobb hangokat, rengeteg új és ötletes küldetést, valamint – talán a legfontosabb! – kiváló többjátékos részt.

### ALUL DESZKA, MAGASAN A LÉC...

A hiper-szuper kombókön túl két alapvető mozzanattal is gyarapodik az arzenál: az

egyik a „skitchin” mely során autókra kapaszkodva húzathatjuk magunkat a városon keresztül. Körülbelül úgy kell közben balanszírozni, mintha korrólton csúsznánk, csak sokkal könnyebb (mivel ehhez nem kapcsolódik külön fejleszhető statisztikai elem). Rengeteg hülyülésre ad lehetőséget, már csak azért is, mert az autók általában menet közben keményen gyorsulni kezdenek, velük együtt pedig mi is. Ha jó időben engedjük el a kocsit, és nem üt el egy szembejövő, ezzel a sebességgel egy rámpára hajtva iszonyatosan magasra ugorhatunk, és brutális mid-air kombókat tudunk csinálni. Egy baj van csak: néha, amikor éppen egészen mást csinálunk – pl. egy küldetés miatt időre robogunk A pontból B-be – egy autó mellett elhaladva deszkásunk mégis inkább megáll, és felkapaszkodik rá. Erre persze csapkodunk, és mivel ilyenkor sem beszélünk csúnyán, azt kiabáljuk, hogy „a teringet-

tét, hát kértem én ezt, félnótás?!” de nem segít, értékes másodperceket veszítünk. A másik új mozdulat az ún. „spine transfer”, mely a reverthez hasonlóan kombók összekapcsolását (is) szolgálhatja. Segítségével a levegőben átlendülhetünk a holtpontról, vagyis nem visszacsúszunk, hanem például egy half-pipe vagy kerítés túloldalán landolunk.

### TENNIVALÓ AKAD BŐVEN

Összesen 190 küldetéssel találkozunk majd – ami már felér egy fél *Morrowinddel* ☺... – és ez azért nem rossz. Külön gombbal szólítjuk le a küldetést adó szereplőket, és nem kell a *THPS3*-ban látott, kissé tahó módon szimplán nekik menni. Sokkal rugalmasabb a küldetések menete, mivel ha látjuk, hogy nem fog összejönni, menet közben akár azonnal újrakezdhetjük őket (visszaugrunk a kezdőpontra, és újraindul az óra is), vagy abba

A világ legjobb deszkásai

## TONY HAWK

1967. május 12-én született San Diegóban (Kalifornia). Olyannyira hiperaktív és maximalista gyerek volt, hogy ha bármiben nem járt sikerrel – akár az úszó-, akár a baseball edzések során –, Zorro nevű macskájával napokra elbújt, ezzel hozva a frászt szüleire. Kislencéves korában azonban megkapta első deszkáját, és onnantól egészen megváltozott: végre folyamatosan talált magának új és új kihívásokat, és kiderült, különleges érzéke van ehhez a sporthoz. 14 évesen már professzionális lett, 16.



születésnapja előtt nem sokkal pedig világbajnok. Az ezt követő 17 évben több mint száz Pro versenyen vett részt, 73-at megnyert, 19-en második lett. Mára sikeres üzletember, 31 éves kora óta „visszavonult” – de legalábbis nem vesz részt versenyeken, miután 1999-ben megcsinálta a „900”-ast (900 fokos, két és fél fordulatot a levegőben). Még kezdőként, tíz évvel ezelőtt írta össze, mit szeretne valaha is megcsinálni: az „ollie 540”, „kickflip 540” és a „varial 720” után már csak ez volt hátra.



is hagyhatjuk; ilyenkor eltűnik a számláló, és folytathatjuk utunkat. A baj csak az, hogy egy idő után érezhetően elfognak a jó ötletek, és csupán egy-egy viccesebb feladat variációival találkozunk, akár három-négy alkalommal is. Persze van néhány egészen zseniális: rögtön az első pályán (College) egy professzor kér meg bennünket, hogy kövessük ellopott autóját. Mi rákapaszkodunk a kocsira, és addig húzzuk magunkat vele, amíg a tolvajok fel nem adják, eközben helikopter-nézetből közvetít bennünket a tv, és halljuk a kommentátor lelkes kiabálását. Los Angelesben néhány dühödtt fóká megettése tetszett a legjobban: itt hosszú percegig töprengtem, míg rájöttem a megoldásra... de ez sem baj, kellemes meglepetés, hogy még elgondolkodtató küldetés is akad. Ellenpélda: az Alcatraz pályán adott idő alatt kell minél több bábmészködő turistát a korláton át a tengerbe lökni ☺... Ezt ugye nem az intellektuális kihívás okán élvezzi az embőr, inkább

### HÁNYAS SZINTŰ A DESZKÁSOD? (ELITE VAGY ADVANCED ☺?)

A statisztikák javítása nagyon sokat számít: néha a minden küldetés mellé járó Pro pontok mellett ugyanis statisztikai pontot is kaphatunk, melyekkel szabadon választott képességeinket javíthatjuk. Viszont ugyan a pénz is a játékba – ahogy azt már a THPS2-ben láttuk – de sokkal inkább kiegészítő szerepben. A zöldhasúak a pálya nehezen elérhető helyein található, szorgalmas gyűjtögetéssel vásárolhatunk új trükköket, cheateket (pl. Mátrix-effektet minden kombónál... nagyon dögösen néz ki, és sokkal könnyebb is így trükközni) ruhadarabokat, új játékosokat és nem utolsósorban két új pályát is. Ezek közül az egyik – Carnival – szerény meglátásom szerint az egyik legjobb az összes közül, itt egy vidámparkban kell az elképzelhető összes örültséget megcsinálnunk. A ruhadarabok vásárlásával pedig a minden eddiginél is részletesebb „saját skater” opcióban szórakozhatjuk ki ma-

adnak az idiotábnál idiotább küldetésekhez. Mindegyik tele van titkos részekkel, melyeket vagy küldetésekért cserébe nyitnak meg nekünk, vagy magunknak kell megtalálnunk – mint például a bejáratot a vidámpark kísértetházába. Minden pályán akad néhány zseniális minigame is, mint tenisz (deszka = teniszütő), baseball (deszka = baseballütő) vagy akár ördög-hurkon át egy 180 fokos vertikális fordulat után a tengerben elhelyezett céltábla közepén landolni...

### MIÉRT JOBB PC-N, MINT KONZOLON? – MIÉRT, JOBB?

A grafikára igazán sosem volt panasz az eddigi részek során sem, most mintha

### CHART

- Tony Hawk's Pro Skater4  
93%
- Tony Hawk's Pro Skater 3  
91%
- Tony Hawk's Pro Skater 2  
90%

„Ha igazán realiztikusak lettek volna a készítőik, akkor a második percben mentő visel minket a pályáról... de abban persze hol a móka?”

a jól ismert „deszkával a világ ellen” hangulat miatt. Estig sorolhatnánk a jobbnál jobb küldetéseket, de sajnos akad néhány kiábrándító: kimondottan unalmas például a S-K-A-T-E betűk gyűjtögetése (vagy a C-O-M-B-O összeszedése egy kombóval), ezek minden pályán szerepelnek. Fokozatosan nehezednek viszont a feladatok – a vége felé olyan is lesz, hogy „csinálj léci egy 150 000 pontos kombót a kisöcsémnek, hadd lássa a nagy titit – és néhányuk csak adott pontszám elérésével választható. Máskor, cserébe egy sikeres küldetésért, egy adig rejtett pályarész nyílik meg.

gunkat, létrehozva a játékban alteregónkat, felöltöztetve az összes elképzelhető kiegészítővel, ami csak felfér rá. Később persze – karrier módban – saját skaterünk tulajdonságait is fejleszthetjük, így előbb-utóbb jól leghagyjuk Tony Hawkot is ☺. Főleg azért, mert már kezdetben ugyanannyi stat ponttal indulunk...

### NA, MI A PÁLYA?

Az első, ami a pályákat látva nyilvánvaló: hatalmasak. Ezt mindig lehetett dicsérni a THPS szériában, de most valahogy még jobban sikerültek, hiszen nagyobbak is, interaktívabbak is és rengeteg lehetőséget

A világ legjobb deszkásai

## BOB BURNQUIST

1976. október 10-én született Rio De Janeiróban. 11 évesen kezdett gördeszkázni, majd 19 éves korában – akkor még teljesen ismeretlenül – felbukkant egy vancouveri gálán, melyet mindenki megrökönyödésére fölényesen meg is nyert. Statisztikáin is látható, hogy ő a legnagyobb „trickster”: a nemzetközi versenyeken a „legjobb trükk” kategória díját rendszeresen ő viszi el. A sportág képviselői főként újtót szellemisége miatt becsülik, hiszen rengeteg időt tölt el egymagában, esetleg néhány cimborájával azon, hogy durvábnál durvább sérülések árán új trükköket dolgozzon ki. Tony Hawk a világ egyik legnagyobb deszkásának nevezte, tavaly pedig Michael Jordan adta át neki „Az Év Alternatív Sportolója” díjat.



A világ legjobb deszkásai

## KAREEM CAMPBELL

1973. november 14-én született New Yorkban, Harlemben. Az ő sztorija valódi sikertörténet, mivel igen szegény háttérrel indulva tört be a profi deszkások közé, majd épített ki hatalmas üzleti hálózatot, ezért (is) az utóbbi években már nem szerepel különösebben fényesen a nemzetközi versenyeken. Ennek ellenére máig a deszkások egyik „legszívesebb” (©) egyénisége. Gyökereihez hű módon elsősorban az „utcai” stílust preferálja, a különféle tereptárgyakról induló hatalmas ugratások mellett elképesztő biztonsággal egyensúlyozik korlátokon is.



### HARDVER

■ **Minimumkonfig.**  
PIII 800 MHz,  
256 MB RAM,  
3D-s VGA kártya  
32 MB

■ **Tesztkonfiguráció**  
Athlon XP 2000+,  
512 MB RAM,  
Radeon 5600 Pro  
128 MB

■ **Tapasztalatunk**  
„Végre, egyszer az életben nem Radeon, hanem GeForce alatt voltak gondok. A végleges verzióban állítólag nem lesz ilyen.”

mégis kevésbé lenne – a szó rossz értelmében véve – „konzolos” az összehatás, jobban kihasználja a PC lehetőségeit. Végre nem lógnak pixelfaágak a képbe... és ez is valami. Drasztikus újítást természetesen nem kell várni, inkább jobban kidolgozott és optimalizált az engine, az apró részletekben lehet észrevenni a változást. Néhány esés után még a ruhadarabok is kiszakadnak itt-ott, illetve kemény horzsolások jelennek meg sokat próbált deszkásunkon. Persze, amekkora eséseket lehet produkálni... ha igazán realiztikusak lettek volna a készítők, akkor a második percben mentő vizet el minket a pályáról... de abban persze hol a móka? Inkább csak az irányításban érezhető némi nehézség, de ez csak a rengeteg gomb miatt van. Gamepaddal sem sokkal könnyebb, sőt, amikor átlós irányba kell nyomni a kontrollert, mellé pedig a megfelelő

mozdulat gombját, hálát adunk a WSAD-ért. Ez még a legjobb gamepaden is igen macerás, sokkal könnyebb egyszerre nyomni a WD-t vagy SD-t. Szerencsére sok küldetés éppen arról szól, hogy jól begyakoroljuk az alapmozdulatokat, pl. egy half-pipe-ban ugrálva sorban jönnek a képernyőn a kívánt mozdulatok (a megfelelő billentyűzetkombinációkkal) nekünk pedig lehetőleg esés nélkül kell sorban megcsinálni mindet, mielőtt kifutunk az időből. Ha már mennek az alapok, és nem zavarodunk össze, rájövünk, hogy mennyire jó is a billentyűzet erre a célra.

### ÖREG ROCKKEREK, ELŐRE!

Már csak egy fontos téma van hátra: a zene, amely mindig fontos része volt a THPS-játékoknak. Először jól le akartam osztani, de végül mégsem teszem, mert bár sokkal kevésbé egységes, mint a ko-

rábbi soundtrackek, biztosan mindenki talál a dalok közt neki tetszőt. Ami pedig nem tetszik, azt ki lehet kapcsolni, illetve a GTA: VC mintájára saját számokat is be rakhatunk, onnantól kezdve pedig mindegy. Azért akad néhány finom falat, mint System of a Down vagy Public Enemy, de a legtöbb inkább a „nu-metal” vagy „MTV-rap” receptek alapján készült, nem túl eredeti, eldobható klónzene. (Más kérdés, hogy az ezeréves AC/DC, Iron Maiden, Sex Pistols-számokkal semmi bajom, de hogy kerülnek ide?!) Mindez persze az én szerény véleményem, senki meg ne bántódjon. Az összehatást nem rontja, úgy-hogy zárzó gyanánt csak annyit: az új epizód nem okozott csalódást, bár a készítő néhány fronton jobban beletaposhatott volna, de azért sikerült még jobbat tenni az amúgy is kiváló szériát.

**mazur**

THPS 4 Nokia N-Gage-en

### MOBIL KONZOL

Mi sem jellemezhetné jobban a THPS-széria sikerét, mint hogy ez az egyik első konzoljáték, mely a Sony-Ericsson T310 után Nokia N-Gage-re is elkészült. Persze az utóbbi masinának (finoman szólva is) erősebb oldala lesz a játék, úgyhogy biztos sokatokat érdekel: az alábbi képeken megismerhetitek, mit kapnak azok, akik időben beszereznek egy efféle csodát...



### ÉRTÉKELÉS

- még nagyobb pályák
- 190 küldetés
- jobb grafika és animációk
- két új alaptrükk
- néhány unalmas küldetés
- gyenge soundtrack

#### ■ Grafika



#### ■ Zene



#### ■ Hangok



#### ■ Játészhatóság



**93**  
százalék





# HÁROM NEMZETKÖZI SZUPERSZTÁROCSKA... INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

■ KATEGÓRIA: foci ■ KÖRNYEZET: európai stadionok ■ NEHÉZSÉG: állítható ■ ÚJRAJÁTSZANÁD-E: csak ha kötelező

**Jó a FIFA sorozat, egyre jobb, de azért az ember mindig kipróbálna valami mást, hogy legyen mihez hasonlítani. Esetleg azért, hátha valaki készít egy sokkal jobbat. Netán egy rosszabbat, így a FIFA még jobb lesz ezáltal. S mi a helyzet az ISS 3-mal – lesz trónfosztás?**

**A**mikor meghallottam a hírt, hogy jön az ISS 3 PC-re, még tamáskodtam picit. De amikor megjelent, és otthon már telepítettem a gépemre, el merem hinni, hogy végre a nagy, konzolos fociprogram-háború (Pro Evolution Soccer, FIFA és ISS sorozat) másik tagja is megjelenik PC-n. S ez nekünk, akik FIFA-val álmodunk, az év legjobb híre. Nosza rajta, vágjunk néhány gólt az ellenek hamarost.

## FOCI A LOMBOK ALATT

Senki sem költözött ki az erdőbe, bár elnézve az ISS 3-at, néha erősen gondolkodtam rajta, hogy jobban megérné. Miért is? A telepítés után, amikor a nem túl szép menü felbukkant, lelkesen nyúltam az egerhez. Rángattam én ezerral, de semmi. Azt hittem, lefagyott a dolog. Ekkor szerencsére a kezembe került a joypad, és kiderült a frankó: ez a játék annyira konzolkonverzió, hogy a komplett irányítást is pontosan átvették. Ez pedig eléggé szokatlan egy PC-s játékosnak. S jobban előrehaladva máris kiderült, hogy nem lehet semmilyen felbontást állítani, így a játék csak és kizárólag a konzolon megszokott méretben fut, punktum, nincs más, minek van atomerómű PC-d, minket nem érdekel (a Konami legalábbis ezt gondolhatta). A játék sebessége pedig, komolyan mondom, igencsak röhej: 1-9-ig állítható, de ezzel az egész sebesség lelassul. Magyarán: lassított felvételen játszhatunk, ha a sebességet minimumra vettük. LOL! Mókák, kacagás, paródia (lehet, hogy csak magyar futball? De az nem lehet, mert a szurkolók nem verik össze saját játékosikat). Tehát hamar lelombozódtam. Nagyon is.

## MOST LÓJ, MOST LŐŐŐŐŐŐŐŐŐŐŐJ, MELLÉÉÉÉÉÉÉ!

Persze a menü nem minden, meg a felbontás sem, hiszen a foci mégiscsak foci, mit nekünk ilyen cafrangok. Szerencsére (s ez hatalmas piros pont) ebben a játékban lehet edzeni! Hurrá! Mindenféle játékmódokat, akár az egy az egy elleni játék is benne van (ez a későbbiekben is fontos lesz), így minden fontos dolgot lehet gyakorolni. Az irányítás

zetőt nem. S ez a pasi végzetes hatással lesz az egész játékra. Ugyanis ha csak rálehelünk az ellenfélre, máris sárga lapot kapunk, míg a másik csapat nyugodtan eltörheti a csatárom lábát, a bíróról sporinak még a szemem sem rebben. Tehát „puhán” kell játszani, ez pedig csökkenti az esélyeinket. Mindemellett nem elég, hogy nem léphetünk oda, a csapattársaink retardált idioták, eszük ágában sincs csapatban játszani, így

„...ha csak rálehelünk az ellenfélre, máris sárga lapot kapunk, míg a másik csapat nyugodtan eltörheti a csatárom lábát...”

nem olyan bonyolult, viszont a kapura lövéssel már vannak gondjaim (persze én vagyok a tuti béna). Ugyanis amikor ráhelyezem az ujjamat a lövésgombra, s egy hajszálnyit megnyomom (miután kicseleztem és végigrohantam az egész ellenfelet), egy kis lövésrőmérő indul meg. Azonban bármilyen hirtelen is engedem el a gombot, a csik minimum a feléig megy, s persze így jócskán fölé megy a lövés, arról nem is beszélve, hogy ha az ember nem figyel, akkor a lelátó tetején üldögélő madarakat riogatja majd a bombájával. Magyarán gyakorolni kell ezerral, hogy megfelelő játékmódnak jussunk.

## MEGFELELŐ JÁTÉKÉLMÉNY?

Nos gyakoroltunk már, lépünk pályára. Dicső csapatunk kimasírozik, némely játékost talán fel is lehet ismerni (legalábbis úgy rémlik), azonban a játékvé-

nem érdemes passzolni nekik (magyarán: igazi egyéni játék. Felhozzuk a labdát, és a turbózással meg a cselezéssel egészen a kapuig verekedjük magunkat, és akkor – fölé löjük. Nagyon vicces). No persze lehet passzolgatni, csak nem érdemes ☺.

## MENJÜNK HÁLÓRA!

PS2-n ugyebár nem túl erős a hálózati penetráció. Ezért ott kicsit más a játék, mint PC-n, ezzel szemben itt nyüzsögnek a hálózatos lehetőségek, hogy egymás ellen nyomulhassunk (vagy akár egy csapatban). Ez nagyon jó újdonság az eredetihez képest, igencsak megnyerte a szívemet. Mert belegondolni is rossz, hogy egy egyébként nem túl acélos fociprogrammal mennyit játszottam volna, ha ez a hálózatos mód nem létezne. Eláruljam a titkot? Nem túl sokat ☺.

**Gyu**

## ADATOK

- FEJLESZTŐ  
KCE Osaka
- KIADÓ  
Konami
- WEBOLDAL  
www.konami.de
- FORGALMAZÓ  
N/A
- MEGJELENÉS  
N/A

## GYORSLINK 471

## HARDVER

- Minimumkonfig.  
PII 400 MHz,  
128 MB RAM,  
GeForce2 GTS

## ÉRTÉKELÉS

- van edzés!
- jó a hálózatkezelése
- rossz konzolos konverzió
- gyenge játékmenet

- Grafika
- Zene
- Hangok
- Játékoság

**69**  
százalék

# HEXEN 2

■ **KATEGÓRIA:** fantasy FPS ■ **KÖRNYEZET:** hagyományos fantasy

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 233 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HDD

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Raven Software

■ **KIADÓ**  
Activision

■ **WEBOLDAL**  
www.evm.hu

■ **FORGALMAZÓ**  
EVM

■ **ÁR**  
1 999 Ft

**A**nno, 1997-ben, amikor a Raven Software még aránylag ismeretlen volt, és nem villogott holmi vérgőzös Soldier of Fortune-ökkel és Star Wars-os Jedi Knight 2-vel, még a Quake II előtt jött az 1.5-ös Quake-motort használó fantasy FPS-ük, a Hexen II. Mivel már mindenki nagyon várta a Quake II-t, a Hexen II jóval nagyobb figyelmet kapott, mint azt várni lehetett volna, később pedig kiderült, hogy meg is érdemelte, mert egy rendkívül hangulatos, középkori témájú akciójátékot tisztelegtünk benne, egészen egyszerű logikai elemekkel megfűszerezve. Mivel a felhasznált motor és a korszak fejlesztőinek „hozzáállása” ellenére nem egy egyszerű Quake-klónról van szó, bizonyos helyeken csak úgy juthatunk tovább, ha megtaláljuk a megfelelő kapcsolókat, vagy a megfelelő varázslatokat használjuk.

A játék elején négy karakter közül választhatunk: kereszties lovag, paladin, orgyilkos és nekromata. Mindegyikük saját fegyverekkel és speciális képességekkel bír. Míg a fegyvereket a különböző pályákon be tudjuk szerezni, a speciális képességeket csak RPG-szerű fejlődéssel tanulhatjuk meg, magyarul szólva XP-t kell szerezni; a véreinkre szomjazó, rosszindulatú lények kiiktatásával és a puzzle feladatok megoldásával nyerhetünk ilyet. Másik RPG-vonás, hogy itt is szinteket lépünk: ezzel növekszik

a fűrgeség, az erő és a HP. Amikor karakterünk eléri nagyjából a négyes szintet, akkor kapunk egy speckó tulajdonságot, mint például az orgyilkosnál a lopakodást vagy a nekronál a lélekelszívást. Összességében tehát egy nagyon tisztességesen kidolgozott, belső nézetű akció RPG-vel dolgozunk. Ami a grafikát illeti: a Hexen 2 az akkoriban slágernek számító 3Dfx Voodoo 1-en nagyon szépen mutatott, de így, mai szemmel nézve már meglehetősen korosnak tűnik, emellett pedig bizonyos kártyákon (pl. ATI) valamilyen 3Dfx-emulátorra lesz szükség, hogy ki lehessen használni a 3D-s gyorsítást.

**Bad Sector**



## ÉRTÉKELÉS

- egyszerű FPS/RPG keverék
- kiváló fantasy hangulat
- király fejlődési rendszer
- cool karakterek
- öregecske, még pont nem Quake II-es motor (1.5-ös Quake 1)
- bizonyos kártyákon Voodoo-emulálási problémák

**86**  
százalék



# MAX PAYNE

■ **KATEGÓRIA:** külső nézetes akció ■ **KÖRNYEZET:** modern New York

■ **MINIMÁLIS HARDVER:** PII 233 MHz, 64 MB RAM

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
3D Realms, Remedy Entertainment

■ **KIADÓ**  
Take 2

■ **WEBOLDAL**  
www.maxpayne.com

■ **FORGALMAZÓ**  
Ecobit Kft.

■ **ÁR**  
1 999 Ft

**É**veket kellett várni rá, már azt hittük, Duke Nukem módra ez sem fog megjelenni, de végül, 2001 nyarán napvilágot látott a Remedy Entertainment rendkívül hangulatos, akkoriban forradalminak számító TPS-e, a Max Payne. A játék főszereplője Max Payne egy, a bűnözők közé beépülő New York-i kemény zsaru, akinek néhány gengszter kiirtja a családját, ezért hő-

sűnk megesküszik, hogy a banda nyomába ered, és „minden vér- és könnycseppért golyóval fizet” (ehh... az a 2001-es cikkem ©...). A gond csak az, hogy amikor kapcsolattartójával és barátjával találkozik, utóbbit meggyilkolják, így Max Payne-nek most már saját szakállára kell nyomoznia, egész New Yorkon keresztül lődözve magát, míg meg nem találja a főkolompókat.



Mivel a Remedy Entertainment fejlesztő csapata némileg összefonódik a MadOnionnal, akik a 3DMark tesztelőprogramot hozza ki évről évre (most már FutureMarknak hívják őket) ezért a Max Payne a 3DMark2001-es kicsit megváltoztatott motorját használja: akinek a fenti program tökéletesen fut a gépén (most már illendő...), az kiváló sebességgel és minőségben élvezheti a mai szemmel nézve is nagyon ütős grafikájú játékot. A Max Payne-show sztárjáról, a Matrix-ihletésű bullet time-ről még nem is beszéltem: egyetlen gombnyomással lelassíthatjuk az időt, és miközben minden szordinóban forog hősünk körül, ki tudjuk kerülni a levegőben süvítő golyókat, mi pedig „könnyedén” szitává löhetjük a rosszarcúakat. Az idézőjel használata nem elírás: bár maga a játék igen rövid, azért eléggé le fogunk izzadni, míg mindenkit le nem puffantunk. A látvány, a film noir stílusú sztori és a kiváló hangulat okán az akció és TPS-fanok igazi kihagyhatatlan alapmű a Max Payne!

**Bad Sector**

## ÉRTÉKELÉS

- ma is ütős látvány
- bullet time
- film noiros hangulat és sztori
- rövid
- időnként kicsit monoton

**91**  
százalék



# TONY HAWK PRO SKATER 3

■ **KATEGÓRIA:** skateboard jea! ■ **KÖRNYEZET:** skateboardpályák  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM

**T**avaly, amikor ZeroCool és jómagam Lipcsében jártunk, a tévében néztük a Jackass című horrorborzalom poénsót, amelyben egy függőleges 360 fokos kört kellett megtennie egy skateboardosnak. Másodikra sikerült neki a hihetetlen feladat, ezután derült ki, hogy az illető egy Tony Hawk nevű arc, aki ennek a szakmának a legjobbja a világon. Mindemellett pedig hatalmas legenda lett a srác, hiszen a nevével rendelkező skateboardos progi hihetetlen jó, ismert és nagyon nagy siker volt világszerte. Ahogy ez lenni szokott, egy igazi arcade játék esetében az elején

még kevés pályát érünk el, majd ezt követően egyre több pályát és feladatot kapcsolhatunk be és hajthatunk végre. Újdonság az előző részekhez képest a nagyon gyors és igen látványos grafikus motor, a tréning, amelynek során kiválóan el lehet sajátítani a kezelést és a tereptárgyak működését. Ha ezzel készen vagyunk, akkor máris indulhatunk a karrier módban: ebben során akár hihetetlen kombinációkat építhetünk egymás után, s legjobb esetben még akár öt percig is figurázhatunk önfledten. Rengeteg cuccot, kutyút találhatunk a pályán, így aki végigjátszotta a karrier

módot még azt is érhetik komoly meglepetések egy-egy újdonság láttán. Talán ennek is köszönheti a játék hatalmas sikerét, hiszen keményen rá lehet szokni, jól sugározza a deszkás életérzést (legalábbis amennyire én érzem). Szumma szummárum: ennek a programnak igen csak nehéz hibáját felfedezni, maximum azoknak nem tetszik majd, akiket hidegen hagynak a deszkások.

A PC-s változatban igen jó a multiplayer rész. Emellett a Capture the flag és a King on the hill az, amely fölöttébb tiszteletre méltó (kalap le). Zenéje (Motörhead, The Ramones stb..) igencsak dögös, sőt annak idején megjelent a játék soundtrackje külön, audió CD-n is.

**Gyu**



## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
Gearbox  
 ■ **KIADÓ**  
Activision  
 ■ **WEBOLDAL**  
www.activision.com  
 ■ **FORGALMAZÓ**  
EVM  
 ■ **ÁR**  
1 999 Ft

## ÉRTÉKELÉS

■ meglehetősen addiktív  
 ■ szuper irányíthatóság  
 ■ gyors grafika, jó zene  
 ■ konverzió, ennek egy-két jelét viseli

**91**  
százalék

# CRAZY TAXI

■ **KATEGÓRIA:** taxisimulátor ■ **KÖRNYEZET:** elképzelt városok utcái  
 ■ **MINIMÁLIS HARDVER:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM

**N**os, ismét egy konverzió. Lassan ez már vörös posztónak számít a PC-szek körében, hiszen (tisztelet a kivételnek) a konverzió szó általában egy-egy játék negatívumai közé tartozik. Az egykoron kívánónak számító konzolon, a Dreamcasten nagy siker volt a Crazy Taxi, így megjelenése után 3 évvel PC-n is debütálhatott. Nagy várakozás előzte meg, hiszen ez egy igen

egyéni stílus: a játék lényege az, hogy minél jobban meggazdagodjunk, embereket a lehető leggyorsabban fuvarozva az általuk kívánt címekre. No persze nem elég, hogy mi magunk is elég örültek vagyunk, és összevissza fuvarozunk, utasaink sem mindennapi emberek: például egy-egy látványosabb mozdulatra vagy egy tuti repülésre is fizetnek,



amolyan borraalóként. Magyarán: minél gyorsabban és látványosabban vezetünk, annál jobban járunk. Ehhez természetesen rengeteg kombó áll rendelkezésünkre, sőt szükségünk is lesz rájuk, mert ezek nélkül semmit sem ér az egész. S bár billentyűzettel is jól játszható, ennek ellenére mindenkinek inkább egy joypad használatát javasolom, hiszen eredetileg erre találták ki az irányítást.

Szerencsére a városban nincsenek zsaruk, utcai szabályok, esetleg megszokott power-upok: csak rengeteg utas, akik mind azonnal akarnak eljutni mindenhova, teljesen mindegy, hogy ötven méterre vagy 15 kilométerre szállítjuk őket.

A PC-s változatban apró játékok is vannak, amelyekkel jópofa dolgokat lehet művelni, de a lényeg, ami lényeg az a vad hajtás (nem a vadhajtás, hihi). A probléma csak az, hogy a régi változat nem fejlődött tovább 3 év alatt, így sajnos nem igazán korszerű a dolog. A grafikus motor pedig nem túl szép, de egy gyors akciójátékhoz megfelel.

**Gyu**

## ADATOK

■ **FEJLESZTŐ**  
SegaPC  
 ■ **KIADÓ**  
SegaPC  
 ■ **WEBOLDAL**  
www.segagpc.com  
 ■ **FORGALMAZÓ**  
EVM  
 ■ **ÁR**  
1 999 Ft

## ÉRTÉKELÉS

■ jópofa ötlet  
 ■ gyors engine  
 ■ kissé elkésett a konverzió  
 ■ nincsenek benne igazi PC-s extrák

**79**  
százalék





PoP – Genesisre



The Last Express



PoP – Genesisre



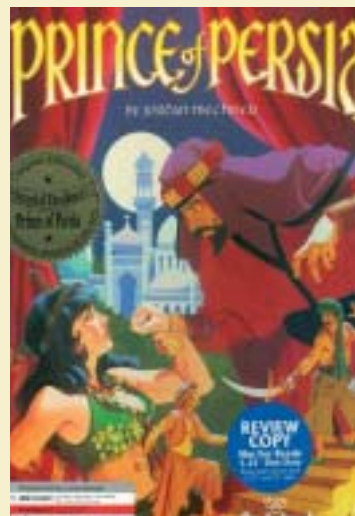
PoP – Amigóra



PoP – PC-re



Karateka



## JORDAN MECHNER, A PRINCE OF PERSIA ATYJA

# SZTÁRFEJLESZTŐ ALLŰRÖK NÉLKÜL

**John Carmack Ferrarikon furikázik, John Romero playmate felesége a Playboyban meztelenkedik, Sid Meier-t minden egyes játékához odabiggyesztik a nevét – létezik egyetlen olyan designer, aki nem filmsztárokéhoz mérhető allűrökkel bír?**

**N**os, Jordan Mechnerről nem gondolná az ember, hogy minden idők egyik leghíresebb platform akciójátékát készítette: amikor 1998-ban az ECTS-en elbeszélgettem vele, akkor csak egy szerény, nyugis fiatalembert ismerhettem meg, és azóta sem nőtt meg akkorára az arca, hogy ne férjen be a kiállítások kapuján. Mechner egyébként németes hangzású neve (és nyilván származása) ellenére igaz amerikai: New Yorkban született, és a Yale egyetemen végzett filmszakon.

### A DZSÚDÓS SRÁC ÉS A HERCEG

Igazi szenvedélye mindig is a számítógépesjáték-készítés volt: az ő nevéhez fűződik a *Karateka* című 1985-s verekedős, akció-

*Persia 1* 1990-ben jelent meg először Amigóra, majd később rengeteg más platformra is. A PoP 1 hatalmas sikert aratott, különféle díjakat kaszált be, hat nyelven és 20 (!) különféle formátumon jelent meg. A herceg mozgásához Mechner először alkalmazott motion capture-t, tehát a mozdulatokat bedigitalizáló technológiát. A poén az volt, hogy Jordan Mechner a saját testvérét vette fel egy kézi kamerával futás közben hozzá, így a játékosvilág mindörökké az ifjabbik Mechner megörökített mozgásával azonosult, miközben a herceget irányította ☺.

A folytatásra három évet kellett várni, de megérte: a 1993-as *Prince of Persia 2: The Shadow and Flame* hollywoodi kosztümös kalandfilmeket idéző átvezetői, mesés távolkeleti környezetének és nem utolsósorban pokolian nehéz játékmeneetének köszönhetően a mai napig az egyik (ha nem „a”) leghíresebb PC-s platformjáték.

### AGATHA CHRISTIE UTÁN SZABADON

Mechner következő játékával egészen más területre merészkedett: ezúttal egy olyan kalandjátékot akart készíteni, ahol a sztori, a hangulat és a korhű grafika kapják a főszerepet. Az 1995-ben megjelent *The Last Express* mind a mai napig egyike a technikailag és a játékmenetet szempontjából is legérdekesebb megoldásokat tartalmazó kalandprogramoknak. Az események közvetlenül az első világháború kitörése előtt zajlanak, és egy Robert Cath nevű rejtélyes fiatal kalandort alakítunk, aki egy barátjával találkozna az Orient Expressen, ám miután utóbbit meggyilkolják, Cath a gyilkosság körülményeinek kiderítése céljából kénytelen felvenni azonos-

ságát. A kiváló sztori mellett a játék érdekessége, hogy Mechnerék teljes egészében lemodellezték az igazi Orient Express belsejét. A *Last Express* motorja furcsa technológiát használt, amely nem is aratott egyértelmű sikert: folyamatos animáció helyett egymásba „olvadó” állóképekkel volt dolgunk...

A másik szokatlan újdonság a majdnem nonlineáris játékmeneet volt: miközben a vonat haladt előre, az idő folyamatosan múlt, a különböző szereplők fel-alá járkáltak, beszélgettek, illetve – Agatha Christie-re hajazó, nyomozós kalandjátékról lévén szó – egy rejtélyes gyilkos időnként el is tett néhány szereplőt láb alól.

A *Last Express* sajnos a kritikai sikerek ellenére anyagilag nagyot bukott. Amikor a csalódott fejlesztővel 1998-ban a játék felemás fogadtatásáról az ECTS-en beszélgettem, akkor a rossz tapasztalatok ellenére még azt tervezte, hogy filmet forgat a játék alapján: sajnos ebből nem lett semmi...

### A HERCEG LEGCIKISEBB SZEREPLÉSE

Sajnos elég negatív felhanggal kell zárnom az e havi múzeumot, mert míg a maga nemében szeniális *Last Express* csak anyagi téren okozott csalódást, a *Prince of Persia 3D* mint játék is pocsékra sikerült...

A grafika, a sztori és a hangulat terén nem is lett volna probléma, ám a herceg irányítása olyan katasztrofálisan gyenge volt, a kameranézetek annyira rosszak, hogy még a legelszántabb rajongók is csalódottan unistallálták a játékot.

Mechnernek a csúfos bukás után máig kellett várnia arra, hogy visszatérhessen...

**Bad Sector**

„A motion capture-höz Jordan Mechner a saját testvérét vette fel egy kézi kamerával futás közben.”

kaland stuff, amely sok ős C64-es szemében nosztalgikus könnyecsképeket idéz. Ez a játék némiképpen az olyan oldalnézetes platform akció-kalandoknak volt az elődje, mint a *Project Firestart*, az *Another World* és persze a *Prince of Persia*. Hőse, a fehér dzsúdóruhás kis fickó egy kastély felé igyekezett, és egyre nehezebben leverhető ellenfelekkel kellett szembeszállnia. A játékban hatalmas poén volt, hogy hősünk udvariaskodó meghajlását a rosszfiúk viszonozták, mielőtt még a gyepa elkezdődött volna. Mechner a verekedős progi sikere ellenére öt évig várt a következő projektjére: a *Prince of*



# TIPPEK & TRÜKKÖK

## UNREAL 2

**Taktika az ötödik küldetéshez**

**Tipp:** Az ötödik küldetésben, a hajónk védelmére kijelölt önműködő fegyvereket állítsuk közvetlenül annak a bejáratához, így biztosan senki sem jut át az ajtón.

## MORROWIND

**Tárgyak megszerzése idegenektől, legálisan**

**Tipp:** Valakinél megpillantjuk álmaink fegyverét, de nem támadhatjuk meg, mert akkor letartóztatnak az örök. Szerencsére azonban erre is van megoldás: csak használjuk a szánkat! Sértegensük addig áldozatunkat, míg elfogy a türelme, mégbe gurul, és ránk támad. Amit ez után teszünk, az már az önvédelem kategóriájába esik, amelyhez a Morrowind világának törvényei szerint a hullarablás is hozzátartozik ☺.

## GOTHIC 2

**Hogyan kerüljük ki a szörnyeket?**

**Tipp:** Kalandozásaink során ne feledkezzünk meg arról, hogy mi is alakot válthatunk. Ha például egy gyíkember elől akarunk eltűnni, változzunk egy varázslat segítségével Scavengerré. Ezen a módon szinte minden rosszaság mellett el tudunk surranni.

## C&C: GENERALS

**Statisztikánk javítása (közmetikázása ☺)**

**1. tipp:** Mikor a géppel skirmish módban játszunk, győzelmünk küszöbén gyorsan mentsünk állást. Nyerjük meg a játékot, majd töltsük vissza a mentést, és verjük le újra ellenfelünket. A program mind a két győzelmet a számlánkra írja, így akárhányszor eljátszhatjuk ezt az akciót, ha javítani akarunk a statisztikánkon.

**A kínai hatodik küldetés villámgyors megnyerése**

**2. tipp:** A kínaiak hatodik küldetését egészen rövid idő – 2 perc – alatt véghezvihetjük. Ehhez nem kell mást tennünk, mint gyorsan legyártani két Gatling-Panzert, amelyek megvédik bázisunkat, majd ezt követően a Fekete Lótusszal a hidhoz rohanni. Kerüljük ki a páncélosokat, a Stinger-állásoktól meg ne féljünk, mert nem sokat tehetnek szuperügynőknőnk ellen. Amint elérjük a híd közepét, máris megnyertük a küldetést.

## AGE OF MYTHOLOGY

**A 30. pálya könnyebb változata**

**Tipp:** A kőkemény 30. pályát egy kis trükk segítségével megszelídíthetjük. Amint felépítünk egy faluközpontot, megindul egy rejtett visszaszámlálás, amelynek a végén megtámad az ellenség. Mindezt azonban elhalaszthatjuk, ha várunk a faluközpont felépítésével. Először szép kényelmesen foglalkozunk a nyersanyagokkal, építjük fel a klasszikus kor épületeit, erősítsük meg a völgy bejáratait, és derítsünk fel minél többet a térségből. Ezt követően már felhúzzhatjuk a faluközpontot, és egy erős hadsereggel várhatjuk mit sem sejtő ellenfelünket.

## PORT ROYALE

**Mivel kereskedünk az elején?**

**1. tipp:** Kezdetben a leghasznosabb, ha dohányjal kereskedünk: ez hozza hordónként a legnagyobb nyereséget. Telepítünk rögtön három ültetvényt, amelyek biztosítják a folyamatos dohánytermelést.

**Hajónk száma tengeri csatákban**

**2. tipp:** Ne vonuljunk fel két, jól felszerelt hajónál többel a tengeri csatákhoz, mert ha ennél többet viszünk, csak az ütközet lesz átláthatatlanabb tőlük.

**Teendők alacsony eladási ár esetén**

**3. tipp:** Ha árunk eladási ára a vételi ár alá zuhan, tároljuk őket addig a raktárainkban, amíg kedvezőbb idő nem jönnek és nyereséggel tudunk megszabadulni a cuccoktól.

**Pénzszerzés trükkös módon**

**4. tipp:** Indítsuk el a bevezető játékot, és lapozzunk a tutorialban az 52. oldalra. Itt hozzájutunk egy térképhez, amelyen három angol konvoj 3-3 hajóval található. Szerezzük meg őket, majd adjuk el a legközelebbi városban. Ezután menjünk vissza

az 51. oldalra – a konvojok még mindig ugyanazon a helyen vannak, mint az akciónk előtt. A zsákmányszerzést megismételhetjük, egészen addig, míg elég pénz nem gyűlik össze a számlánkon.

**Zenék lecserélése**

**5. tipp:** Amennyiben már unjuk a játék zenéit, kicserélhetjük őket saját MP3-akra. Csak másoljuk be a program \MUSIC könyvtárába és nevezzük át őket az eredeti zenei fájlok nevére.

**Figyeljünk a gép útvonaltervezésére**

## FREELANCER

**1. tipp:** Mielőtt nagyobb, több rendszeren át tartó utazásokra indulnánk, mindig nézzük meg a program által összeállított útvonalat. Sokszor ugyanis kisebb, ködben lévő ugrópontokat figyelmen kívül hagy a gép. Ennek az az oka, hogy a MI tervezésor csak a kereskedelmi útvonalat kalkulálja bele a számításába, ami miatt sokszor felesleges kerülőt teszünk. Éppen ezért inkább kétszer is ellenőrizzük a dolgokat, mielőtt beizzítjuk a hajtóműveket.

**Az utolsó küldetés megkönnyítése**

**2. tipp:** Az utolsó küldetésben manőverezünk a hajónkkal a két obeliszk közé, amelyek a generátoron találhatóak. Ebből a pozícióból kényelmesen lövöldözhetünk ellenségeinkre, míg minket szinte esélyük sincs eltalálni.

**Gyors menekülés**

**3. tipp:** Előfordulhatnak olyan helyzetek, mikor hordányi ellenfél liheg a nyomunkban, mi pedig valahogy el akarunk tűnni a helyszínről, minél gyorsabban. Ilyenkor az a legjobb megoldás, ha bekapcsolt utazási hajtóművel egy ugrópont, állomás, vagy kereskedelmi csomópont felé vesszük az irányt, maximális sebességgel 100-200 méterre megközelítjük őket, azután kikapcsoljuk a hajtóműveket, és fékezés közben bedokkolunk. Ezáltal – gyakorlástól függően – lerövidül a dokkolási procedúra, ami sok esetben az életünket jelentheti.

## BIG MUTHA TRUCKERS

**Cheatek**

**Tipp:** Nyissuk meg a *Cheat* menüt az *Options* részben és írjuk be a kívánt kódot. Utána a menüben tudjuk ki/be kapcsolni a csalásokat.

Cheat	Hatás
LOTSAMONEY	10 millió dollárt kapunk az összes küldetés elérhetővé válik
LAZYPLAYER	autoplay
USETHEFORCE	kivilágítatlanul furikázunk
VICTORS	evil truck
VARLEY	kicsi járókelők
DAISHI	gyors autók
GINGERBEER	a timer kikapcsolódik
PUBLICTRANSPORT	kiseb sérülések
6WL	az összes gépet megkapjuk, az Evil Truck kivételével
CHEATINGMUTHATRUCKER	

## BLACK HAWK DOWN

**Cheatek**

**Tipp:** Amennyiben bakáink nem boldogulnának a feladatokkal, némi segítséget nyújthatunk nekik pár kóddal.

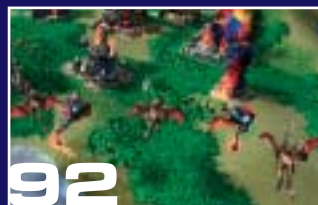
Cheat	Hatás
3cfe170c	végtelen lőszer
fc1ef2ed	feltöltődik lőszerkészletünk
91d428aa	egészségnövekedés
43b24743	láthatatlanság



**88**  
**Gothic 2**  
Vizigótok előnyben



**90**  
**Frontline Command**  
Négy páncélos és a kutya



**92**  
**WC3: Frozen Throne**  
Hűsítő élvezet

## ENCLAVE

**Cheatek** **Tipp:** Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a játék főkönyvtárában található Enviroment.cfg nevű fájlt. Írjuk be egy új sorba a következőket: „CON\_ENABE=1”, majd mentjük el. Ha a játékban megnyomjuk a [ ] gombot, máris beírhatjuk a következő trükkök valamelyikét.

Cheat	Hatás
cg_menu„cheatmenu”	cheat menü
cg_menu„god mode”	sebezhetetlenség
cg_menu„complete mission”	megnyerjük a küldetést
cmd giveall	teljes felszerelést kapunk
cmd noclip	átmehetünk a falakon

## ICEWIND DALE 2

**Cheatek** **1. tipp:** Kalandjainkat könnyebbé tehetjük, ha a programot a konfigurációs fájljal indítjuk el, így aktiváljuk a cheatkonzolt. Játék közben nyomjuk meg egyszerre a [CTRL] és [ALT] billentyűket, majd utána írjuk be, hogy „ctrlaldelete:enablecheatkeys()”. Ezt követően az alábbi kódok közül válogathatunk (a cheateket nem beírni kell, hanem meg kell nyomni a kijelölt gombokat):

Cheat	Hatás
[CTRL]+1	megváltoztatja páncélosztályunkat
[CTRL]+R	az a karakter, akire az egérkurzor mutat, meggyógyul
[CTRL]+U	tapasztalati pontokat kapunk
[CTRL]+4	megmutatja a cselekvéshez szükséges tárgyakat
[CTRL]+J	oda teleportálja csapatunkat, ahová a kurzor mutat
[CTRL]+C	fejzetinfo
[CTRL]+6	az előző karakter
[CTRL]+7	a következő karakter
[CTRL]+M	Debug-info
[CTRL]+F	a karakter megfordul
[CTRL]+A	a karakter megmozdul
[CTRL]+2	a világosság csökken
[CTRL]+3	a világosság nő
[CTRL]+X	megtudjuk a kurzor koordinátáit
[CTRL]+K	meghal az a karakter, akire a kurzor mutat

**Cheat** **2. tipp:** Ha a játékban megnyomjuk a [CTRL] és [ALT] billentyűket, majd beírjuk, hogy „ctrlaldelete:setglobal(„IWD2\_BONUS\_PACK”, „GLOBAL”, 1)”, akkor megjelenik egy bónuszkereskedő.

## MEDIEVAL – TOTAL WAR

**Cheat** **Tipp:** A játék CAMMAP alkönyvtárában találhatóak az Early.txt, High.txt és a Late.txt nevű fájlok. Egy szövegszerkesztővel nyissuk meg őket és a „SetStartDate:”, „SetEarlyPeriodStartDate:”, „SetHighPeriodStartDate:”, „SetLatePeriodStartDate:” értékeinél töröljük az utolsót, majd mentjük, és lépünk ki. Mostantól ezer év áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy népünket győzelemhez vezessük. (A változtatás előtt ne feledkezzünk meg a fájlokról biztonsági másolatot készíteni.)

## PRAETORIANS

**Cheat** **Tipp:** Az összes pálya szabaddá tételéhez lépünk be a játék profilkönyvtárába, ahol saját adataink tárolódnak. Nyissuk meg a játékosnevünkkel megegyező fájlt egy szövegszerkesztővel. Váltassuk meg a „variante 1 0” részben az összes nullát 1-re. Mentjük el, majd indítsuk újra a programot: most már az összes pályán csatázhatunk.

## PRISONER OF WAR

**Cheatek** **Tipp:** Szökésünk idejét lerövidíthetjük néhány csalás segítségével. A kívánt kódot a jelszóképernyőnél tudjuk beírni:

Cheat	Hatás
FARLEMYDOG	az összes titkos cucc látható lesz
DINO	végtelen számú goodie
GER1ENG5	az összes fejzet elérhető lesz
DEFAULTM	normál fejzetek
FATTY	nagyobb lesz az erőnk
QUINCY	az örök kevésbé figyelnek ránk
MUFFIN	megváltozik az örök mérete
BOSTON	FPS nézet
FOXY	minden a feje tetejére áll

## SPLINTER CELL:

**Cheatek** **1. tipp:** Akik valamilyen okból nem találták meg a bezárt ajtókhöz a kódokat, azok most örülhetnek: mind itt van ☺.

Küldetés/Ajtó száma	Kód
<b>1. küldetés (rendőrségi épület)</b>	
Code 1	091772
Code 2	5929
<b>4. küldetés (CIA-bázis)</b>	
Code 1	7687
Code 2	110598
Code 3	2019
Code 4	110700
Code 5	0614
<b>5. küldetés (Kalinaték)</b>	
Code 1	97531
Code 2	33575
Code 3	1250
<b>8. küldetés (Kínai követség, 2. rész)</b>	
Code 1	1436
Code 2	9753
Code 3	1456
Code 4	1834
Code 5	7921
<b>9. küldetés (Elnöki palota)</b>	
Code 1	2126
Code 2	70021
Code 3	66768

## VIETCONG

**Cheatek** **Tipp:** A vietnámi őserdőben könnyen elveszhetünk – ahogy katonáink is életüket. Csapataink támogatására a főparancsnokság küldött egy speciális cheat-alkulatót. Nyomjuk le játék közben a [ ] gombot, s a konzolba írjuk be a kívánt kódot:

Cheat	Hatás
GIFTFROMPTERODON	aktiváljuk a cheat módot
CHTHEAL	meggyógyulunk
CHTHEALTEAM	csapatunk meggyógyul
CHTWEAP XX	az XX számú fegyvert megkapjuk (0–30)
CHTAMMO	feltöltődik lőszerkészletünk
CHTGRENADES	gránátokat kapunk
CHTALLQF	gyors harcok
CHT3PV	külső nézet be/ki kapcsolása
SHOWFPS (0/1)	framerate be/ki kapcsolása
SHOWPROF (0/1)	állapot be/ki kapcsolása

Uhu

# TUNING OPPORTUNISTÁKNAK GOTHIC II

**Te lettél a kiválasztott, vagyis a Neveravine a Morrowindben? Akkor csak szedd össze magad, mert a Gothic II-ben mezei szökött fegyencként indulsz...**

**Ne csapjon le egy szúnyog...**

**1. tipp:** A kezdetek kezdetén, amikor még csak zöldfűlű vagy, az alap, hogy semmiképpen se köss bele nálad erősebbekbe, de még a gyengébbeket is kerüld el, ha sokan vannak. Ilyenek például eleinte a vérlegyek is: inkább rohanj oda a környéken állandólag paraszthoz, és csapjádok le közösen a dögöket!

**Tiéd legyen az utolsó csapás!**

**2. tipp:** Persze „közös monsztrának túrók a háta”: ha olyanokkal harcolsz együtt, akik nem szövetségeseid, akkor az XP-t csak akkor kapod meg, ha tiéd az utolsó csapás! Ezért légy mindig a közelben, és ha gyengül a dög, akkor rohanj oda a harcolókhöz!

**Legyünk parasztok?**

**3. tipp:** A Khorinis városába való bejutásnak kétféle módja van. Az egyik megoldás szerint meg kell szereznünk egy paraszt ruháját, amit magunkra öltve az örök átengednek, ha azt mondjuk, mi is parasztok vagyunk. A ruhát kétféleképpen szerezhethetjük meg: egyszerűen el is lophatjuk a helyi farmertől, ám így nem kapunk elég XP-t, úgyhogy érdemes inkább végrehajtani a farmerek küldetéseit: így tápolódunk is, és aránylag olcsón meg is kapjuk a cuccost.

**Vagy inkább simlísek?**

**4. tipp:** A másik megoldás, ha hagyjuk magunkat rábeszélni az út szélén üldögélő kereskedő által. A fickó ugyan figyelmeztet, hogy ezért cserébe mindenképpen segítenünk kell neki, ám természetesen nem eszik olyan forrón a kását: a szóban forgó küldetésnél nem muszáj az ő oldalán állni... Akár a parasztruhás megoldást, akár ezt választjuk, mindenképpen be fogunk jutni a városba.

**A városi levegő szabadabb lesz**

**5. tipp:** Khorinisben a következő alaprobléma, hogy nem tudjuk végrehajtani főfeladatunkat, tehát nem tudunk beszélni a lovagok vezetőjével, mert nem engednek be a gazdagok negyedébe, mivel nem vagyunk teljes értékű polgárok. Ezt a problémát természetesen rögtön nem tudjuk megoldani, ám nem árt tisztában lenni lehetőségeinkkel... Folyt. köv. lejjebb...

**Inaskodjunk!**

**6. tipp:** Beléphetünk például valamilyen mesteremberhez inasnak, ehhez azonban nemcsak a szóban forgó jóember megbecsülését kell megszereznünk, hanem az összes többiét is. Khorinisban ugyanis az a furcsa szokás, hogy csak akkor vehet fel bárki magához inast, ha az összes kolléga beleegyezik.

**Zsoldos leszel, katona vagy varázslatokat mormoló mágus**

**7. tipp:** Ha nincs kedvünk a mesteremberekkel foglalkozni, akkor inkább valamilyen szervezetbe lépünk be, mert ezek révén is beengednek majd a város felső részébe. Ide persze még nehezebb bejutni: a tűzmágusoknak ezer arany és egy élő birka kell, a zsoldosoknál először végig kell verni a bandatagokat és egyéb módon is megszerezni megbecsülé-

süket, a lovagokhoz pedig a többlépcsős belépéshez először fel kell deríteni a városban operáló tolvajszövetség hollétét. Egyik sem lesz könnyű...

**A milicisták**

**8. tipp:** A helyi milícia több szempontból is fontos számunkra: egyrészt hozzájuk belépve jutunk csak el a lovagok közé, másrészt nem árt jóban lenni Andréval, a vezérükkel, mert ha leleplezünk egy bűnözőt, akkor ezt XP-vel és arannyal jutalmazza.

**Canthar, a sunyi kereskedő**

**9. tipp:** A városban előbb-utóbb találkozol Canthar komával, azzal a fickóval, aki elvileg hozzásegített a bejutáshoz papirosával (már aki igénybe vette). Akár így, akár úgy, de elfogadhatjuk küldetését: egy Sarah nevű fegyverkereskedő szúrja a szemét (...az fájhat! – ender), és ha kitolunk a hölgygel, egy adásvételkor egy koholmányt csúsztatva a zsebébe, akkor XP-t és még jutalomfegyvert is kapunk Canthartól. Én viszont inkább azt csináltam, hogy befújtam Canthart Andrénál, a kereskedőnél, ezért pénzt és XP-t is kaptam, aztán meglátogattam Sarah-t, aki szintén XP-vel jutalmazott, ráadásul sokkal jobb fegyvert adott, mint amivel Canthar kiszúrta volna a szemem ☺.

**Sok pénznél jobb a több**

**10. tipp:** Aki nehezen talál pénzt, de annál többet szeretne, az a következő „trükkkel” aránylag könnyen szerezhet... Először is menj el a zsoldosokhoz, és beszélj meg el a kováccsal. Tanulj meg fegyvert kovácsolni, és vegyél tőle nyers vasat, amelyet először forrósíts fel a kemencében, majd az üllőn addig üsd... amíg kard nem lesz belőle. Eztán add el a melletted lévő kereskedőnek vagy a kovácsinasnak darabonként 30 aranyért. Vegyél újra vasat, ismét készítsd el, stb. A procedúrát felgyorsíthatod úgy, ha egyszerre sok nyersanyagot veszel: a ko-



Mivel nem őseibert, hanem egy fantasy hőst irányítunk, nem árt a nyers húst megsütönni



Nadja, a prosti nem tréfál, amikor a szexről van szó: 50 aranyért egy igazi erotikus mozi kapunk!



„Bartok” nemcsak kiváló zeneszerző, de a vadászat nagymestere is, ha vele megyünk, ingyen XP és állatbőrhegyeket szerzünk!

<p><b>gothic.ini:</b> <b>quicksave,</b> <b>quickload</b> <b>bekapcs.</b></p>	<p>vácsnak percenként „újratermelődik” az eladható vasa. (Köszönet Mazurnak a tippért!)</p> <p><b>11. tipp:</b> Érdeemes egy kicsit editálgatni a gothic.ini-t, ugyanis itt olyan „lényegtelen” kapcsolókat állíthatunk be, mint például a quicksave, quickload, amit a drága jó készítő nem raktak bele a végleges játékba...</p>	<p><b>Dragomir számszerija</b></p>	<p>dig brutális a sebése. A használatát több helyen is fejlesztheted: az egyik legügyesebb mester Dragomir: egy fickó, aki a városon kívüli kocsmától nem messze lévő vadásztelepen ücsörög. Szerezd vissza a saját számszeriját, és segíteni fog.</p> <p><b>18. tipp:</b> A mesteríjász számszerija valahol északkeleten lesz: úgy tudsz oda eljutni, ha követed a tőle elvezető utat egészen addig, amíg egy tűz mellett álló, az állatok feldolgozását megantató ürgével nem találkozol, itt észak felé veszed az irányt, míg a soron következő kis erdőben meg nem találsz egy Stonehenge jellegű obeliszkort: itt lesz a crossbow.</p>
<p><b>The Gothic Project</b></p>	<p><b>12. tipp:</b> Persze pénzt lopással is lehet szerezni: ehhez azonban először is tolvajkulcsra lesz szükségünk. Ilyet először a helyi ácsból vásárolhatunk, miután meggyőztük, hogy természetesen igazi becsületes fickók vagyunk, és jó célokra használjuk ☺! (Ez az évszázad LOL-ja ☺!) A tolvajkulcsokat úgy tudjuk használni, hogy a jobb és bal kurzorgombokat nyomkodjuk, és vagy eltaláljuk a megfelelő sorrendet, vagy nem: jegyezzük le egy papírfecni-re, így ha eltörünk egy kulcsot, akkor a játékot visszatöltve már tudni fogjuk, hol rontottuk el. (Köszönet Delnek a tippért!)</p>	<p><b>Térképpel könnyebb</b></p>	<p><b>19. tipp:</b> No igen, azt el is felejtettem eddig írni, hogy térképre is szükséged lesz, méghozzá ez igazi létszükséglet, még akkor is, ha nincs rajta írással jelölve semmi. (Ez elég bukta a játékban.) A térképet a városon, a kikötőben vásárolhatod meg egy fickótól, aki legtöbbször a boltja előtt ücsörög. Vegyél a városról és a környékről is térképet: meg fogja érni a befektetés!</p>
<p><b>Miben mes-terkedjünk?</b></p>	<p><b>13. tipp:</b> Előbb-utóbb eljutunk arra a szintre, hogy, még ha nem is muszáj, de akkor is érdemes belépni inasnak valamelyik kereskedőhöz. A választás nem könnyű, ugyanis mindegyikük valamilyen bónuszt jelent, ez pedig leginkább a nekik eladható termékek árában jelentkezik. Én Bosperhez, az íjászhoz léptem be, így drágábban adom el neki az állatbőröket, de már bánom, mert Haraddal, a kováccsal sokkal jártam volna, ugyanis a zsoldosoknál legyártható fegyvereket nála 100 aranyért adhattam volna el ☺!</p>	<p><b>Varázkard készítés</b></p>	<p><b>20. tipp:</b> A varázkard készítését is többféle módon lehet elsajátítani: én a zsoldosoknál lévő kovácstól tanultam meg. Először azonban mágikus vasat kell találnod: illeszmit elvileg csak a jó öreg fegyventelegen bányásznak, ám a zsoldosok közelében találsz egy zsványtanyát, ahol a barlangban rá fogsz lelni öt darab szemcsére: épp ennyi kell a kovácsnak.</p>
<p><b>Vegyész-kedjünk!</b></p>	<p><b>14. tipp:</b> A megtalált növényeket fel is falhatjuk, de érdeme-sebb inkább tartalékolni őket, ugyanis egyes NPC-ktől (például a városi „gyógyszerész” mesterembertől) megtanulhatunk vegyészkedni is: a növényeket kotyvasztva időlegesen gyógyító vagy akár örökre feltápoló lötyiket hozhatunk létre!</p>	<p><b>„Fuss, Forest, fuss!” (Majd elintézzük...)</b></p>	<p><b>21. tipp:</b> Ha valamilyen túlságosan erős szörny támad rád, akkor fuss el előle, egészen addig, amíg nagyobb tömeg emberhez nem érsz, mert ilyenkor nekiesnek. Vigyázz azonban, mert előfordul, hogy az illetők feldühödnek, hogy nyakukra hoztad a rémségeket, és bosszúból neked esnek... (Különösen, ha alaptól nem szimpatizálnak veled.)</p>
<p><b>Sütve jobb</b></p>	<p><b>15. tipp:</b> Hasonlóan a növényekhez, az állatok testéből kihalított húst sem nyersen érdemes felzabálni (elvégre nem vademberek vagyunk), mert sokkal több HP-t kapunk, ha előtte megsütjük. Ehhez nem is kell mást tennünk, csak odaállni egy tűzhely elé sütögetni, és addig nyomkodni a [CTRL] billentyűt, amíg hősünk ki nem süti a teljes készletet.</p>	<p><b>Al-jajj</b></p>	<p><b>22. tipp:</b> A játék rossz útvonal-követési rutinját ki lehet használni úgy, hogy a minket üldöző rémeket valamilyen szorosabb helyre vagy élesebb fordulóba becsalogatjuk, és amíg ott szerencsétlenkednek, addig nyilvánsszóval vagy mágiával elintézzük.</p>
<p><b>Szakemberek</b></p>	<p><b>16. tipp:</b> A Gothic II-ben csak úgy fejlesztheted képességeidet, ha egy szakértő ember tanításait igénybe veszed. Egyesek ingyér’ is segítenek, másoknak viszont előtte valamilyen szolgálatot is végre kell hajtani, esetleg egyszerűen csak tejelned kell. Ha már hajlandóak oktatni, akkor egy tapasztalati pontért eggyel emelheted a tulajdonságaidat, a gáz csak az, hogy előbbiből minden szintlépéskor csak tízet kapsz, úgy-hogy alaposan gondold meg, mire tápolsz!</p>	<p><b>Hogyan orkitalanít-sunk?</b></p>	<p><b>23. tipp:</b> A Valley of Mines gyakorlatilag a Gothic I régi helyszíne és – bár általában ennél „zöldebb füllel” is odajuthatunk – csak akkor szánjuk rá magunkat az odavándorlásra, ha már nagyjából 12-es szint felett vagyunk. Az itt táborozó orkok nagyon brutálisak, és csak egyenként lehet őket elintézni, haláluk viszont számunkra 250 XP-t jelent darabjáért, ami nem piskóta... Csaljuk el őket tehát egyenként, és leginkább számszerijjal, vagy mágiával végezzünk velük.</p>
<p><b>Tell Vilmos nyomdoká-ban</b></p>	<p><b>17. tipp:</b> Persze erőre vagy mágiára is tápolhatunk (utóbbira csak akkor, ha mágusok vagyunk), ám a Gothic II-ben nagyon is érdemes a számszerijra gyúrni, mert használata sokkal kényelmesebb, mint a közelharcot igénylő kardoké, emellett pe-</p>	<p><b>Enyém a vár, orké a lekvár</b></p>	<p><b>24. tipp:</b> A Valley of Mines-ban az a célunk, hogy eljussunk a kastélyba, hogy aztán a sárkánytámadás bizonyítékát elvigyük a Khorinisben állomásozó Lord Hagennek. Hacsak nem vagyunk tápgyerekek, érdemesebb a nagyobb csapat orkokat elkerülni. Ha nagyon XP-re utazunk, megpróbálhatjuk elintézni őket egyenként: sok sikert hozzá! Mindenesetre a kastélyba úgy juthatunk be, ha a lerombolt falának támasztott ostromgépen keresztül felrohanunk. <b>Bad Sector</b></p>

# TIGRISSZELIDÍTÉS FELSŐFOKON

## WW2: FRONTLINE COMMAND

Ahhoz, hogy a Szövetségeseket győzelemre segítsük, számtalan küldetésben kell helyt állnunk, feladatokat végrehajtanunk. Ha katonáinkat még a háború végén is életben akarjuk látni, igencsak oda kell figyelnünk, és a bevetéseket is minél pontosabban meg kell terveznünk, hogy csak minimális veszteséget szenvedjünk. Néhány tipp segíthet ebben.

- Felderítés** **1. tipp:** Legelső lépés, hogy felderítsük, milyen ellenállással kell számolnunk az előttünk lévő területen. Nemcsak a mozgó őrzárakat, hanem bunkereket, illetve a házakban rejtőzõ németeket is fel kell kutatnunk. Erre a célra legalkalmasabb a parancsnok: távcsõvével igen messzire ellát, és csak kevés dolog marad rejtve elõtte. Ha viszont parancsnokunkat észrevették, és elkezdtek rá lõni, gyorsan próbáljunk vele elmenekülni, mert van rá esélyünk, és az elvesztett életerõpontokat idõvel úgyszólamint visszaszerzi.
- Aknaveetõkkel távoli célpontokra** **2. tipp:** Különösen hasznos, ha a parancsnok mellett vagy a közelében állomásozik egy vagy több aknavetõs egység is, mert így jobb esetben meg is semmisíthetünk egy-egy óvatlan német őrzárakat. Arra azonban vigyázzunk, hogy ha nem sikerült minden egyes tagot gránáttal elintézni, gyorsan tűnjünk el, vagy küldjük oda a lövéseket is, mert a bajtársaik miatt dühös német bakák hamar felbukkannak, hogy bosszút álljanak rajtunk.
- Csatázzunk távról** **3. tipp:** A veszteségek elkerülésére a legjobb megoldás, ha minél többet használjuk távolsági egységeinket. Az aknavetõket már említettem, de az utászok is remek harcosok: mivel bazookájukból soha nem fogy ki a lószér, bátran bevethetjük mindenfajta ellenséges egység vagy építmény ellen. Legjobb, ha tömegesen vetjük be õket, mert úgy még nagyobb tüzertõ jelentenek. Egyedül arra figyeljünk, hogy a közelben vagy mindenkit lójjunk szét elsõre, vagy gyorsan vigyük el a helyszínrõl õket, mert csak nagyon soká töltik újra a fegyverüket. Szintén jó választás a mesterlövész bevetése is, de viszonylag ritkán kapunk a parancsnokságtól ilyen egységet.
- A közelharc fortélyai** **4. tipp:** Ha mindenképpen közelharcba keveredünk, legjobb, ha lövéseinket küldjük egymás mellett sorban csatába. Ha van rá idõnk, tegyük õket védekező állásba, így sokkal hatékonyabban harcolnak. A géppisztolyos (SMG) egységek jóval kisebb lõtávolsággal rendelkeznek, ezért számukra egész más feladatot jelöljünk ki: vagy a nehézfegyverzetet – aknavetõk, lángszórósok, utászok – õrizzék, vagy a tûzharc kitörése után más irányból lepjék meg a támadókat, miközben azok lövészsapatáikkal vannak elfoglalva.
- Csapatforrási elõrenyomulások** **5. tipp:** Mivel a németek hajlamosak hátulról is támadni, meg kell szerveznünk az oldal- és hátvédet is. A sort a parancsnok vezesse, aki mindig földeríti a helyzetet, és ha veszély van, vissza tud futni a mögötte haladó két-három lövészegységig. Őket követi a nehézfegyverzet, géppisztolyos védelem által közrefogva. Hátul szintén egy-két lövészraj legyen, és ha nagyobb felderítetlen területek mellett haladunk el, akkor ajánlott egy-egy védelemben állított lövészalakulat is.
- Páncélos hadviselés** **6. tipp:** Némileg más a helyzet, amennyiben harcjárművekkel is rendelkezünk: a tankokkal óvatosan haladjunk – ha van gyalogság velük, derítsük fel a terepet, és igyekezzünk megmutatni a célokat harcokcsink személyzetének. Ha (már) nem rendelkezünk gyalogosokkal, a minél nagyobb tüzertõ érdekében koncentráljuk egy kupacba páncélosainkat, és nyomuljunk óvatosan, mindig a tank elejét mutatva, elõre. Egyéb

páncélozott járműveinkkel pedig még óvatosabban bánjunk: legjobban, ha hátul, biztonságban tartjuk õket, és csak rendesen felderített terepen, konkrét célpontok ellen vetjük be õket.

- Tervezzük ki rajtaütéseket** **7. tipp:** A látásviszonyokat remekül kihasználhatjuk, ha lehasalunk egy fal tövébe, vagy a sövény túloldalára bújunk. Ehhez persze tudnunk kell, hogy körülbelül mikorra ér oda az ellenség, de ha jól idõzítjük a dolgot, akkor váratlanul felállva vagy átmászva a sövényen, meglephetjük az ellenséget, és igen érzékeny veszteséget okozhatunk neki.
- Partraszállás alacsony veszteséggel** **8. tipp:** A partraszállásos küldetés persze ebben a játékban is elég nehézre sikeredett – legalábbis, amíg rá nem jövünk a trükkökre. Az elsõ hullámban két osztagot kapunk: egyet alul balra, a másikat felül jobbra. Elõször a bal oldaliakkal törõdjünk, mert rájuk összpontosul a nagyobb nyomás. Rögtõn vezényeljük õket, mindenkit kijelölve a part tövébe, a két bunker közé, a feljárótól jobbra, majd állítsuk a lövéseket és a géppisztolyosokat védelemben. (Miközben útnak indítottuk õket, gyorsan küldjük a másik osztagot is a part tövébe, mert azért néha rájuk is lónek.) Ezután a megmaradt nehézfegyveresekkel lójjuk ki a tólunk jobbra lévõ bunkert, majd várjunk az erõsítésre – elsõsorban a jobb oldali osztagra: miután kiiktattuk velük a közelükben lévõ bunkereket és a parti ágyút, odaküldjük õket a bal oldaliakhoz. Innentõl már egyszerű a dolog: az újabb erõsítéshullámokat is a part tövéhez vezényeljük, és mikor már elég nagy erõvel rendelkezünk, felmegyünk a feljárón a magasabban fekvõ részre, aztán mindenkit leirtunk ☺.
- Uhu**



A tankjainkra nagyon vigyázzunk, ha lehet, akkor a gyalogsággal derítsük fel elõttük a környéket

# 576 KByte

**MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK!**



**Árkád Üzletközpont**  
Örs Vezér tér Aluljáró színi  
Tel.: 434-8076



**West End City Center**  
Jókai Imrő sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



**Pólus Center**  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**Campona Bev. Közp.**  
Tel.: 424-3-424



**Mammút 2 Bev. Központ**  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76

**TELJES KÍNÁLATUNKAT  
MOST MÁR AZ INTERNETEN IS  
MEGTALÁLHATOD!**

**[www.576.hu](http://www.576.hu)**

0721



NINTENDO<sup>64</sup>



PC  
CD  
ROM



COLOR  
GAME BOY



GAME BOY ADVANCE  
PlayStation®2



## KINEK A PAP, KINEK A PAPNÉ

WARCRAFT III:  
FROZEN THRONE

Ugyan annyira nem nehéz a kiegészítő, de van néhány pálya, ahol nem feltétlenül egyértelmű, hogy mi is az az út, amelyiket követni kell a könnyű sétagaloppszerű nyeléshez.

„Csak az a vég, azt tudnám feledni!”

**1. tipp:** A legtöbb stratégiai érzék egyértelműen az utolsó pályához kell, azt hiszem, itt fogjuk a legtöbb zsebkendőt könnyesre sírni. Pedig a feladat egyszerű: először csak egy (!) obeliszket foglaljunk el, majd azt próbáljuk megtartani addig, amíg iszonyatosan fel nem fejlődünk. Ehhez elengedhetetlen feltétel, amire az egész pályán ügyeljünk, hogy mindig legalább két bányából folyamatosan termeljünk. Az erős seregek ezen a pályán nem sokat érnek, a folyamatosan újragenerálódó ellenséges hősök pikk-pakk levetik őket, ezért hódításainkat tornyokkal védjük be. Ha már kellőképpen felszívtuk magunkat, akkor induljunk neki egy másik obeliszknek, amit kínkeservesen a folyamatosan termelődő egységekkel (csak az abomination és a frost wyrm ér valamit) tartunk meg addig, amíg a felhúzott bányából érkező creeperre fel nem építünk legalább 15 (nem vicc!) tornyot. Persze tartsunk mellettük mindig 2-3 parasztot, vagy támadás esetén a bányában békésen idézgetőket irányítsuk át. Ugyanezt ismételjük el még egy obeliszssel, majd a negyediknél küldjük oda mindkét hősünket plusz az összes épkezláb embert, és próbáljuk meg a Crypt Lorddal addig tartani, amíg Arthas azt is át nem állítja a mi oldalunkra.

One flag CTF

**2. tipp:** Az Illidan kiszabadítása című akció esetén arra ügyeljünk, hogy egyből az elején rohanjunk hőseinkkel a ketrechez, és érintsük meg. Ellenkező esetben esélyünk sincs visszahozni... A pálya egyébként tápolásra is kiválóan alkalmas, mivel ha a harcok közelében maradunk, akkor kapjuk az XP-t rendesen. A Phoenix varázslatig mindenképpen jussunk el, mert a következő pályán nagyon fog kelleni.

Egy erős szövetséges

**3. tipp:** Amikor a hajótörés után találkozunk a Crypt Lorddal, érdemes az északi sárkányos küldetést megcsinálnunk. Készítsünk minél több fiendet, fejlesszük ki a hálót, és induljunk neki! Nem lesz egyszerű, de ha nyerünk, akkor a szokásos tápokon és az XP-n kívül egy élőhalott sárkány a jutalmunk, „akivel” gyakorlatilag az egész területet legyalulhatjuk. Foglaljuk el erős hajótámogatással a nyugati naga bázist, majd irány a lejárat Old Kingdom bányáiba.

Lord of Pityu

**4. tipp:** A Black Citadel elfoglalása közben egyrészt fogadjuk meg a tanácsot, és irtsuk le az árnyékharcosokkal a generátoro-

kat. Az örökkel ne törődjünk, mindegyikőjükkel csak a generátort üssük, és amint kipurcant, rejtőzzünk árnyékba újra. Ez után megindulhatunk seregünkkel. Az ork bázisok semlegesítése a legjobban idézett lények beküldésével valósítható meg. A nagák Sea elementálok tudnak használni erre a célra, egyszerűen álljunk le a bázis előtt, küldjük be az elementálokat, és üssük le velük a meat wagonokat. A farkasokkal és az elementálokkal ezek után csalogassuk ki a védőket várakozó seregünk elé, üssük le őket is, majd romboljuk le a védelem nélkül maradt épületeket. Ezt követően egyesítsük seregeinket a középső híd aktiválásával, pótoljuk a veszteséget a gyárakból (az öldöklésért kapunk némi pénzt), majd végezzünk az utolsó bázissal. A három főellenség ezek után gyerekjáték lesz, varázsolgassunk bőszen, esetleg itt is használhatjuk a kicsalogató taktikát.

Secret level!

**5. tipp:** Azon a pályán, ahol a blood mage bekerül a börtönbe, nagyon sok kis secret van. Álljunk egyszerre egy-egy emberrel az azonos színű pontokra, így kinyílnak a „titkos” ajtók. Így elláthatjuk a Ghost Mage-ek bajját. Ha a nagy undead-ember csata után leégetjük a gombákat, akkor egy teleponton keresztül jutunk fel a vörös kapcsolóhoz. A secret levelre is itt lehet bejutni, a bal oldali ajtó szétverése után. A birkák előtti kapcsolókat kell a megfelelő sorrendben lenyomnunk. Csak hatféle variáció van. (Vagy ez kombináció? Nem is tudom...), és már nyílik is az ajtó! Ezután teljesítsük a pályát a szokott módon, és jön is az atomhent!

Az utolsó ajtónyitót a három gölem aktiválása után, a közelben lévő gombák szétégetésével (blood mage!) találjuk meg.

Csukd be az ajtót, fiam!

**6. tipp:** Amikor a négy démoni kaput kell elfoglalnunk, akkor először a déli irányába vegyük utunkat. Nem lesz nehéz feladat, ha a rövid szünetekben oda húzódunk a fountain of health-hez, akkor nem lehet gond. Mindig használjuk a Phoenix varázslatot a blood mage-en, sokat segít a harcban. Ezután segítsünk az árnyjáróknak (nem lesz nehéz), és a feladatunk inntől fogva egyszerű: mindig velük együtt induljunk csatába, és nem lehet gond. A fenti ork bázis ellen nem árt azért néhány tritont (kék naga) vinni, mert sok sárkányuk van, s ezeket le kell hozni a földre.

ender



A Batrider speciális képessége ideálissá teszi nagy tömegben támadó légi egységek ellen (pl. emberek)



Ebben az esetben részesítsük a Juggernautokat előnyben, mert a kis hajók semmit sem érnek...

## FARKAS A MEZŐN

MORROWIND:  
BLOODMOON

**A Bloodmoon rengeteg érdekességet ad Morrowind világához. Ezekkel kapcsolatban adunk néhány tippet – valamint egyszer s mindenkorra tisztázzuk a vámpírkérdést is.**

**Sárkány ellen**  
**sárkányfű,**  
**farkas ellen**  
**ezüstkard**

**1. tipp:** Ezüst pisztolygolyó híján farkasemberek ellen a legjobb választás az ezüstoffegyver. Még ha látszólag kevesebbet is sebeznek a „nagy” fegyvereknél (Sunder, Trueflame, Hopesfire), érdemes ezeket választani, lévén az ezüst duplán sebez, míg más fegyver támadóértéke automatikusan feleződik. A legjobbak a csempészek barlangjában található paralízisbónusszal ellátott ezüst claymore-ok.

**A „Stahlrim”**

**2. tipp:** A nordok temetkezéshez használt „szent jege” – a Stahlrim – csak akkor használható, ha erre egy speciális eszközt szerzünk akár Cariustól (az erődben), akár Falcótól (a Raven Rock-kolónián). A Stahlrimből még a Glass Armornál is jobb páncélt lehet készíttetni – ez az Ice Armor –, de csakis akkor, ha csatlakozunk az East Empire Companyhez, és kellőképpen feltornázzuk magunkat a ranglétrán. A Stahlrimot nem érdemes elpazarolni – pl. eladni – mert összesen 26 darab található az egész szigeten! Az Ice Armor egyébként nem sokkal jobb a Glass Armornál, ugyanannyit véd, viszont könnyebb és jobban „enchant”-elhető. Igaz ez a Stahlrimből készíthető fegyverekre is, melyekre akár 80 pontos fagysebzést is rápakolhatunk... Ami azért elég szép.

**Carius vagy Falco?**

**3. tipp:** Falco és Carius között az East Empire Companyhez kapcsolódó küldetések során választani kell majd: aki nem szeret semmiből sem kimaradni, az megcsinálhatja mindkét módon is, de ha valaki nem venné a fáradságot, annak annyit elárulhatunk, hogy pontosan ellenkező küldetéseket adnak... Carius agyafúrt, kapzsi és gonosz, Falco pedig a jófiú, így mindenki döntse el maga, melyik áll közelebb a karakteréhez. Ugyan Carius küldetései is érdekesek, Falcóhoz csatlakozva később feleannyi Stahlrimot kell adnunk az Ice Armor elkészítéséhez, vagyis így akár két teljes szettet is készíthetünk magunknak (ha el szeretnénk adni, vagy esetleg a másikat máshogy szeretnénk „enchant”-elni.) Arról nem is beszélve, hogy Carius kimondottan undorító alak.

**Snow Bear és Snow Wolf Armor**

**4. tipp:** Thirskben, közvetlenül a Meadhall – fordítsuk Sörccsarnoknak ☺? – mellett található egy jó munkás kovácsmember, aki Snow Bear, illetve Snow Wolf bundából készít igen dögös könnyű páncélt. A „dögös” inkább csak a kinézetre vonatkozik, mivel ugyan jobban enchant-elhető, mint a Glass Armor, illetve alaptól ad 5% fagy elleni védelmet is, maga az armor rating alacsonyabb. Snow Bear általában a Raven Rock-kolóniától kicsit északra bóklászik, illetve a sziget közepétől északra, a lezuhant léghajó roncsai mellett mindig ücsörög egy Snow Wolf.

**Mit eszik a farkas nagymamákönkivül?**

**5. tipp:** Ellentétben a vámpírléttel, farkasemberként szinte teljes életet élhetünk Morrowindben. Az egyetlen kínos megkötés az, hogy este kilenc táján már kezdetünk valami nyugodt helyet keresni, ahol senki sem látja meg átalakulásunkat. Fontos az is, hogy minden éjjel találjunk magunknak legalább egy áldozatot! Solstheimben ez nem okoz gondot, mivel a sziget tele van „Berserker”-ekkel, illetve „Fryse Hag”-ekkel, akiket büntetlenül elkaphatunk, ha nem akarunk ártatlanokat bántani. Vvardenfellben ott vannak a Sleeperek, illetve a banditák... a lényeg, hogy ember legyen.

**A négy fantom-Spriggan**

**6. tipp:** Már sokan találkoztak a Bloodmoonban azzal az idegesítő buggal, hogy egy East Empire Company-hez kapcsolódó küldetésben, amikor négy, a kolónia körül sündörgő

Spriggannal kell végezni, ezek egyszerűen rossz helyen spawnolnak, és képtelenség megtalálni őket. Ráadásul – ez is a bug része –, ha „rossz” Sprigganokat ölünk meg, nem azt a négyet, akiről szó volt, akkor buktuk a küldetést. Ha ez merülne fel, kénytelenek vagyunk csalni. Hívjuk le a konzolt, és pötyögjük be: `placeatpc „BM_spriggan_co1” 1,1,1 <enter> placeatpc „BM_spriggan_co2” 1,1,1 <enter> placeatpc „BM_spriggan_co3” 1,1,1 <enter> placeatpc „BM_spriggan_co4” 1,1,1 <enter>` Ezek után azonnal ott lesz mind a négy, körülöttünk. Érdemes előtte tápolni, mert – lévén, hogy a Spriggannak három élete van – ez voltaképp 12 csatát jelent ☺.

**Farkas vagy ember?**

**7. tipp:** Miután megfertőződünk likantrópiával, három napunk van eldönteni, hogy magunkra vállaljuk-e a farkasemberlét süllyát, vagy sem. Fontos, hogy ha inkább megmaradunk embernek (elég egy szimpla „Cure Disease” spell vagy gyógylötty), később még akkor is kipróbálhatjuk, hogy milyen farkasként rohangálni... egy speciális gyűrű, a „Ring of Hircine” segítségével. Ezt használva bármikor farkassá változhatunk, és nem leszünk kénytelenek minden éjjel eljátszani az előbb-utóbb már kényelmetlen átalakulási-embervadászati procedúrát. Ha viszont meggyógyítjuk magunkat, akkor rengeteg (egyébként zseniális!) farkasküldetéstől esünk el: ebben áll tehát a választás, a Ring of Hircine-nel farkassá változók nem kapnak speciális küldetéseket.

**Vámpír-farkas-ember?**

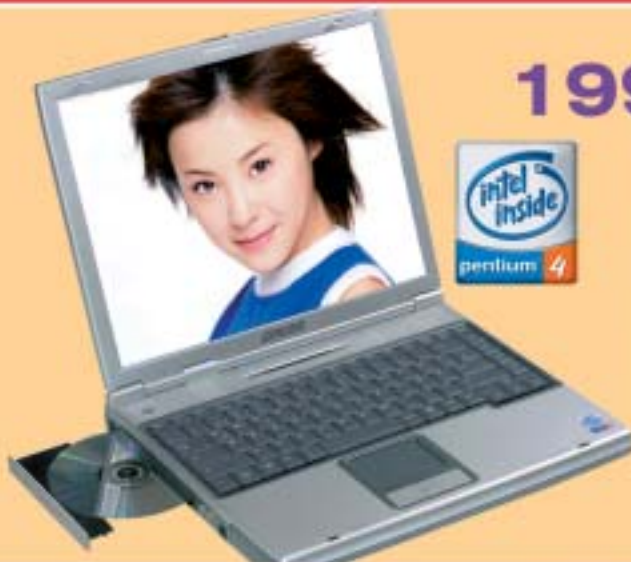
**8. tipp:** Hogyan lehet valaki vámpír Morrowindben? A lényeg, hogy vagy ne legyen rajtunk „Common Disease” elleni védelem, vagy csökkentjük le valamilyen spelllel. Ezután hagyjuk, hogy megsebezzen egy vámpír – ha pl. az Aundae klánhoz akarunk tartozni, akkor ők, az Ashmelech kriptában (a Sheogorad régióban) – és pihenjünk három napot. Fontos, hogy vámpírként is lehetünk farkasemberek a Bloodmoonban (!), azonban míg utóbbi végleges, a vámpírléte feladhatjuk, ha Surantól északra, a Bal Fel szentélyben beszédbe elegyedünk a Molag Bal szoborral, és teljesítjük az általa kirótt küldetést. Ezután visszatérve nem leszünk többé vámpírok, eltűnik ugyan a brutális bónusz statisztika – képzeljünk plusz 320 pontot a tulajdonságainkhoz... –, viszont újra szóba állnak velünk az emberek, nem csak nappal utazhatunk, illetve újra használhatjuk a Stilt Ridereket és a Mage Guild teleportokat is.

**Mazur**



**A Stahlrimből csinálthatunk Ice Armort, de lebontásához speciális célszerszám szükséges**

# SZENZÁCIÓS NYÁRI ÁRAK A GERICOMTÓL



**199.900 FT**

**GERICOM**  
mobile world

**GERICOM WEBSHOX**

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- SIS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbit, FireWire beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

**239.900 FT**

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

**289.900 FT**

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium4 2600MHz processzor
- 1024MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Samsonite hordtáska ajándékba!

**MAGYAR PC MAGAZIN TESZTGYŐZTES  
2003/01**

**MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook!**



**299.900 FT**

**GERICOM X5**

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Windows XP Home ajándékba!
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Leontik Z25 nyomtató ajándékba!

**339.900 FT**

**GERICOM X5 Pro**

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 640MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- Compact flash és microdrive olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB v2.0 port
- 312mm x 256mm x 30mm, 2,2kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!
- Leontik Z25 nyomtató ajándékba!

**399.900 FT**

**GERICOM 5in1 SERVER**

- 16,1" TFT WXGA (1600\*1200) kijelző
- Intel Celeron 2000MHz processzor
- 40GB UDMA merevlemez
- 256MB DDR RAM
- DVD- író TOUGHBA DVD-RW combo
- DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV TUNER + Multifunkciós távirányító
- ATI RADEON 9000 VGA kártya 64MB DDR RAM
- G-Video be- és kimenet
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbit
- FireWire IEEE 1394
- Infra Port, 4x USB v2.0,
- 2x Type II PCMCIA csatlakozó
- Windows 102 gombos teljes billentyűzet
- Soros, párhuzamos, PS-2, monitor csatlakozó
- Memory Stick kártya olvasó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 360 x 299 x 56mm, 4,8kg, grafit fekete színben
- GERICOM hordtáska ajándékba!



**289.900 FT**

**GERICOM SILVER SERAPH**

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 1800MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Smart kártya olvasó
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem, Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x PCMCIA, 3x USB v2.0 port
- 325mm x 273mm x 41mm, 3,2kg
- Gericom hordtáska

**489.900 FT**

- Intel Pentium4 2600MHz processzor
- 80GB UDMA merevlemez
- 512MB DDR RAM



**389.900 FT**

**GERICOM HOLLYWOOD**

- 15,2" TFT WXGA (1280x854) kijelző
- Intel MOBIL Pentium4 2000MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez
- Geforce4 Go 440, 64MB DDR RAM + TV-OUT
- CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 1x PCMCIA, 2x USB v2.0 port
- 350mm x 260mm x 33mm, 3,5kg
- Samsonite hordtáska ajándékba!

**15:10 WIDESCREEN**



**GERICOM CO. KFT**

7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.

Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@toina.net

**GARDEX**

9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.

Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

**CÉDRUS COMPUTER KFT.**

1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.

Tel.: 433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@cedruskft.hu

**B & T Irodatechnika Kft.**

5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57.

Tel.: 06-66/442-614, Fax: 06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

**ACOMP PEST**

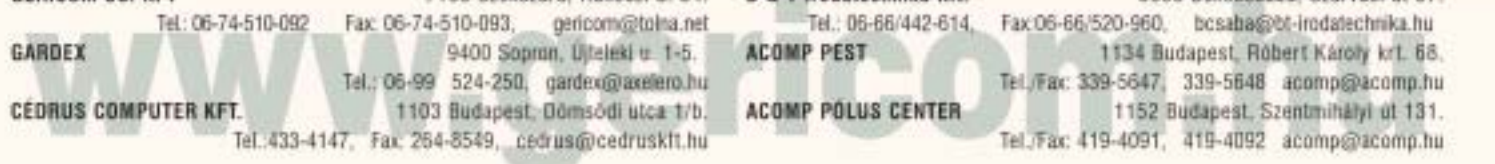
1134 Budapest, Róbert Károly kr. 68.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acom.hu

**ACOMP PÓLUS CENTER**

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acom.hu



# EURÓPA VEZETŐ NOTEBOOK GYÁRTÓJÁTÓL



**259.900 FT**  
**GERICOM WEBENGINE FORCE**

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- CD- RW + DVD Combo meghajtó
- 1.44MB floppy Disk meghajtó
- GeForce 40 420, 32MB DDR RAM + TV-OUT
- Fire/Motion EEE10100MHz beájtás
- FireWire IEEE 1394 kábelje
- Ultra Port, 2x USB port
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 201mm x 41mm, 3.4kg
- Számos hordtásza áll rendelkezésre!

**289.900 FT**

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

**319.900 FT**

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium 2400MHz
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez



**379.900 FT**  
**GERICOM BLOCKBUSTER**

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Mobil Pentium 2200 processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- 2x DVD RW + 16x CD- RW + DVD Combo
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Hardwo
- Fire/Motion 56k V90 beájtás
- Ethernet 10/100MHz beájtás
- FireWire IEEE 1394 kábelje
- Ultra Port, 2x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 325mm x 285mm x 38mm, 3.9kg
- Windows XP Home áll rendelkezésre!
- Számos hordtásza áll rendelkezésre!



**279.900 FT**  
**GERICOM MASTERPIECE**

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 2600MHz processzor
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez
- ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT
- CD RW + DVD Combo Drive
- Fire/Motion 56k V90 beájtás
- Ethernet 10/100MHz beájtás
- FireWire IEEE 1394 kábelje
- Ultra Port, 4x USB 2.0
- 1x PCMCIA csatlakozó
- 302 x 275 x 40mm, 3.7kg
- Számos hordtásza áll rendelkezésre!



**329.900 FT**

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium 2400MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

**389.900 FT**

- 15,1" TFT (1400x1050) kijelző
- Intel Pentium 2650MHz processzor
- 512MB DDR RAM
- 60GB merevlemez

**2x DVD RW + 16x CD- RW + DVD Combo Drive**



3D Mark 2000 V1.1: 9409  
 3D Mark 2001 V330: 6881

## ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

**129.900 FT**  
**ACOMP ZENITH**

- Intel Pentium processzor, 2400MHz
- ASUS P4S33X alaplap, 516 MBSDX memóriák
- 512MB DDR-333 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 4fx. UL CD RW + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- Ethernet 10/100MHz hálózati kártya
- 1.44MB floppy Disk Drive
- ATX Motherboard
- Magyar nyelvű alapozó leírattal
- Giganet NetScout Plus 3 garancia garancia egységre
- 601 matricás kártya díjazás
- Compact Flash, Memory Stick, S.M., MMC, SD!

**189.900 FT**  
**ACOMP ZENITH Pro**

- Intel Pentium processzor, 2600MHz
- 120GB 7200rpm merevlemez
- TOS-485A SDR-5002 DVD-RW (DVD-RW) egység
- GeForce FX 5600 grafikus kártya 256MB DDR RAM + TV-OUT

**74.900 FT**  
**ACOMP XPLOREER**

- Intel Celeron processzor, 2000MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 40GB merevlemez
- 16x sebességű 500W DVD meghajtó
- GeForce MX440 grafikus kártya 64MB + TV-OUT
- Ethernet 10/100MHz hálózati kártya
- Fire/Motion 56 kbps beájtás
- AC97 On-board hangkártya
- 1.44MB floppy Drive
- ATX Motherboard
- Magyar nyelvű alapozó leírattal
- Giganet NetScout Plus 3 garancia garancia egységre
- 601 matricás kártya díjazás
- Compact Flash, Memory Stick, S.M., MMC, SD!

**94.900 FT**  
**ACOMP XPLOREER Pro**

- Intel Celeron processzor, 2300MHz
- 60GB merevlemez
- 32x sebességű 500W / LG CD- RW
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT



Design by L&D

Mark az A/A-t nem tartalmazza! Az árvoztás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paramétereit beszerzők jogai fenntartva!

Műveletidő: hétfő-szombat: 9:00-17:00, Szombat: Vasárnap: 10:00-18:00, PÜLLS CENTERBEN a hét minden napján 10:30 óráig

Árask az A/A-t nem tartalmazza! Az árak változhatnak jogt fenntartjuk!

**ACOMP PEST:** 1134 Budapest, Robert Károly utca 88.  
**PÜLLS CENTER:** 1132 Budapest, Szentmihály utca 131.

Tel./fax: 339-5947, 339-5948  
 Tel./fax: 419-4201, 419-4292

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)



Faxszám: 2-333-6866/1477##

# ACOMP

Számlátészchnikai Kereskedelmi és Szolgáltatás Kft.

# MÉLYVÍZ

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Üdvölet mindenkinek ezen a forró nyáron. Többször gondolkodtam már azon, hogy két nyaralás között vajon mennyien gondolkodnak el azon, hogy gépüket fejlesszék. Csak úgy halkan megjegyzem, hogy most igenis érdemes utána-kérdezni a dolgoknak, hiszen pontosan a nyári pangás miatt elég sok cég akciózgat... De mivel ez nem a reklám helye, mindenkinek utána kell járni a dolgoknak.

Végre valahára sikerült meg elkészíteni a nagy GeForce FX tesztünk ellentettjét, melyben a nagy rivális ATI legnevesebb képviselői csaptak össze. Most egy időre biztosan megtudhatod, hogy mit és mennyiért érdemes megszerezni. Azért a viharfelhők ismét gyülekeznek, hiszen a Titánok Harca hamarosan újra tetőfokára hág. A cégek nem adják fel, harcolnak egymás ellen, és mindenki a legjobb akar lenni. Ebbe persze újabb kihívók is beleszólnak, akik tovább fokozzák a napjainkban sem ki káoszt...  
**ZeroCool**

## SMS, AMIT NEM KAPUNK MEG

Berlinben a rendőrség érdekes, újszerű megoldást használ arra, hogy megtalálja keresett bűnözőket, akik elég gondatlanok ahhoz, hogy ne kapcsolják ki telefonjukat.

Akit keresnek, annak a telefonjára olyan speciális SMS-t küldenek, amelyet a készülék nem jelez ki még akkor sem, amikor az illető megkapja. Mivel a célszemély úgy hiszi, őt nem hívja senki, a nyomozók titokban kideríthetik 50 méteres pontossággal a helyzetét. A rendőrség egyébként egy másik, „IMSI-catcher” nevű technikát is használ a körözött

személyek pillanatnyi tartózkodási helyének megállapításához, ez utóbbi azonban még csak összesen 5 esetben került bevetésre e cél érdekében.



## A MICROSOFT HADAT ÜZEN

Valószínűleg sokan kaptatok már kéréstlen e-mailt (ügynevezett spamet) életetekben. Ezek száma jócskán felülmúlja a normális levelekét, így a világ legnagyobb szoftvercégeben is megérett a gondolat, hogy most már tenni kellene valamit. 13 különböző keresetet nyújtott be a cég spammerek ellen, mivel félrevezető és erőszakos levelekkel bombázták klienseiket. Ez úgy sikerült, hogy megszerezték egyes levelezési listák adatait, amelyeket elárastottak. A Microsoft szakértői szerint a spam globális probléma, amelynek elhárításában nagy cégeknek és különböző országok kormányzatainak össze kell fogniuk. Ezzel a kijelentéssel csak egyetérteni tudunk. Bár minden valószínűség szerint a megoldásnak inkább hardveresnek vagy szoftveresnek kéne lennie, mint joginak, de első lépésnek ez sem rossz.



## LE A KALÓZOKKAL!

Egy amerikai szenátor elég „érdekes” és meglehetősen radikális ötlettel állt elő azok ellen, akik illegálisan töltenek le zenét az internetről. Elképzelése szerint egyszerűen használhatatlanná kellene tenni azokat a PC-eket, melyeken illegálisan másolt zenék-

re bukkannak a hatóságok. Egy szenátusi meghallgatáson (amelyen a zeneipar képviselői is jelen voltak) Orrin Hatch képviselő ezzel a kérdéssel állt elő: „kivitelezhető-e egy olyan módszer, melynek segítségével az interneten keresztül tönkretelhetnék az il-



legális fájlcsere szolgáltatókat használó internetezők számítógépeit?”.

Tavaly egy másik szenátor olyan törvényjavaslattal állt elő, amely lehetővé tenné, hogy a szerzői jogok tulajdonosai legálisan hackertámadásokat hajthassanak végre az illegális zene- és képfájlokat forgalmazó felhasználók számítógépei ellen. Természetesen jogi szempontból mindkét javaslat igen csak támadható, azonban tudomásul kell venni, hogy a file-cserélő hálózatokra előbb-utóbb kemény idők várnak majd. S már csak egy kérdés merül fel: a fogyasztók jogait ki és mikor védi majd meg végre?

## KIRUGHATNAK SMS-BEN

Az Accident Group 2500 alkalmazottjának mondott fel igencsak érdekes módon, hiszen SMS-ben és e-mailem küldte el az elbocsátást bejelentő üzenetet. Hogy a szituáció még jobb legyen, akik értesítést kaptak, azoknak fel kellett hívnuk az SMS-ben, illetve az e-mailem megkapott telefonszámot, ahol egy üzenetrögzítő tájékoztatta őket a részletekről. Aki pedig ezek után nem kapott személyes visszajelzést, az automatikusan ki volt rúgva. Mivel egyéb gondok is támadtak, a társaság különböző irodáit kifosztották az alkalmazottak, és vittek mindent, ami mozdítható volt: számítógépeket, fénymásolókat, de még kávéfőzőket is – mondván: ez a májusi bérük helyett jár nekik. A cég szóvivője az angol újságíróknak elmondta: azért döntöttek a furcsa elbocsátási eljárás mellett, mert hirtelen nagyon sok minden történt egyszerre, így aztán nem maradt idő az egyenkénti személyes elbeszélgetésekre. Ha féltjük pozíciókat, ne vegyünk mobiltelefont ☺!





**AMD-s alaplapok**  
Az igazság pillanata



**ATI grafikuskártyák**  
ATI a tuti?



**Digitális Kamerák**  
Fényképezzünk okosan

# BOEING 747 OTTHON



Biztosan sokan kipróbálták már a Microsoft Flight Simulator bármely változatát. Úgy gondoljuk, ennél jobb polgári repülőszimulátor nem is létezik jelenleg a piacon (s esély sincs ennél jobbra jelenleg). Mindenesetre léteznek olyanok, akik a nappalijukban akarnak tudni egy igazi B-747-est, de mivel a nagy madár nem férne be, így más-képp oldják meg. Egy holland emberke, Steve Ferris 9 darab AMD procis PC, 13 monitor és egy helyi hálózat segítségével totális 3D-s élményt adó „munkaállomás” épített ki. Erre csak azt lehet mondani, hogy : NEM SEMMI!

## DICSŐSÉGTÁBLA

A világ legnagyobb lapkagyártója, az Intel leszállította egymilliárdodik chipjét. 1978-ban jelent meg az Intel első, személyi számítógépekbe szánt chipje, a 8086-os. Ekkortájt egy számítógép még egy egész emeletet elfoglalt, „mindössze” 29 000 tranzisztorból állt, és 5 megahertzen futott. El tudjátok képzelni ezt a sebességet? Mára a tranzisztorok száma 1900-szorosára (55 millió a Pentium IV-ben), s az órajele 3.06 GHz-re (az eredeti hatszázszorosra) nőtt. Figyelembe véve a különböző asztali, laptop- és szervermegoldásokat, körülbelül áprilisban következett be az ünnepi alkalom, amikor az egymilliárdodik lapka is szállításra került. Elemzők szerint az Intel a kétmilliárdodik chip leszállítását 2007-ben éri majd el. Csak érdekességképpen: a legfejlettebb grafikus kártyákban napjainkban 110-130 millió tranzisztor található ☺!



## HÁROMKAPUS TRANZISZTOR

Az Intel által feltalált Tri-Gate technológia, ha nem is forradalmasítja a chipgyártást, mindenesetre érdekes. A klasszikus tranzisztor kapui laposak, ezekben folyik az elektromosság. A Tri-Gate tranzisztor kapui apró alagutak, ezek belső falán folyik az áram. Ez nagyobb teljesítményhez és jóval kisebb energiavesztéshez vezet (ami sajnos manapság még elég nagy probléma). Jelenleg egy ilyen tranzisztorkapu mérete 30 nanométer, s mire 2007-ben megjelennek az ilyen kapcsolókat tartalmazó chippek, addigra ezek már csak 20 nanométeresek lesznek.



## CS- FEJHALLGATÓ



A Plantronics a közelmúltban bejelentett DSP-500-as fejhallgatószteteje igen érdekes tulajdonságokkal rendelkezik, ugyanis a designerek csak és kizárólag a Counter-Strike játékosaira gondoltak a tervezésnél. Természetesen másra is lehet használni a mikrofonnal egybeépített sztereó fejhallgatót, amely USB portra csatlakozik. A mikrofon automatikusan reagál a „boom”-ra, tehát automatikusan állítja az érzékelés szintjét, hogy a torzítást elkerülje. Ez igen hasznos lehet egy kellemetlen harci helyzetben. A készülék szűri a zajt is, ami igencsak fontos a jó minőségű beszélgetéshez. A CS logókkal felszerelt rendszer ára kicsivel több mint 100 dollár (olyan 22-23 ezer forint).

## INTERNETGYORSULÁS

A Fast TCP nevű adatátviteli technológia segítségével akár öt másodperc alatt is letölthető egy teljes mozifilm, ráadásul a protokoll a jelenlegi internetes vonalakon is képes működni. Ezt a rendszert a California Institute of Technology fejlesztette, s segítségével nagyon fel lehet gyorsítani a jelenlegi internetet. Használatával a ma alkalmazott TCP protokoll sebességének a sokszorosára érhető el. A Fast TCP ugyanazt a csomagméretet használja, mint a hagyományos TCP, így azt az internetes forgalmat jelenleg biztosító számítógépek ugyanúgy képesek kezelni. Az eltérés az adatokat küldő gép hardverében és szoftverében van, ez ugyanis folyamatosan méri, hogy mennyi időbe telik egy-egy csomag átvitele, és milyen gyorsan érkeznek meg a visszajelzések. A rendszert tavaly novemberben próbálták ki először a gyakorlatban. Az elért átlagos adatátviteli sebesség 925 megabit volt másodpercenként. Hagyományos TCP-vel csak 266 Mbit/s sebességet értek el ugyanezen az útvonalon. Tíz Fast TCP rendszer összekapcsolásával a kutatók több mint 8,6 gigabitet tudtak továbbítani másodpercenként, s ez a jelenlegi szélessávú kapcsolatok sebességének több mint a haterzszerese. Ide vele ☺!



### ATI 420 A TUTI!

Még alig teszteltük az ATI legújabb chipjeit (sőt a 9900-as még nincs sehol) a neves gyártó már jövőbeli terveiről is kiszivárogtak adatok. Jövőre megjelenő új architektúrájú grafikus chipjük egyelőre az R420 kódnevet viseli (beceneve Loki, az északi mitológia egyik istene után). A PCI Express szabványt támogatja majd, amelynek széles körű terjedése 2004 második negyedévében várható (az ezt támogató Intel Grantsdale lapkakészlet is ekkortájt jelenik majd meg). Találgatások szerint az R420 110-150 millió tranzisztorból áll majd. Természetesen az ATI egy PCI Expressről AGP-re konvertáló funkciót is beépít, így a jelenlegi gépekben is lehet majd használni az R420-szal szerelt kártyákat, amelyek támogatják majd a Pixel Shader 3.0-t és a Vertex Shader 3.0-t is.



## WEBKAMERÁK A BIZTONSÁGÉRT



Jay Walker, a neves árverési site, a *Priceline.com* alapítója újabb merész ötletbe kezdett. Az Egyesült Államok biztonságát szeretné megreformálni. Ötlete igen egyszerű: az USA-ban található 47 000 kritikus „objektum” (erőművek, repülőterek, kormányzati épületek stb.) szinte mindegyikének 30 méteres körzetébe bárki gond nélkül odakeveredhet, és ott erőszakos cselekményeket hajthat végre. Azonban ha ezeket a fontos helyeket ellátnák webkamerával, akkor az amerikai otthonokból bárki nyomon követhetné, mi is történik. Ha gyanúsát látnak, azonnal tudnák riasztani a biztonsági szolgálatot egy egérklattyintással. Az önkéntes figyelők 10 dollárt kapnának óránként a közreműködésért. Természetesen gondos biztonsági rendszabályok akadályoznák meg, hogy bárki bármikor poénból riasszon. Ezután az USA nevet változtathatna: Paranoiás Egyesült Államok, azaz USP ☺.

### EGÉR HADMŰVELET

Ezzel a furcsa névvel nem egérverseney, hanem szoftveralkalmazkodás eleni kampány futott nemrégiben Olaszországban. Összesen 140 millió dollár értékben foglaltak le hamis szoftvereket (ez kb. 31 milliárd forint). A BSA helyi irodájának képviselője szerint ez is bizonyítja, az internet milyen veszélyt jelent az illegális termékek terjesztésében. Természetesen a lefoglalt „bűnjelek” között nemcsak szoftverek, hanem zenei CD-k, film DVD-k is voltak. A nyomozás során összesen 12 weboldalt és 28 elektronikus postafiókot tartottak megfigyelés alatt a hatóságok, a megszerzett adatok alapján pedig több, mint 10 ezer ember ellen indítanak majd vizsgálatot.



Előzetes kalkulációk alapján a világ legismertebb és legtöbbet használt keresőszolgáltatása, a Google hamarosan elérheti végső határát. Miután eléri majd, hogy 4 294 967 296 oldalt tartson adatbázisában, a rendszer nem lesz képes többre (mindez köszönhető egy számtani hibának). A rengeteg, azóta megszűnt oldal, illetve az újak felborítják a prioritásos listát, ami alapján sok gond támadhat. Ugyanígy hamarosan elfogyhat a tárhely is, illetve lényegesen belassulhat a rendszer. Reméljük, ez a gond nem fog előfordulni a népszerű keresőszolgáltatással, és mindnyájan tovább böngészhetünk a Google ([www.google.com](http://www.google.com)) segítségével.



## A GOOGLE HATÁRAI



Természetes színek  
Kiváló kontraszt  
Magas fényerő

## GABA LCD Monitorok

# Valóban élethű kép



GB-1502  
GB-1702

Megtévesztően valóságos...



**GABA**  
COMPUTER

...ha az ár mellett a  
minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep  
Tel.: 215-1109  
Fax.: 215-8770  
info@gabatech.hu  
www.gabatech.hu

Hivatalos Márkaszervíz:  
Profí Szervíz Központ  
1047 Gárdi Jenő ú. 41.  
Tel.: 399-0405  
www.psc.hu





# AMD ATHLON XP 3200+

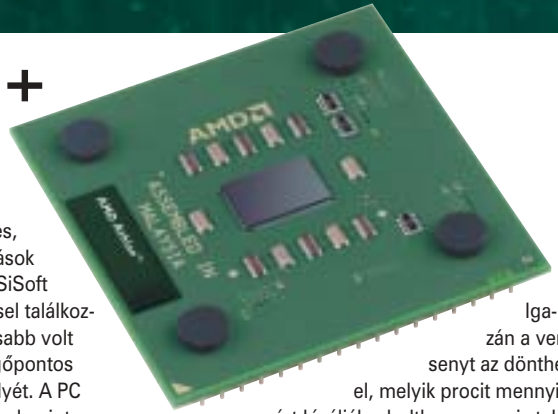
■CÉG: Elbatex ■TELEFON: 329-0842 ■ÁRA: Bevezetés alatt  
 ■WEBSITE: <http://www.amd.com/>

Az AMD az utóbbi időben konstans módon fejlesztette Athlonjait. Nemcsak az órajel növelésével, hanem (konkurenszeihez hasonlóan) egyéb képességek fokozásával is gyorsította procijait. Amikor a 3200+ megjelent, új korszak kezdődött, ugyanis ez a proci már 400/400-as (tehát 400MHz-es FSB és 400 MHz-es DDR támogatás került beépítésre).

Az AMD nemrég még mind sebességben, mind árban jócskán megverte az Intel-t, tehát itt az ideje, hogy mérjünk egy kicsit, mit tud a kicsike. Először is 3DMark03-mal teszteltük a 3200+-os Athlont és a 3,06 GHz-es P4-et. Az eredmények igencsak hasonlatosak voltak, sőt – orrhosznival bár – de a P4 szinte minden tesztben megelőzte az Athlont. Ezután áttérve a Sysmark 2002-re, amely inkább az irodai alkalmazások sebességét méri, megállapíthatjuk a P4 10-15%-os sebességelőnyét (ez

mondjuk nem volt túl nagy meglepetés, az Intel általában „komoly” felhasználások esetén elég jól szerepelt eddig is). A SiSoft Sandra méréseinél ismét meglepetéssel találkoztunk: a 3.06-os P4 kétségtelenül gyorsabb volt a Dhrystone tesztnél, azonban a lebegőpontos műveleteknél az Athlon megálta a helyét. A PC Mark 2002 szerint a CPU, a memória, valamint a merevlemez elérése jóval egyaránt gyorsabb volt a P4-en. A CodeCreatures Pro grafikus program igencsak hasonló eredményeket hozott a két processzor esetében, a Pentium orrhosznival sikerével. Ami viszont meglepő volt, hogy több különböző játékkal is mértük, s ezeknél szinte azonos eredményeket hozott ki.

Összefoglalva megállapíthatjuk, hogy tavalyi előnyét elveszítette az AMD, még akkor is, ha a 3200+ igyekszik feljebb és feljebb kapaszkodni.



Igazán a versenyt az döntheti el, melyik procit mennyiért kínálják a boltban, ugyanis teljesítményük közel azonos, így azt érdemes megvenni, amelyik olcsóbb (s persze azt, amelyikhez jobbak az alaplapok, bár ezen a téren is van választék jócskán)... Sajnos e cikk leadásának pillanataig nem érkezett meg a termék itthoni ára.

Értékelés		<b>85</b>
■ megnövelt FSB és DDR támogatás	■ új chipsetekkel lehet teljesen kihasználni	

# TRUST DIGITAL MP3 PLAYER

■CÉG: Napfény Kft. ■TELEFON: 204-7333 ■ÁRA: 19 992+áfa  
 ■WEBSITE: <http://www.trust.com/>

A Trust termékek egyre szélesebb skálája kezd elterjedni kis hazánkban. Ezúttal egy MP3-lejátszót sikerült letesztelnünk, mely a Digital Player nevet kapta. Első ránézésre – több kolléga első reakciója alapján ☺ – úgy néz ki, mint egy kicsit lúdtalpas gyermekláblenyomat. Persze ezzel nem azt akarjuk sugallni, hogy ne tetszene a kialakítása, sőt! Eléggye egyedire sikeredett, és az orrhosznival ☺. Csak, hogy el tudjátok jobban képzelni, méretei: 97x70x17 mm, vagyis eléggé elfogadható. Súlyja mindemellett igencsak kellemes, így könnyedén beletehetjük bármely zsebünkbe. Megtalálhatóak rajta a szokásos vezérlógombok (lejátszás, előre-hátra tekerés, stop, hangerőszabályzó), illetőleg az őt, előre definiált hangszín (Flat, Classic, Rock, Jazz, Heavy Metal) beállítóbillentyű. A tápellátásról két AAA típusú ceruzaelem gondoskodik, amik néhány órás folyamatos lejátszást biztosítanak. A számítógép-

hez a szokványos USB felületen csatlakozik (amely ugyan ma már távolról sem a leggyorsabb csatlófelület, jelen esetben azonban tökéletesen megfelel). Feltölteni rá a hozzá adott saját szoftverrel lehet. Sajnálatos módon a készüléknek mindösszesen 16 MB beépített memóriája van, ám bővítőkártyával megnövelhetjük a tárolókapacitását. Az alapmemória méretének köszönhetően sajnos csak alig lehet rámásolni zenéket, ezek összességében (minőségtől függően) 15-25 percig lehetnek különfélék. A mellékelt fejhallgató kicsit esetlennek tűnik ugyan, mégis egész jól szól. A készülék árának csökkentése érdekében lehangyattak róla mindenféle kijelzőt, így azonban nem láthatjuk sem a számok címét, sem egyéb infót az éppen hallgatott zene számról (nem is beszélve arról, hogy ilyen módon az elem töltöttségi szintjéről sem értesülhetünk). A leginkább kivetnivaló pont mégis az, hogy ahhoz

képezt, mennyi memória van hozzá, mégis elég magas az ára (amit ugyebár tovább emelhetünk, ha az alaplól szükséges bővítőkártyát is beszeresszük). Egyébiránt remekül működik, és bárkinek jól jöhet.



Értékelés		<b>79</b>
■ újszerű forma	■ kevés alapmemória	
■ könnyű kezelhetőség	■ nincs kijelző	
■ bővíthetőség		

# CANYON USB FLASH DRIVE

■CÉG: ASBIS Magyarország ■TELEFON: 236-1000 ■ÁRA: 6 400+áfa  
 ■WEBSITE: -

A számítástechnika fejlődésében mindig is hatalmas szerepet játszott a miniatürizálás. A processzoroknál, a memóriáknál, az alaplapoknál és egyáltalán minden hardveres elemnél szóba jöhet ez a tényező. A jelenlegi merevlemezek egyre nagyobb tárolókapacitással rendelkeznek, méretük mégse teszi lehetővé, hogy zsebünkben hordozzuk őket. Már jó ideje megjelentek azonban az eléggé apró, igen könnyedén cipelhető tárolóeszközök. Nem, nem mágneses elven működő egységekről van szó, hanem a sokkal praktikusabb memóriás egységekről. Ezeket manapság csak úgy ismerjük, hogy USB drive-ok avagy flash drive-ok. Jelen esetben a Canyonnak köszönhetjük eme teszt példányt, ami nemcsak, hogy jól néz ki, igencsak hasznos is. Méreteire nem lehet semmiféle panasz, hiszen kisebb már nem is nagyon lehetne ☺. Ezt a kialakítást ugyanis alapvetően meghatá-

rozza USB csatlófelülete (hiszen annak szabvány méreténél értelem szerűen nem lehet apróbb ez a flash drive sem). Külsőjét úgy alakították ki, hogy akár övre, akár zsebeinkre felcsipthetjük, illetőleg egy kisebb szalagra is felfűzhetjük. Már-már idegesítő is aprósága, hiszen sokszor megesett velünk is, hogy nem találtuk meg zsebeink rengetegében. Az USB csatlót egy levehető műanyag burkolat védi az esetleges sérülésektől. A Canyon ezen megvalósítása egész pontosan 128 MB adat tárolására képes, ami bizony már elég szép adatmennyiség (persze hamarosan már eljönnek azok az idők, amikor megfizethetőek lesznek az ugyanekkora méretű, 1-2 GB adatot tárolni képes eszközök is). Ára telje-



sen elfogadható, és akár mindennap szükségünk lehet rá. Hiszen gondoljunk csak bele: egyszerűen rádugjuk a gépre, egyetlen szemvillanás alatt felismeri a rendszer mint szabványos USB csatlót. Innentől pedig bármit másolhattok rá. Fényképeket, dokumentumokat, kisebb animációkat, és még sorolhatnánk. Mindenkinnek csak ajánlani tudjuk!

Értékelés		<b>88</b>
■ nagyon praktikus	■ egyetlen hátulütője, ha még nincs neked ☺!	
■ nagy tárolókapacitás		

## ABIT IS7-G

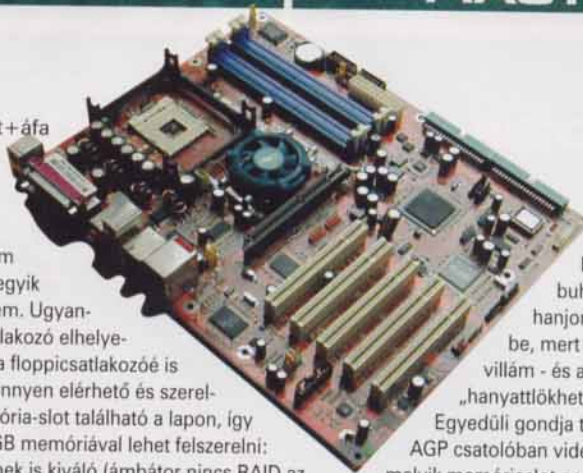
■CÉG: MyCom ■TELEFON: 204-7444 ■ÁRA: 30 000 Ft+áfa

■WEBSITE: <http://www.abit.com.tw/>

Springdale. Gyönyörű, békés kisváros Wichita állam közepén, apró egyetemmel, szép templommal, szögesdrótmúzeummal? Nos nem. Canterwood: golfklub Washington államban? Igen, igen. Azonban ez nem turisztikai magazin: ezek különféle lapkakészletek „kódnevei”. Ebben az alaplapban egy i865PE dohog, amely az i875P kistesója (egy familia, családi örökség satöbbi). Az Abit új alaplapja őrzi az összes hagyományt. S bár nem túl olcsó (erről javarészt a chipset tehet), meglehetősen gyors (erről is), s igencsak jól tuningolható. Ez utóbbi pedig minden Abit alaplap kiváló tulajdonsága.

Nézzük is meg az IS7-G-t szerelhetőségi szempontból. Az ATA csatlakozókat 90 fokkal elfordítva tették fel, ez igen érdekes újítás, sokkal könnyebb szerelhetőséget tesz lehetővé (bár egynémely házakba így nem tudjuk majd betenni). Ennek nagy

előnye, hogy a PCI kártyákra nem lóg majd rá egyik ATA kábel sem. Ugyanígy a tápcsatlakozó elhelyezése, illetve a floppicsatlakozóé is eléggé jó, könnyen elérhető és szerelhető. 4 memória-slot található a lapon, így összesen 4 GB memóriával lehet felszerelni: akár szervernek is kiváló (ámbátor nincs RAID az alaplapon, így nem biztos, hogy túl nagy szerveret érdemes létrehozni belőle). Természetesen a hang és egyéb megszokott kényelmi funkciók integráltak, az alaplap FSB 400/533/800-at támogat, USB 2.0-s csatlakozási lehetőséget nyújtva a szerencsés Abit-felhasználónak, s persze Serial ATA- és FireWire-támogatás is beépítésre került.



Tuningolhatósága lenyűgöző, így mindenki, aki játszani és buherálni akar, azonnal rohanjon a boltba, és szerezze be, mert gyors, mint az olajozott villám - és az Abittól szokatlanul, „hanyattlökhetetlenül” stabil.

Egyedüli gondja talán csak az, hogy ha az AGP csatolóban videokártya van, akkor némelyik memóriaslot nem nyitható ki, csak akkor, ha kivesszük a videokártyát is. Egyébiránt nagyon jó kis termék.

### Értékelés

**89**

■ szuper tuningolhatóság

■ a memóriaslot rálóg

■ jól szerelhető

■ a VGA kártyára

## CREATIVE CAMBRIDGE THX 2.1 250D

■CÉG: Ramiris ■TELEFON: 888-3200 ■ÁRA: Bevezetés alatt

■WEBSITE: <http://www.creative.com/>

Ez a hangrendszer nem más, mint a Creative zászlóshajója a 2.1-es rendszerek piacán. Itt egy mélynyomó mellett 2 szatellit szolgáltatja a hangot. Magyarán ez egy sztereó rendszer, amelyben sokkal jobb a basszusok. 300 watt az összeadott RMS (150 a subwoofer, 75-75 a két kis hangszóró), ami elég tisztességes hangerőt jelent. A termék nevében a THX pedig azt is jelzi, hogy Lucasék szerint ez a rendszer igazi mozinőségű megszólalást produkál (bár távolról sem olyan elképesztő, mint egy 5.1-es rendszer – igaz, nem is azokat hívatott legyőzni). Ez pedig mindenféleképpen dicséretes. No persze ehhez nem árt egy THX-es hangkártya is, ha ezt ki akarjuk használni, de hát ezek már „csupán” részletek. Tervezésekor mindezek ellenére inkább a zenehallgató vagy kevés helyilel rendelkező mozinézőt tartották szem előtt.

A készülék nevének végében a D betű egyébként

azt jelenti, hogy digitális bemenete is van (ami feltétlenül jó hír).

Apropó zene: ha már a hangszórótesztnél Beethoven pont kéznél volt, akkor erre a rendszerre is ráküldtük az V. szimfóniát (Opus 67, vezényel Sir George Solti). Nos a Cambridge nem okozott csalódást, dinamikus, telten szól, a basszusok kifejezetten jönek, középen és magasan sincs gond. A készülék zajszintje igen kedvező, főként magasra kell tekerni a hangerőgombot, hogy zajos legyen (emlékezzünk csak az Ozaki esetére a hangfaltesztben). Játék közben igencsak „megdörren”, akciójáték-rajongók is imádni fogják, mert tisztán és szépen szól (ez pedig igencsak hozzáadódik a játékélményhez). Ellenségeink és szomszédaink életét lazán tönkreteszhetjük vele, bulizásra kiváló, hangosan is torzításmentesen szól, amiért csak dicséret illeti. Egyedüli problémát talán az jelenthet, hogy a ki-

magasló minőséget bizony meg kell fizetni, de akinek jó hallása és „sok” pénze van, minden bizonnyal imádni fogja ezt a cuccost.



### Értékelés

**88**

■ jó teljesítmény

■ ma már talán kicsit

■ tiszta hangminőség

■ kevéske a 2.1

## IRIVER IMP-550

■CÉG: - ■TELEFON: - ■ÁRA: Bevezetés alatt

■WEBSITE: <http://www.iriver.com/>

A memóriás MP3-lejátszók idejében a CD-s multimédiás eszközök között is találhatunk igazi újdonságokat. Az iRiver tavaly ősszel kezdte meg az iMP-350-nel a forradalmian vékony CD/MP3 lejátszók gyártását. Akkoriban az volt a világ legkeskenyebb CD lemezes hordozható lejátszója, ám hosszú hónapok elteltével megszületett az iMP-550, amely minden tekintetben felülmúlja társait. Jelenleg 13,7 mm-es „vastagságával” ez a legkarcsúbb CD alapú lejátszó a piacon (legalábbis egyelőre – ám az ábra azt mutatja, hogy ezt a rekordot is az iRiver fogja megdönteni). Exkluzív magnéziumpháza nemcsak elegáns, de a karcólásoktól is megóvja a készüléket. Vékony akkumulátorai 55 óra játékidőt tesznek lehetővé, ami jóval több, mint elég. Támogatja az MP3, WMA és az ASF fájlok lejátszását is, 8 Kbps-tól 320 Kbps-ig, valamint természetesen a változó bitrátájú (VBR) tömöríteteket is. Szinte az összes

CD-formátumot ismeri, ezen kívül CD-R/RW lemezeket is lejátszik, legyen az Packet Write, ISO 9660, Joliet, Romeo vagy Multi Session rendszerben megírva. A CD/MP3 mellett FM-rádiótuner is helyet kapott a készülékben. A lejátszót hifi rendszerekhez is csatlakoztathatjuk, ugyanis egy „jack” optikai kimenetet is találunk rajta. Ennek köszönhetően a legtisztább hangzás érhető el, adatvesztés nélkül. Távirányítója négy soros, kék háttér-világításos grafikus kijelzővel rendelkezik. Könnyen áttekinthető menüjének köszönhetően a kezelése magától értetődő. Megannyi funkciójának hála az iMP-550 teljesen testre szabható. Másik nagy előnye, hogy – felismerve a legtöbb mobil lejátszó gyenge pontját, a fülhallgatót – az iRiver mérnökei nem bízták semmit a véletlenre, és lejátszójukat Sennheiser MX-300-as fülhallgatóval kínálják. Az iMP-550-nel az iRiver igazi luxuskategóriát teremtett.



### Értékelés

**93**

■ remek hangminőség

■ kicsit lehetne olcsóbb

■ könnyű kezelhetőség

■ kiváló küllem

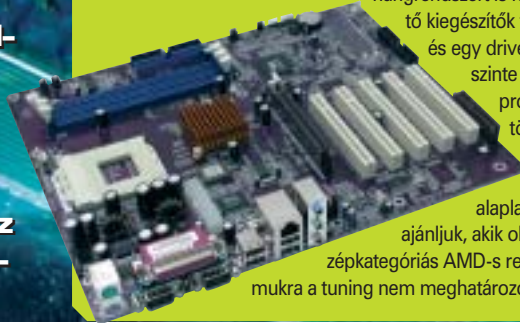
# A MÁSODIK MENET ALAPLAPOK AMD-S TESZTJE

**AMD-s rendszereknél gyakran kerülnek elő azok a bizonyos kérdések, amelyek miatt az ember gondolkodóba esik. Vajon tényleg megéri-e ebbe a rendszerbe pénzt fektetni? Mennyire jó a teljesítménye, mennyi probléma merülhet fel vele kapcsolatban, és vajon ár/teljesítményben hol helyezkedik el a konkurens Intel P4 családtagjaihoz képest? Minderre megkerestük a választ...**

## ECS L7VTA

Olcsó és meglepően jó

Legelsőnek a középkategóriás ECS L7VTA alaplapot fektettem a tesztlaborunk boncasztalára. Az igen szolid, letisztult csomagolásból egy 333 MHz FSB-t támogató VIA KT400-as alaplap került elő, ami AMD Duron, Athlon és Athlon XP támogatást kínál. A Kingston HyperX memória modulok viszont csak 333 MHz-en voltak hajlandók megmoccanni, a 400MHz-es frekvenciát nem sikerült kicsikarni belőlük. A 8-szoros AGP porton kívül, 5 PCI és 1 CNR slottal, valamint 6 USB csatlakozással van felszerelve. Az ATX szabványú alaplap ezen kívül ATA 133 támogatást is élvez, ráadásul integrált hálókártyát és egy 5.1-es AC97 szabványú



hangrendszert is felfedezhetünk rajta. A dobozban mindössze az alapvető kiegészítők találhatók, IDE kábelek, egy jól használható kézikönyv és egy driver cd, amiről minden lényeges meghajtó program szinte magától települ. Örömmel tapasztaltam, hogy a teszt-

programok egymás utáni,

többszöri lefuttatása után is

kimagasló eredményeket

sikerült elérnie. Ezt az

alaplapt kifejezetten azoknak

ajánljuk, akik olcsón szeretnének egy kö-

zépkategóriás AMD-s rendszert összerakni és szá-

mukra a tuning nem meghatározó tényező a választásnál.

Teljesítmény:	29/35
Szolgáltatások:	12/15
Extrák:	23/30
Ár:	20/20

**84%**

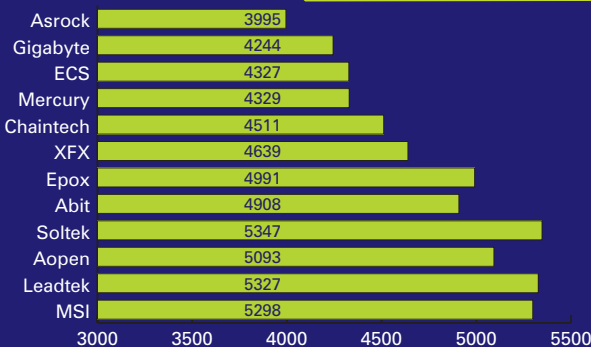
**M**ájusi számunkban már alaposan ki-csontoztuk az itthon fellelhető Intele alaplapokat. Gondolom, aki Intel alapú rendszert szeretett volna összeállítani, az már ki is nézte, esetleg már meg is vásárolta a megfelelőt. Akkori ígretünkhöz híven, nem sokkal a dobozhegyek elszállítása után megkezdődött az AMD-s alaplapok tesztlaborunkba való beszállingózása is. A szorító jobb sarkában a VIA KT400-as chipsettel felszerelkezett alaplapok várták a gongot, míg a másikkban az NVIDIA zúzógépei, az nForce2-esek sorakoztak fel. Természetesen a teszt lényege nem a KT400-asok erejének összemérése volt a nagyágyúként is számon tartott nForce alaplapokkal, hanem hogy képet kapjunk a manapság kapható AMD-s rendszerek valós teljesítményéről.

### AMIKOR A JUMPER RAKJA EL A NAGYMAMÁT

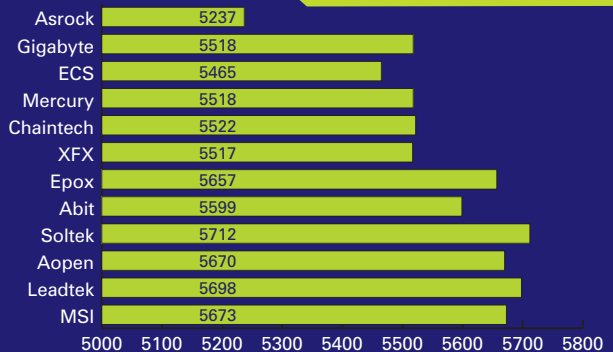
A P4-esekhez edződött emberként értetlenül álltam az előtt, hogy 2003-ban miért kell az AMD-s alaplapok nagy részénél bebizonyítanom, hogy a bele pakolt processzor tényleg 1800 (XP 2500+) és nem 1100 MHz-es, mint ahogy azt felismerték. Az már csak hab volt a tortán, hogy a cselesebbnél cselesebben megszerkesztett kézikönyvek némelyikében nem is volt a jumpereléshez szükséges táblázat, ezt egy külön kis „sajtópapíron” találhatjuk meg, valahol a dobozban. A megpróbáltatások ellenére mindegyik alaplapot sikerült meggyőzni a Barton magos Athlon XP 2500+ valódiságáról. A hűtésben egy réztalpu Master Cooler HCC-002 segített, viszonylag nagy zajszinttel, amivel kapcsolatban a többieknek mindig akadt egy-egy kedves megjegyzése, mint például „Mady, már

megint porszívózol?!” Memória terén már kevésbé jelentkeztek problémák, szinte kivétel nélkül minden alaplap első szóra együtt működött a P4-es tesztnél debütált két 256 MB-os Kingston HyperX memória-modullal, amelyek 400 MHz-es frekvencián dolgoztak (köszönet értük az Asbis Magyarországnak – 236-1000). A grafikai megjelenítés feladatát egy 8x AGP támogatással rendelkező Inno Tornado GeForce FX 5600-as videokártyára bíztuk, 128 MB DDR RAM társaságában (a kártya az Expert Computertől érkezett – 450-2430). Operációs rendszernek Windows XP Professional telepítettünk, SP1 javítócsomaggal, DirectX 9.0-val és a legfrissebb NVIDIA meghajtó-programmal. A tesztet legelőször az egyik legnépszerűbb tesztprogrammal, a PC Mark 2003-mal kezdtük, majd mikor lezajlott a CPU- és memóriateszt, a 3DMark2003-ra tettük a hangsúlyt.

### MEMÓRIATESZT



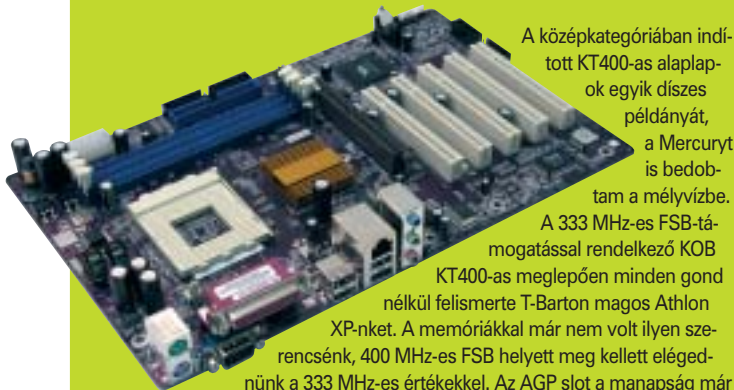
### CPU-TEST



## MERCURY KOB KT400 FDSX

- ◆ Cég: Mercury
- ◆ Telefon: 219-0395
- ◆ Ára: 12 490 Ft+áfa
- ◆ Website: www.kobain.com

**Az átlagos**



A középkategóriában indított KT400-as alaplapok egyik díszes példányát, a Mercury is bedobtam a mélyvízbe. A 333 MHz-es FSB-támogatással rendelkező KOB KT400-as meglepően minden gond nélkül felismerte T-Barton magos Athlon XP-eket. A memóriákkal már nem volt ilyen szerencsénk, 400 MHz-es FSB helyett meg kellett elégednünk a 333 MHz-es értékekkel. Az AGP slot a manapság már megszokott 8-szoros támogatással rendelkezik, 5 PCI bővítési lehetőség van ráintegrálva, ezenkívül 5.1 csatornás AC 97-es szabványú hangchip, hálókártya és ATA 133 is gazdagítja a repertoárt. Az extráknak ezzel vége is, a dobozban jóformán semmi különlegességet nem találunk, mindössze leírást, IDE kábeleket és egy CD-t. A legszembeütőbb különbséget mégis az alaplap alakja jelenti a többihez képest, ami, ha nem is micro ATX szabványú, de megközelíti azt keskeny téglalap formájával. Az alapos szemrevételezés után következett az igazság pillanata, amikor is a tesztprogramoké volt a főszerep. Az első eredmények igen jók lettek, PC Mark-értékei meghaladták a vele egy kategóriába tartozó ECS-ét. A 3DMark végül beigazolta, hogy igen jó alaplapot sikerült összeheszenítenie a Mercury csapatának. Alacsony árát figyelembe véve mindenképpen nagy konkurens lehet az ECS-nek, teljesítményében pedig egyértelműen felül is múlja azt. Csak azoknak nem ideális választás, akik feltétlenül tuningolni szeretnének.

Teljesítmény: 30/35  
Szolgáltatások: 13/15  
Extrák: 22/30  
Ár: 20/20

# 85%

## GIGABYTE K7 TRITON 400

- ◆ Cég: Interboard Rt.
- ◆ Telefon: 219-0395
- ◆ Ára: 16 300 Ft+áfa
- ◆ Website: www.gigabyte.com.tw

**A praktikus**



A Gigabyte KT400-as alaplap csomagolása kísértetiesen hasonlít a múltkori P4-es alaplaptesztünkben szereplő Gigabyte 8SQ800-éra. Megjegyzem, nemcsak a csomagolása, maga az alaplap is, ami nem olyan probléma, mert megőrzött néhány igen figyelemreméltó tulajdonságot is. Ilyen a kis rugós VGA-tartó pöccök, amely megakadályozza a kártya kibukását az AGP slotból, vagy akár megemlíthetném a szinkódok használatát, amelyek alapján sokkal könnyebb összeszerelni egy ilyen alaplappal megáldott rendszert. A Kingston memóriákkal itt már nem voltak gondok, a 400 MHz-es frekvenciát magától beállította. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy itt is jumperelni kellett, hogy felismerje 2500+-nak a processzort. Az alaplapon 8-szoros AGP port, 5 PCI slot és egy integrált AC 97 szabványú hangcsoda is helyet kapott, ráadásul a manapság alapvetőnek számító Realtek hálózati kártya sem hiányzik. Ezekon kívül maximálisan ATA 133-támogatással rendelkeznek, és a mellékelt szoftverek és kábelek is igen jó hatással vannak az összképre. Ezek tükrében, azt hiszem, mindenki azt várná, hogy elismerően hűmögjünk a teszteredményeket a monitorról leolvasva, de a valóság, mint mindig, picit más. A PCMark2002 és a kissé megtépzott hírnevű 3DMark2003-as mind azt mutatták, hogy ez a lap bizony elég gyengécskére sikeredett pozitívuma viszont, hogy az ára teljesen átlagosnak mondható. A nem túl fényes eredmények ellenére a Gigabyte K7 Trinitron 400-as rendelkezik egy igen jó lehetőséggel, mégpedig hogy nagyon is tuningbarát.

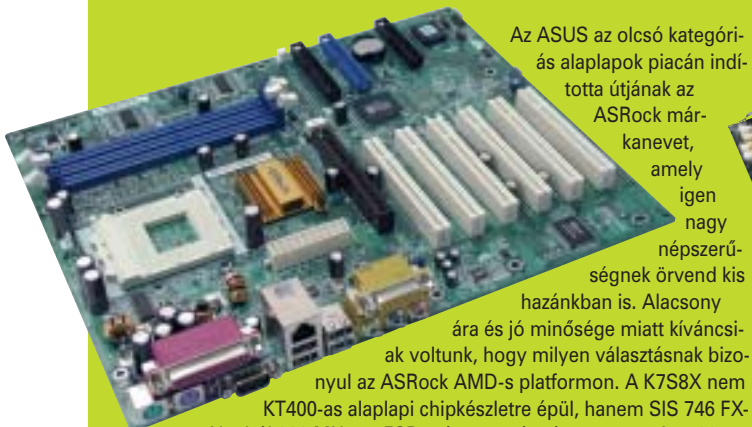
Teljesítmény: 29/35  
Szolgáltatások: 13/15  
Extrák: 22/30  
Ár: 18/20

# 82%

## ASROCK K7S8X

- ◆ Cég: DTK Hungary Rt.
- ◆ Telefon: 412-3400
- ◆ Ára: 14 100 Ft+áfa
- ◆ Website: www.asrock.com.tw

**Aki kilóg a sorból**



Az ASUS az olcsó kategóriás alaplapok piacán indította útjára az ASRock márkanevet, amely igen nagy népszerűségnek örvend kis hazánkban is. Alacsony ára és jó minősége miatt kíváncsiak voltunk, hogy milyen választásnak bizonyul az ASRock AMD-s platformon. A K7S8X nem KT400-as alaplap chipkészletre épül, hanem SIS 746 FX-re. Alapból 333 MHz-es FSB-t támogat, és vígan megésszi a 400 MHz-en ketyegő HyperX memóriákat is. Egy 8-szoros AGP portja és 6 PCI bővítőhelye gondoskodik arról, hogy tényleg mindenre használhassuk gépünket. Továbbá 4 USB kivezetéssel, integrált hálókártyával és 5.1 csatornás hangkártyával van ellátva. Az első jó pont, hogy nem kellett az alaplapon matatni, mindent elintézhetünk a BIOS-ban. Az 1800 MHz-es (2500+) AMD processzor alapértékeit megpróbáltam egy kicsit feljebb venni, de nem igazán volt hajlandó teljesítménynövekedésre. A tesztek alatt viszont szépen muzsikált, és ahhoz képest, hogy nem KT400-as chipsetre épül, meglepően jó eredményeket sikerült elérnie. Ebből is látszik, hogy az ASRock nem a hardcore gamereknek szánta ezt az alaplapot, hanem irodai és más, nagyobb teljesítményt nem igénylő felhasználásra. Egyébiránt remek kis termék.

Teljesítmény: 26/35  
Szolgáltatások: 13/15  
Extrák: 20/30  
Ár: 18/20

# 77%

## CHAINTECH 7VJL DELUX

- ◆ Cég: Asbis
- ◆ Telefon: 236-1000
- ◆ Ára: 22 000+áfa
- ◆ Website: www.chaintech.com.tw

**Az „aranyos”**



A Chaintech mindig is a feltűnési viselkedésben szenvedő dizájnereknek adott munkát. Ez alól a 7VJL megvalósítása sem mentesül. Már a doboz is igen érdekes formákkal és színekkel rendelkezik, hát még az alaplap, amely teljesen arany színben pompázik (sőt még extra arany színű díszjeleket is kapott). Átlátszó házak tulajdonosai előnyben! Az aranyba burkolózott Chaintech alaplap az utolsó KT400-as terméként került a tesztbe, ennek oka, hogy nem kapható minden sarki boltban. Támogatja a Duron, Athlon és Athlon XP-eket, sőt meglepő módon processzorunkat is sikeresen felismerte egy kis jumperelés után. A 400 MHz-es memóriákkal szó és hang nélkül képes volt együtt dolgozni. A 8-szoros AGP porton kívül 6 PCI slot, RAID vezérlő, hálókártya és AC 97 szabványú hangchip kapott helyet. Külön díjaztam a mellékelt szoftverek mennyiségét, és hogy a 2.0-s USB portokat, illetve a hangkivezetést is előrehozhatjuk a gép előlapjára a mellékelt bővítőpanel segítségével. A tesztprogramok hamar beállításra kerültek, és mindhárom teszt egyértelműen eldöntötte a KT400-asok közti rangsort. A Chaintech eredményeivel megszerezte az első helyet. Tuning terén KT400-as léteire meg lehetünk vele elégedve, egy frissebb BIOS-szal pedig még jobban belepiszkalhatunk processzorunk értékeibe. Mindezeket átgondolva egy igen jó alaplaphoz van szerencsénk, gazdag szolgáltatással, remek teljesítménnyel.

Teljesítmény: 31/35  
Szolgáltatások: 13/15  
Extrák: 27/30  
Ár: 15/20

# 86%

## ABIT NF7-S V2.0

A tuningbajnok

- ◆ Cég: Alien computer Kft.
- ◆ Telefon: 413-0450
- ◆ Ára: 20 360 Ft+áfa
- ◆ Website: www.abit.com.tw



Egy alaplapteszt elengedhetetlen kelléke, hogy a versenyzők között olyan ismert sztárok is felbukkanjanak, mint egy Abit alaplap.

Az egyszerűen csak „tuningbarát” jelzővel illetett Abit NVIDIA nForce2 Ultra 400-as chipre épül. Elsőnek kicsit félve vettem a kezembe a terméket, mert a régebbi NF7-S-nél hosszú ideig nem volt elérhető megfelelő

BIOS, és igen instabil volt a rendszer. Ezért is adták ki még egyszer: ez már a javított, V2.0-s változat. Gond nélkül képes kezelni a 400 MHz-es FSB-t, ráadásul a jumpereléssel sem kell vesződnünk. Elég belépni az Abit jól ismert BIOS-ába, és két mozdulattal mindent beállíthatunk. A memóriamodulokat 400 MHz-es frekvencián dolgoztatja, a AGP-ja pedig 8-szoros sebességre képes. A szokásos extrákat is megtalálhatjuk rajta, mint például az integrált hálókártyát, 5.1-es AC 97 szabványú hangrendszert, ATA 133-at és végül, de nem utolsósorban a Serial ATA-támogatást. A doboz tartalma elfogadható, minden lényeges kellék jelen van: kábelek, átalakítók, szoftverek és egy vaskos kézikönyv. A tesztek elején egy kicsit eljártam a tuning lehetőségével is, amiről csak elismerően beszélhetek. A tesztek lefuttatása után megelégedve tapasztaltam, hogy az EPoXnál is egy picivel jobb eredményeket sikerült produkálnia az Abitnak. Ha pedig figyelembe vesszük, hogy az ára is alacsonyabb, akkor egyértelműen jobb választásnak tűnik az NF7-S V2.0.

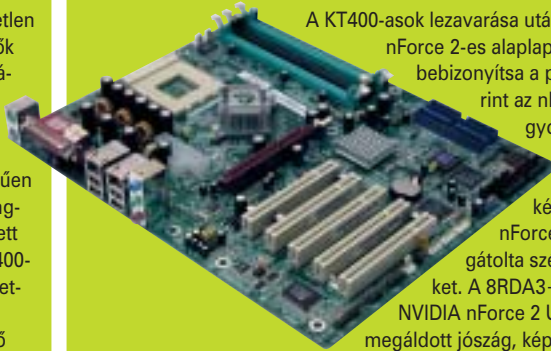
Teljesítmény:	32/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	24/30
Ár:	17/20

# 86%

## EPOX 8RDA3+

Remekbeszabott

- ◆ Cég: Herta Computer Kft.
- ◆ Telefon: 322-2232
- ◆ Ára: 24 400 Ft+áfa
- ◆ Website: www.epox.nl



A KT400-asok lezavarása után elsőként az Epox nForce 2-es alaplapján volt a sor, hogy bebizonyítsa a papírfórmát, miszerint az nForce 2 a lehető leggyorsabb AMD-s rendszer a piacon. Bár ez eddig sem volt kétséges, igazán az nForce chipnek magas árgátolta széleskörű elterjedését. A 8RDA3+ alaplóból egy NVIDIA nForce 2 Ultra 400-as chippel megáldott jószág, képes kezelni a Barton

magos processzorokat is, egészen 3000+ ig. Maximálisan 400 MHz-es FSB támogatással és 8-szoros AGP porttal rendelkezik. A két 256 MB-os Kingston memóriamodul kezelésével itt sem volt probléma, 400 MHz-en vígan elfutottak. Processzor terén nem kellett különféle bravúros McGyver trükköt bevetnem, egyszerűen BIOS alól elővároszolhatjuk a kellő funkciókat. A szerelést megkönnyítette, hogy a hagyományos lapos IDE kábelek helyett a jóval praktikusabb hengeres megoldást csomagolták mellé. Extraként érdemes pár szót ejteni a 6 csatornás AC 97-es integrált hangrendszerről, Firewire támogatásról, ATA 133-ról, Serial ATA illetve a Dual LAN rendszerről is. A teszteknek nekiugrasztott Epox igen szépen teljesített, sikeresen megelőzte a KT400-asok legjobbját, a Chaintech 7VJL Deluxot is. Tuning lehetőségei jók, ára a KT400-asokhoz viszonyítva 25-30%-kal magasabb, ám ha a teljesítmény és a kapott extrák szemszögéből nézzük a dolgokat, akkor megalapozottnak tartom az árat.

Teljesítmény:	31/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	26/30
Ár:	15/20

# 85%

## XFX KT400-ALH

Ismeretlen versenyző

- ◆ Cég: Narba Hungária Kft.
- ◆ Telefon: 430-0600
- ◆ Ára: 17 600 Ft+áfa
- ◆ Website: www.xfx.hu



Az XFX szó hallatán minden bizonnyal nem mindenkinek fog beugrani,

hogy miről is van szó. Bevallom, én is csak

VGA terén találkoztam ezzel a márkanévvel. Az alaplap egy igazán modern és dizájnos csomagolásban található egy használati útmutató és egy CD társaságában. A

„ficsórlistát” átlapozva olyan dolgok kerülnek elő, mint

266MHz-es FSB, KT400 chip, AMD Duron, Athlon és Athlon XP támogatás. A lapot beélesítve rá kell döbbernünk, hogy akármilyen hangzatos is az XFX név, kénytelenek leszünk a jumperekkel szöszmötölni. Szerencsére a kézikönyv elég jól használható, tehát nem nehéz a dolgunk. A memóriamodulokat már félve tettem be és a gyanúm be is igazolódott. A Kingston HyperX ramok csak 333MHz-en indultak el stabilan. A kézikönyvet lapozgatva előkerültek még olyan cuccok is, mint 8-szoros AGP port, 5 PCI bővítőhely, ATA133 támogatás, integrált hálókártya és, egy 6 csatornás AC 97 szabványú hangchip is. Ezek után már elég kíváncsi lettem, hogy vajon mire is képes ez a vas. Amikor az első eredmények megszülettek, beigazolódott a gyanúm, a PC Mark és a 3DMark szerint is „csak” egy erős harmadik pozíciót sikerült megszereznie. A tuning lehetőségei egész jók, bár az Abitéitől azért igencsak elmaradnak ezen a téren is. Az áráról elmondhatjuk viszont, hogy nagyon kedvező, a nettó 17 600 Ft ebben a kategóriában mindenképpen megállja a helyét.

Teljesítmény:	29/35
Szolgáltatások:	13/15
Extrák:	23/30
Ár:	18/20

# 83%

## SOLTEK SL-75FRN2-RL

Villámgyors és „ócsó”

- ◆ Cég: Albacom Számítástechnikai Rt.
- ◆ Telefon: 311-8095
- ◆ Ára: 22 200 Ft+áfa
- ◆ Website: www.soltek.com.tw



A Soltekről már sok szépet hallottam, de bevallom, még soha sem mertem befektetni egy

ilyen alaplapba. Ezért kíváncsian vettem

kezembe a dobozt, amely az alaplapon kívül sok egyéb hasznos kiegészítőt, kábeleket, CD-t is rejtett.

A kezdeti nehézségek itt is – mint a teszt 70%-ában – jelentkeztek, a Barton magas XP-vel támadt némi ellenszenvet. Ezt egy kis jumpereléssel orvosolni lehet, és utána a BIOS-ban kell konfigurálni a beállításokat. A memóriamodulokat minden gond nélkül képes volt kezelni 400 MHz-en. A kézikönyvet lapozgatva kíváncsibb lesz az embert hogy vajon mire is képes ez NVIDIA nForce2 Ultra 400 chippel szerelt alaplapcsoda. Alaplóból 333 MHz-es FSB-t támogat, a lapon egy 8-szoros AGP portot és 5 PCI bővítőhelyet is találhatunk. Ezekon kívül olyan extrákkal is fel van fegyverkezve, mint a 6 csatornás AC 97 szabványú hangchip, az ATA 133, a Serial ATA-támogatás, USB 2.0 és integrált hálókártya. A tesztek lefuttatása előtt gondolni

sem mertem, hogy ilyen jó eredményeket fog produkálni PC Mark és 3DMark2003 alatt egyaránt. Az elért értékek alapján sikerült megszereznie a második helyezést, ráadásul tuning terén sem kell szégyenkeznie. Ezt az alaplapot bátran ajánlhatom bárkinek, aki nForce2-es gépet szeretne építeni „relatív” olcsó áron.

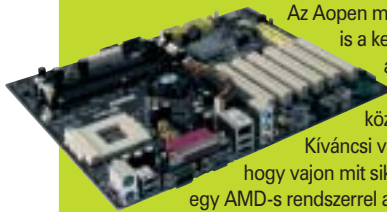
Teljesítmény:	33/35
Szolgáltatások:	14/15
Extrák:	24/30
Ár:	18/20

# 89%

## AOPEN AK79G MAX

A sokoldalú

- ◆ **Cég:** Sowah Hungary Kft.
- ◆ **Telefon:** 350-4539
- ◆ **Ára:** 27 630 Ft+áfa
- ◆ **Website:** www.aopen.com



Az Aopen mindig is a kedvenc alaplap márkáim közé tartozott. Kíváncsi voltam,

hogyan sikerül majd egy AMD-s rendszerrel a tejbe aprítania. Az első meglepetés akkor ért, amikor a BIOS-ban rábukkantam a processzorhűtő-szabályozó opcióra. A 100%-on pörgő, finoman fogalmazva is „zajos” hűtőt pillanatok alatt megszelídítette ez a praktikus funkció. Az NVIDIA nForce 2 chipre épített rendszer tökéletesen kezelte a Barton magos procikat, ráadásul a memória 400 MHz-es frekvenciája ellen sem volt kifogása. A 8-szoros AGP portot talán már meg kell említeni, extraként 5 PCI mellett egy AGP bővítőhelyet is találunk. További érdekességei, hogy ATA 133-támogatást élvez, sőt SATA RAID-dél is rendelkezik. Az integrált hálózati csatolón kívül egy 5.1-es SoundStorm rendszer, illetve 6 db USB 2.0 gazdagítja az összképet. A mellékelt kiegészítők számával meg lehetünk elégedve, kis segédprogramok használatával olyan ingyenc dolgokat is előcsalhatunk, mint a CD-olvasó sebességének állítgatása. A konkrét tesztek lefutása után hamar kiderült, hogy az alaplap dobogós helyen végzett, a bronzérmet magának tudhatja.

Teljesítmény:	32/35
Szolgáltatások:	14/15
Extrák:	26/30
Ár:	16/20

# 88%

### AZ ÖRÖK KÉRDÉS: VAJON MELYIKET VEGYEM?

Ha van kérdés, amellyel okot lehet adni egy egymásfél óras beszélgetésre, akkor ez pont az. Ráadásul valamiért mindenki ezt kérdezgette a tesztközben is. Varázsszó persze nincs, hogy csak ezt és ezt vedd, mert mindenkinek mások az igényei. Az egyértelműen olcsóbb KT400-asok közül a nevenséges árkategóriában induló ECS L7VTA-t tudom javasolni bárkinek, aki nem akar sokat költeni, de viszonylag gyors rendszert szeretne. Aki már egy picit jobban el van érezve anyagilag, annak a Chaintech arany színű alaplapját ajánlanám, a sok extra ficsőr az elért eredmények tükrében. Akik pedig hajlandóak lényegesen több pénzt kifizetni, hogy a lehető legkorszerűbb és leggyorsabb AMD-s rendszer legyen a birtokukban, vagy netalán még tuningolásban is gondolkodnak, azoknak egyértelműen az nForce 2-es alaplapok jelentik a tökéletes megoldást. Azt mondom, ha már nForce2-be szeretnétek beruházni, akkor vegyetek minél jobbat és ne a legolcsóbbat, mert nem mindig az az olcsóbb, amiért kevesebbet kell fizetni. Akkor pedig főlegesen adtunk ki lényegesen több pénzt, vehettünk volna egy KT400-as vasat is. Az nForce 2-es alaplapokból az olcsóbb, de meglepően jó teljesítménnyel rendelkező Solteket javasolhatom bárkinek. Ha pedig esetleg maximalisták lennének, akkor az abszolút tesztyőztes Leadtek alaplapot kell megvásárolnunk!

Mady

## MSI K7N2G

Minden benne van

- ◆ **Cég:** Ramiris
- ◆ **Telefon:** 888-3200
- ◆ **Ára:** 24 200 Ft+áfa
- ◆ **Website:** www.msi.com.tw



Az MSI alaplapja a teszt utolsó fázisában került beválogatásra, amikor kiderült, hogy az ASUS alaplapja nem fog megérkezni záros határidőn belül. Ez utóbbit a következő számban külön leteszteljük majd! Visszatérve az MSI alaplapjára, amely igen díszes csomagolásban érkezett, ez is a népes nForce 2-es családot gazdagítja. A dobozban van minden, ami szem-szájnak ingere, mindenféle kábel, kiegészítő, CD, sőt még Bluetooth is lapul egy zacsisban. A processzort sajnos csak hosszas tortúra után sikerült megetetni vele, a memóriával szerencsére nem voltak gondok.

A P4-es MSI-okhoz képest, ez az alaplap is hasonlóan magas szintű felszereltséget élvez, 333 MHz-es FSB támogatással rendelkezik, 8-szoros AGP portja van, ezenkívül pedig olyan finomságok is megtalálhatók rajta, mint 5 PCI slot, tv-out, USB 2.0, Serial ATA-támogatás, 5.1-es hangrendszer, integrált hálózati kártya, Bluetooth és a nélkülözhetetlen FireWire csatlakozás. Az elért eredmények alapján mindenképpen az erős nForce 2-esek közé sorolhatjuk az MSI alaplapját, amely sikeresen beverekedte magát az első három közé, és megszerezte a bronzérmet.

Teljesítmény:	31/35
Szolgáltatások:	14/15
Extrák:	28/30
Ár:	15/20

# 88%

## LEADTEK K7NCR18D-PRO

A nagyonyors

- ◆ **Cég:** Ramiris
- ◆ **Telefon:** 888-3200
- ◆ **Ára:** 23 500 Ft+áfa
- ◆ **Website:** www.leadtek.com.tw



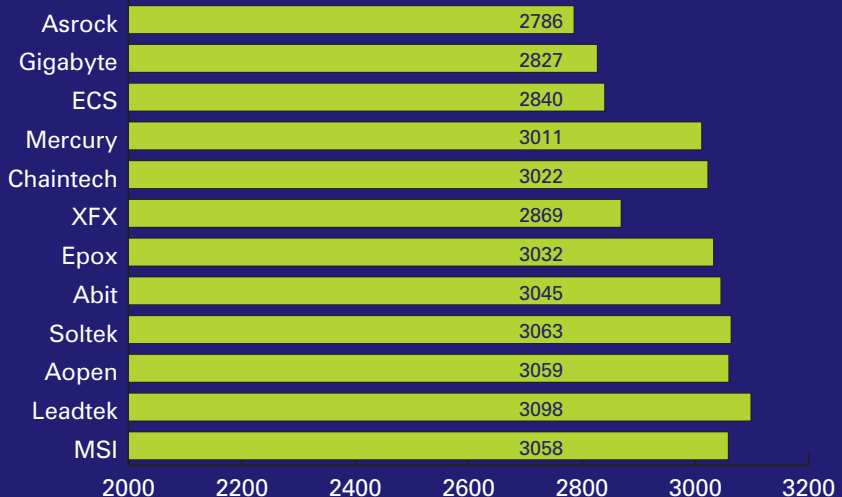
Ezt az alaplapot a teszt végére hagytam. Igazából nem is nagyon hittem, hogy a Leadtek lapja át fogja rendezni az eddig kialakult sorrendet. A csomagolás teljesen letisztult, nincs sehol gicszes dizájnelem, egyszerű és nagyszerű ©. Természetesen a szokásos jumperkeresgélés, kapcsolgatás tortúra itt is megtörtént, amikor a processzort belerakva meg sem mukkant a rendszer. Ezek után a BIOS-ban következtek egy kis matatás. A memóriamodulok viszont meglepő módon hajlandóak minden macera nélkül dual channel módban dolgozni, ezek után pedig a driverek telepítése is problémamentesen lezajlott. Egyébként ez az alaplap normál NVIDIA nForce 2 chippel van ellátva, 400 MHz-es FSB-t képes kezelni, és

a 8-szoros AGP porton kívül 4 PCI és egy 1 AMR slotot is tartalmaz. Extraként a szokásos integrált hálókártyát itt is megtaláljuk, továbbá egy igen jó minőségű 5.1-es SoundStorm rendszert. Legelsőnek a PC Markot indítottam el, majd mikor megláttam az elért pontszámokat, gyorsan lefutattam a tesztet még egyszer. Az eredményeket a 3DMark2003 is alátámasztotta, mivel a mezőny legjobb pontszámait sikerült produkálnia. Azt hiszem, ez az alaplap az, amit nyugodt szívvel ajánlhatok mindenkinek, mert szolgáltatások és teljesítmény tekintetében is megérdemli az első helyezést.

Teljesítmény:	35/35
Szolgáltatások:	15/15
Extrák:	27/30
Ár:	16/20

# 93%

## 3D MARK 2003





FIX, HOGY KELL NEKED? II.

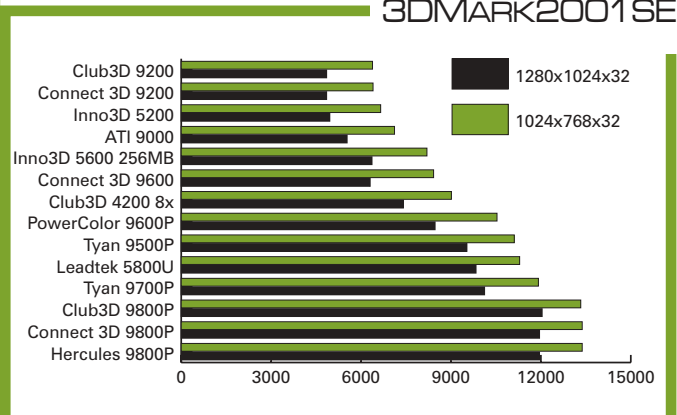
# ATI RADEON- NAGYTESZT

**Gyakorlatilag egyik pillanatról a másikra érkeztek meg szerkesztőségünkbe az ATI legújabb termékcsaládjainak jeles képviselői. Nekünk se kellett több, folytattuk az alig két hónapja elkezdett nagy kártyatesztet, melyben ezúttal a GeForce oldalal állítottuk szembe a nagy riválist...**

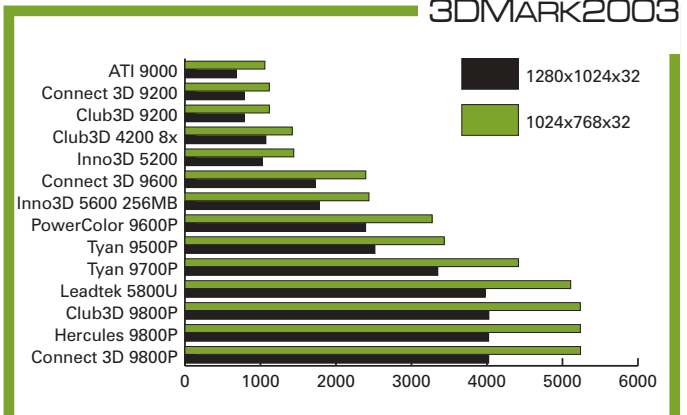
**A**kkoriban említettem, hogy amint megérkeznek ezek a termékek, elkészítem a GFFX-teszt „fordítottját”. Hát ez is megtörtént, ahogy mindenki remekül láthatja. Manapság már egyre több játékosnak van a gépében ATI kártya, annak ellenére, hogy az NVIDIA milyen sokáig egyeduralkodóként volt jelen. Céloom alapvetően nem az volt, hogy bármelyik oldalt az egekbe magasztaljam, esetleg lehúzzam. Egyszerűen én is – akárcsak ti – kíváncsi voltam, hogy ma mit érdemes megvenni. Ez után a teszt után már majdhogynem egyértelműen ki lehet jelteni a végítéletet... Sajnos csak azért nem mondhatom meg, hogy ma valóban mit kell megvenni, mert a következő lépés mindenki ré-

széről az lesz, hogy eldönti, mégis mennyit képes áldozni annak érdekében, hogy bizonyos játékok félelmetes igényeit kielégítse. Ahogy az előző hónapban, most is egy 2,4 GHz-es P4-et használtunk tesztgépnek, egy Gigabyte SinXP 1394-es alaplap, valamint 512 MB Kingston HyperX memória támogatásával (vagyis tesztgépünk ugyanaz, mint a GeForce FX-nagyteszt esetében volt). A hardverek nagy részét a PNC Számítástechnikai Kft.-től (352-7052), a külön figyelmet érdemlő memóriákat pedig az Interboard Hungary Rt.-től (412-0164) kaptuk. Most pedig nem húznám tovább az időt, vágjunk is bele a sűrűjébe, hogy végérvényesen megtudhassuk, valójában ki is van „felül”.

3DMARK2001 SE



3DMARK2003



## CONNECT 3D RADEON 9200

**Kicsi a bors**

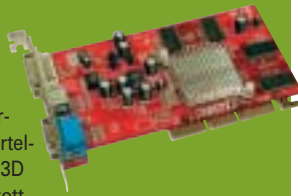
- **Cég:** Expert Computer
- **Telefon:** 450-2430
- **Ára:** 18 000 Ft+áfa
- **Website:** www.connect3d.com



Az ATI új hírmondóinak legalacsonyabb típusait képezik a 9200-as széria képviselői. Mint ilyenek, természetesen a legviszafogottabb teljesítményűek (legalábbis az új hármas generációból), ezzel egyenletesen egyértelműen vételáruk is elég alacsony. A Connect 3D egy egész szériát a rendelkezésünkre bocsátott, ezek közül elsőként a legkisebb testvért vettem górcső alá. Csomagolása és dobozának tartalma igen szerénynek mondható, de hát végül is mindent az alacsony árfekvésért. Mindösszesen egyetlen szem S-video/RCA átalakító és egy CD-t adnak hozzá. Utóbbin a gyártás pillanatában fellelhető legfrissebb meghajtódriverek találhatók, melyeket a kártya behelyezése után el is felejthetünk (ugyanis az annál jóval újabb meghajtók jelentős sebességnövekedést képesek kicsalni a kártyából). Mint azt már megszokhattuk a mai grafikus kártyák világában, ezen a terméken is három csatlakozó található. A normál monitorkimenet, a DVI (melyet átalakítóval CRT csatlakozóvá formálhatunk – sajnos ezt nem mellékeltek hozzá), valamint az S-Video kimenet. Nem kevesebb mint 128 MB memóriát sikerült rápasszírozni, aminek bizony elégnek kell lennie minden mai játékhoz (sőt még a legmemóriaigényesebb alkotások is csupán 64-68 MB-tot szoktak lefoglalni). Amint a képen is látható, ez a kártya semmiféle aktív hűtést nem igényel, vagyis ventilátor nem szükséges rá. Ez végülis érthető, hiszen nem is olyan jó a teljesítménye, mint a nagyobb kategória képviselőinek, következésképpen nem is képes annyira felmelegedni. A bordája azonban egyedien lett kialakítva, mely az átlagnál kiemelkedőbb hőleadó képességekkel rendelkezik. Alacsony ára miatt mindazonk tudjuk ajánlani, akik fejleszteni akarnak, de semmiképpen sem szeretnék 50-100 ezret költeni ennél jobb teljesítmény elérése érdekében.

**Teljesítmény:** 35/50  
**Extrák:** 14/20  
**Tuningolhatóság:** 18/20  
**Ár:** 9/10

**76%**



## CLUB 3D RADEON 9200 VIVO

**A kicsi bors nagytestvére**

- **Cég:** Pulsar
- **Telefon:** 219-0395
- **Ára:** 20 000 Ft+áfa
- **Website:** www.club-3d.nl

Tesztünk legalacsonyabb kategóriájának második képviselője a már jól ismert Club 3D háza tájáról érkezett tesztlaborunkba. Ahogy a grafikonokból is remekül kivehető, ennek és az előző kártyának a teljesítménye gyakorlatilag hajszálpontosan megegyezik. A minimális eltérést nincs az a játékos, aki kifogásolhatja ☺. Vagyis elmondhatjuk, hogy a két termék ugyanaz. Vagy mégsem? Lássuk csak! Van néhány óriási különbség, mely elsőre nem annyira szembeötlő (leszámítva dobozának méretét ☺). Ha tulajdonosa felbontja a csomagolást, igencsak bőséges felhozatal fogadja. Mellékelnek hozzá két CD-t (egyiken a meghajtók, a másikon pedig az Intervideo WinDVD 4 teljes verziója található), az előbbieken hiányolt DVI/CRT átalakító, valamint jó néhány kábel is. Ezek között három szokványos (2 RCA és 1 S-Video hosszabbító), valamint egy figyelemre méltó darab akadhat kezünkbe. Ez utóbbi egy amolyan multifunkciós elosztó, mely ezen grafikus kártya különleges VIVO képességét hivatott segíteni. A VIVO jóvoltából nemcsak kivethetjük a gépen lévő eseményeket, hanem digitalizálhatunk is. Mint ilyen nagyon sokszor jól jöhet (főleg abban az esetben, ha fel szeretnénk venni műsorokat, megymást). Ezekon kívül azonban tényleg nagyon hasonlatos a két 9200-as kártya. Ugyanannyi memóriájuk van, ezen is megtalálható a monitor, illetőleg a DVI kimenet, és ez is csupán egy bordát kapott hűtés gyanánt (bár ez nincs annyira jól kialakítva, mint a másik). Kicsit magasabb ára indokoltnak látszik az elmondottak alapján. Főleg azoknak érdemes beszerezniük egyet, akik nemcsak játszani akarnak, hanem némi hasznos digitalizálással is el szeretnék tölteni az idejüket.

**Teljesítmény:** 33/50  
**Extrák:** 17/20  
**Tuningolhatóság:** 17/20  
**Ár:** 9/10

**76%**



## CONNECT 3D RADEON 9600

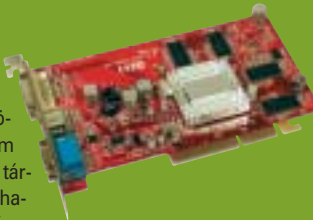
**Egy sebességfokozattal feljebb**

- **Cég:** Expert Computer
- **Telefon:** 450-2430
- **Ára:** 29 000 Ft+áfa
- **Website:** www.connect3d.com

Egytel magasabb kategóriához érkezünk. A 9600-as az eddig jól ismert 9500-as termékcsalád leváltására hivatalos, bár teljesítménye egy csöppet a mögött maradt (viszont hamarosan már nem lesz kapható a 9500-as széria). Az ímént tárgyalt 9200-as Connect 3D-hez igencsak hasonló ez a megvalósítás. Dobozában még mindig némi visszafogottságot tapasztalhatunk, de azért bővült a felhozatal. Most is egy CD-t kapunk hozzá (a meghajtóprogramokkal), viszont kábelszinten némi fellendülés fedezhető fel. Az RCA hosszabbító mellett megtalálhatjuk a mini S-Video/RCA átalakító, valamint a korábban hiányolt DVI/CRT átalakító is (vagyis immáron problémamentesen ráköthetünk a kártyára akár két monitort is). Erre a kártyára is 128 MB DDR DRAM került, mely újfent remekül megállja a helyét a mai játékok esetében (hogy mi lesz később, arról nem nyilatkozhatunk). Hűtés gyanánt ezúttal is csupán egy borda került a chipre, ami ennél a kategóriánál már kicsit meglepő. Ugyan egyszer sem volt vele gond, soha nem fagyott le, vagy nem lépett fel működési zavar, de az biztos, hogy nagyon fel tudott melegedni. Bízunk abban, hogy megalkotói elég időt fordítottak a tesztesre, és minden bizonyonnyal elegendőnek nyilvánították ezt a megoldást. Ennél a termékénél is a már jól megszokott hármas csatlakozófelületet találhatjuk meg, ezúttal azonban VIVO-támogatás nélkül (ezért viszont legalább alacsonyabb a vételi ára). Mérési eredményeit figyelembe véve elmondhatjuk, hogy egész jól szerepelt, bár eredetileg többre hívatott volna (aztán az ATI visszavett kicsikét a képességeiből, hogy ne érje be annyira az élvezőnt). Akinek valamivel több pénz van, és a 9200-asnál tartósabb megoldásra vágyik, annak ideális vétel lehet.

**Teljesítmény:** 38/50  
**Extrák:** 15/20  
**Tuningolhatóság:** 18/20  
**Ár:** 8/10

**79%**



## POWERCOLOR RADEON 9600 PRO

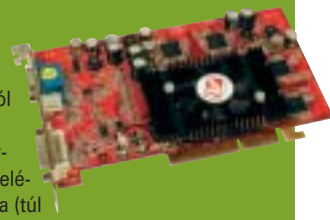
**Végül is...miért ne?**

- **Cég:** Case
- **Telefon:** 450-2930
- **Ára:** 43 500 Ft+áfa
- **Website:** www.cptech.com.tw

Majdhogynem azt mondhatnánk, hogy ugyanabban a kategóriában maradtunk, hiszen jelen esetben is egy 9600-as Radeonról van szó. Mindazonáltal, ahogy az a grafikonokból is remekül kimutatható, az előző kártyához képest igencsak nagy minőségi előrelépés történik. Ennek egyik legalapvetőbb oka (túl azon, hogy némileg a mag és a memória órajele is magasabb), hogy erre már korszerűbb kialakításban került fel a szintén 128 MB memóriára. Ennek a kártyának egyébként technológiailag már lehetne 256 MB-os kialakítása is, de a cikk megírásának pillanatáig kis hazánkba még biztosan nem jutott el egy ilyen sem. Amint a fényképén is jól látható, erre a típusra már viszonylag komolyabb hűtés került. A megnövekedett bordához még egy ventilátor is tartozik, ami elég jól le tudja hűteni a szerkezetet (habár a memóriák olykor igencsak fel tudnak hevülni, mégsem kerül rájuk borda). A 9600 Pro képességeiben már majdnem utoléri a legfelső kategóriát, de mivel meg akarták őrizni a szériafokozatokat, ezért néhány utasítást mégsem támogat. Dobozában elég szép felhozattal lehet felfedezni. Nem kevesebb, mint 6 CD-t adnak hozzá, amelyek a legkülönfélébb tartalmat kínálják. Jelen van a szokásos meghajtó CD, illetőleg a korábban is említett WinDVD 4-es verziója. Kicsit tovább kutakodva elérhetünk a játék részhez. Az egyik lemezre kipróbálható verziók kerültek, míg a többire a Comanche 4, valamint a Summoner című alkotások. Mindemellett még három kábel (S-Video/RCA átalakító, RCA-S-Video hosszabbító) és a jó öreg DVI/CRT átalakító is a jutalmunk. Mint már kitértünk rá, teljesítménye elfogadható, bár a régebb óta kapható 9500 Pro kicsit megelőzi. Ennek ellenére remek választás lehet mindenkinek, főleg abban az esetben, ha jókat akarunk játszogatni a mai alkotásokkal.

**Teljesítmény:** 42/50  
**Extrák:** 17/20  
**Tuningolhatóság:** 15/20  
**Ár:** 7/10

**81%**





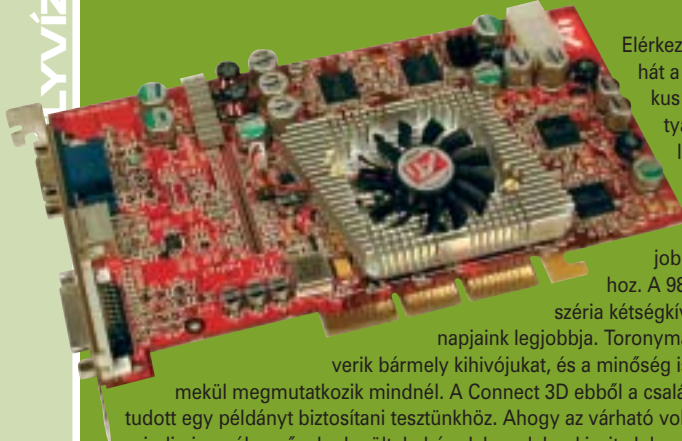


## CONNECT 3D RADEON 9800 PRO

Hova tovább?

- ▶ Cég: Expert Computer
- ▶ Telefon: 450-2430
- ▶ Ára: 83 900 Ft+áfa
- ▶ Website: www.connect3d.com

LYVÍZ



Elkezdünk hát a grafikus kártyák jelenlegi piacának legjobbjaival. A 9800 Pro széria kétségkívül napjaink legjobbja. Toronymagasan verik bármely kihívójukat, és a minőség is remekül megmutatkozik mindnél. A Connect 3D ebből a családból is tudott egy példányt biztosítani tesztünkhez. Ahogy az várható volt, mindig is az élmezőnybe került, habár olykor-olykor kicsit alulmaradt.

Persze ez az a bizonyos különbség, amit lehetetlen kimutatni az egyes játékokban, csupán a tesztprogramok próbálnak bizonyosságot adni. Mint a mezőny egyik legjobbja, természetesen vételára is elég magasra sikerült. Ezért cserébe azonban egy villámsebes kártyát kapunk, amely még ki tudja hány évig remekül megállja majd a helyét. A Connect 3D, talán az ár leszorítása érdekében, ezúttal sem volt túlságosan bőkezű. Mindösszesen egy meghajtó CD-t, és néhány hosszabítókábel található a dobozában. Erre a típusra már muszáj lenne tápvezetést is kötni, szerencsére legalább ennek elosztóját nem spórolták ki. Akárcsak a többi, jelen tesztünkben tárgyalt kártyára, erre a típusra is 128 MB memória került. Mindenkinek ajánljuk, aki egyrészt meg tudja fizetni, másrészt valóban ütőképes kártyát akar.

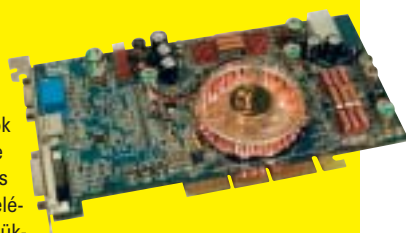
Teljesítmény: 48/50  
Extrák: 15/20  
Tuningolhatóság: 17/20  
Ár: 6/10

**86%**

## HERCULES 3D PROPHET 9800 PRO

Túl a csúcson

- ▶ Cég: RCE
- ▶ Telefon: 309-4700
- ▶ Ára: 120 000 Ft+áfa
- ▶ Website: www.hercules.com



Tesztünk utolsó előtti kártyája a Hercules 9800-as terméke. A legszembetűnőbb különbség a megváltozott színű test és a felettebb sok hűtőborda (a képen nem látható, de a hátoldalon található memóriákra is került borda, akárcsak a chip alsó felére). A ventilátor is természetesen szükséges a hűtéshez, és ez a kombináció összességében remekül végzi a dolgát. Képességeiről elmondható, hogy szintén a felső kategóriába helyezik a terméket. Ez egyértelműen a vételi árat is a csillagos egzekbe vonzza, bár még mindig nem éri el a csúcskategóriás GeForce FX-ek összegét. A dobozában szinte teljesen tökéletes tartalom fedezhető fel. Ez egészen pontosan 2 hosszabító (RCA, S-Video), két átalakítót (S-Video/RCA, DVI/CRT), valamint jó néhány CD-t jelent. Ez utóbbiakon a meghajtók, a PowerDVD nevezetű DVD-lejátszó friss verziója, valamint az alig néhány hete megjelent Rainbow Six 3: Raven Shield található (ennyire friss játékot nem igazán szoktak kártyák mellé adni, de úgy tűnik, hogy igenis vannak kivételek)! A cikkben fellelhető grafikonból is remekül kivehető, hogy a három tesztelt 9800 Pro gyakorlatilag teljesen egy húrponddal, eredményeik majdhogynem megegyeznek. Ez persze a játékokon is meglátszik, hiszen a megfelelő (értsd: csúcskategóriás) processzor támogatása mellett nem találhatunk olyan alkotást, mely kicsit is beszaggatna ezzel a kártyával. Ha teljesítményben nem is, de extrákban mindenképpen többet vár valaki egy ilyen, árat tekintve is felső kategóriás csúcsmodelltől. Érdemes lehet beszerezni: csalódnai biztos nem fog benne senki, maximum akkor, ha esetleg az ára pont a megvétele után kezd zuhanni...

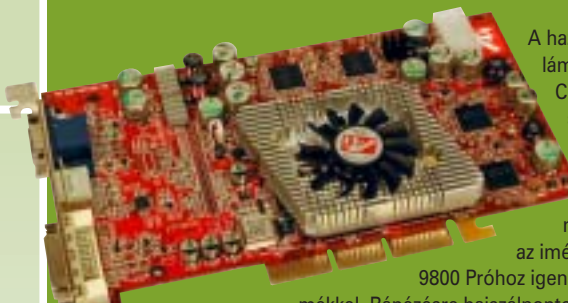
Teljesítmény: 48/50  
Extrák: 18/20  
Tuningolhatóság: 17/20  
Ár: 4/10

**87%**

## CLUB 3D RADEON 9800 PRO

Ideális jövőkép

- ▶ Cég: Pulsar
- ▶ Telefon: 219-0395
- ▶ Ára: 100 116 Ft+áfa
- ▶ Website: www.club-3d.nl

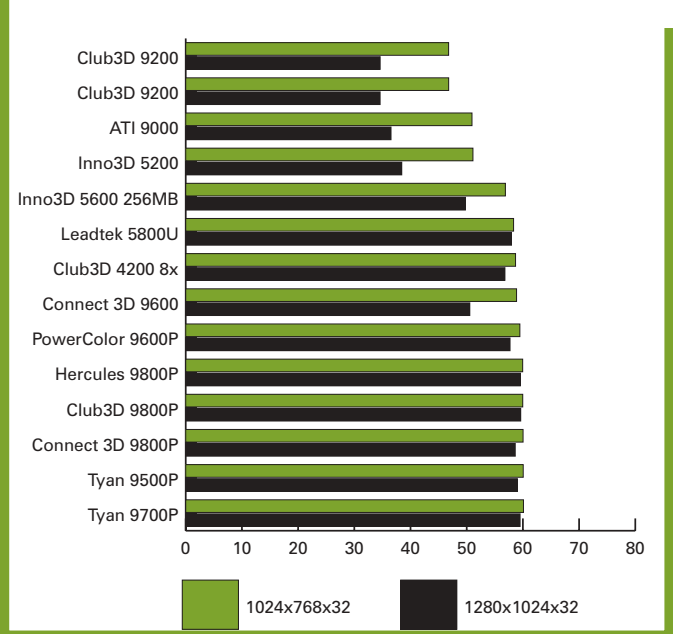


A hazánkban is vilámsébesen feltört Club 3D is képviseltette magát napjaink csúcskategóriájában, ezt mégpedig egy, az imént tárgyalt két 9800 Próhoz igen hasonló termékkel. Ránézésre hajszálpontosan megegyezik a Connect 3D termékével, ez is az ATI-féle referenciaküllemet formázza (a Hercules az egyetlen külön mostani tesztünkben, amelynek az a forma nem volt megfelelő, valami egyedit akart). Mint minden, ma kapható 9800 Pró, ezen is megtalálható a tápcsatlakozó, mely arra hivatott, hogy az AGP tápellátási korlátait kicsit kiegészítse. A 128 MB memória jelen esetben is remek szolgálatot tesz, és bár bordák ezúttal sem kerültek rájuk, a központi chipen található ventilátor remek szolgálatot tesz. Dobozának tartalma majdnem megegyezik kisebb testvéreinek (Radeon 9200 VIVO) extráival (CD-k száma és tartalmuk, kábelek, elosztók), leszámítva, hogy ezzel nem tudunk digitalizálni (következésképpen a korábban említett speciális videokábel sem adták hozzá). Képességeit tekintve elmondhatjuk, hogy egy szinten van a többi, ugyanezen kategórián belül elhelyezkedő termékkel, és ezzel mintegy a teszt egyik egyértelmű nyertese (meglepő módon azért UT2003-ban két korábbi megoldás is megelőzte, persze csak hangyányival). Mindazoknak tökéletes vétel, akik egy igencsak időtálló megoldásra vágyanak, és úgy gondolják, hogy ennyit képesek is áldozni rá.

Teljesítmény: 48/50  
Extrák: 16/20  
Tuningolhatóság: 16/20  
Ár: 5/10

**85%**

## UNREAL TOURNAMENT 2003



## A TESZT TOVÁBBI VERSENYZŐI

Kártya	Cég	Ár	Ár + Áfa
ATI 9000 Pro	Case	450-2930	20 200 Ft + Áfa
Tyan 9500 Pro	RCE	309-4700	55 200 Ft + Áfa
Tyan 9700 Pro	RCE	309-4700	84 800 Ft + Áfa
Club3D 4200 8x	Pulsar	219-0395	28 620 Ft + Áfa
Inno3D 5200	Expert Computer	450-2430	16 100 Ft + Áfa
Inno3D 5600 256 MB	Expert Computer	450-2430	38 100 Ft + Áfa
Leadtek 5800U	Ramiris	888-3200	114 900 Ft + Áfa

SZEMÜNK FÉNYEI

# DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK

Egyre többen vannak úgy, hogy régi hagyományos fényképezőgépet digitális masinára cserélnék. Ez a tendencia már nem csak a félprofi felhasználókra vonatkozik, hanem mindenkire. Ebben a hónapban öt kompakt gépet vizsgáltunk meg, melyek megérették arra, hogy betöltsék régi kedvencünk szerepét.

**M**ostani tesztünkben a középkategóriás gépeket vizsgáltuk, lévén ezek már képesek teljesen leváltani hagyományos rokonaikat, és adott esetben megfizethetőek. Öt neves gyártó képviseltette magát a versenyben. Mivel jelenleg ezek a kompakt gépek a legkelendőbbek, meg szeretnénk volna tudni, hogy a gyártók mit kínálnak ebben a kategóriában – mint kiderült, általában háromszoros optikai nagyítást és három megapixeles felbontást. A gépek között azonban ennek ellenére meglepően sok különbség akadt, így a teszt végére teljesen vegyes kép állt össze.

Tesztünk során két fő kérdésre kerestük a választ: „Miket?” és „Hogyan?” Tehát, hogy „miket” lehet a géppel csinálni, illetve „hogyan” tudjuk használni őket. Elsősorban a gépek tudására voltunk kíváncsiak – hiszen elsősorban erre valók, ezért a videofelvételi képességüket nem vizsgáltuk mélyrehatóan.

Most pedig lássuk hát a versenyzőket...

## FUJI FINEPIX 3800

A Fuji gépe kamerája optikájával már első ránézésre is kilóg a mezőnyből. Nem is csoda, hiszen ez a modell hatszoros optikai nagyításra képes (38–228 mm), ami korábban csak a megfizethetetlen árú professzionális fényképezők sajátossága volt. A másik furcsaság, hogy szemből nézve nem találjuk rajta a keresőt. Voltaképp ez a gép egyfajta „virtuálistükörreflexes” elven működik, csak itt a tükrök szerepét a digitális kijelző vette át. Ennek legfőbb előnye, hogy fényviszonyoktól függetlenül is nagyon jól használható. A kamera makrofunkciója közepesen jó, már tíz centiméterről képes megfelelően fókuszálni. Kezelése nagyon egyszerű, a menük átláthatóak, a gombok kézre állnak. A hátoldalán található 1,8 hüvelykes TFT az egyik legnagyobb méretű, de 62 000 képpontjával felbontása csupán gyenge közepesnek mondható. Mechanikája nagyon gyors, a bekapcsolást követően szinte azonnal lövésre kész. Az autofókusz és a kicsinyítés/nagyítás sebessége is a leggyorsabbak közé tartozik. A ház műanyag borítású, sajnos nem túl kopásálló. Az illesztések elég sorjásak, a korábban a gépről készült fotók alapján nem erre számítottunk. A csomagban egy adaptert is találunk, amelynek segítségével nagy látószögű vagy nagyítólencsét is csatlakoztathatunk a géphez. Áramot négy darab ceruzaelemről kap. Maximális

felbontása 2048x1536, a felvételeket JPEG képformátumban tárolja. Sajnos fényérzékenysége csupán 100 ISO-nak felel meg, így kevés fényben nehezen fókuszál automatikusan. A géphez egy 16 MB-os xD kártyát kapunk, amelyre a legjobb felbontásban készült képekből 12 darab fér. A letöltés USB porton csatlakoztatva, meghajtóprogram telepítése nélkül is elvégezhető. Ideális gép azoknak, akiknek szükségük van a nagy zoomra, és leginkább a szabadban szoktak fényképezni.

Szolgáltatások:	17/20
Képmínőség:	27/30
Használhatóság:	18/20
Működés:	18/20
Ár:	9/10

**89%**

## CANON POWERSHOT A70

Ez a modell az A40 alapjaira épül, de nem csak egyszerűen továbbfejlesztették. A ház fém/műanyag kombinációja nagyon jól megmunkált, kellemes tapintású, és ami a legfontosabb: kényelmes fogása is van. A kezelőszervek elhelyezése optimális. Több üzemmód közül választhatunk: film, panoráma, lassú zársebesség, sport, éjszakai, tájkép, portré, automata, programozható automata, zársebesség-prioritás, blendeméret-prioritás és teljesen manuális. Ez utóbbi még ma is ritkaság-

nak számít. Maximális felbontása a három megapixeles gépeknél megszokott 2048x1536 pixel. Az objektív 35–105 mm közötti látószöggel rendelkezik, ami háromszoros optikai zoomnak felel meg. Makró módban már 5 cm-ről élesre tud fókuszálni, ami már komolyabb felhasználást is lehetővé tesz. Az élesítést a fókuszegítő illuminátor teszi könnyebbé. Kijelzője 1,5 hüvelykes, felbontása közepes: 78 000 képpont. Külön érdekesség, hogy az objektívre extra lencsét rakhathunk, valamint vízálló ház is kapható ehhez a modellhez. Ahogy az várható volt, a kamera képmínősége lenyűgöző volt: a színek élénkeek voltak, a kép pedig kontrasztos és éles. Ez a gép a hétköznapi felhasználás mellett – a manuális lehetőségei miatt – magasabb szintű elvárásoknak is megfelel.

Szolgáltatások:	18/20
Képmínőség:	28/30
Használhatóság:	20/20
Működés:	20/20
Ár:	10/10

**96%**

## NIKON COOLPIX 3100

A Nikon új kompakt gépe, a Coolpix 3100-as a korábbi 775-ös ház evolúcióját követi. Műanyag borítása megfelelően kopásálló, így kalandsabb túrákra is nyugodtan magunkkal vihetjük.



FUJI FINEPIX 3800

CANON POWERSHOT A70

## Információ

	Maximális felbontás	Digitális zoom	Forgalmazó	Telefon	Ár (Ft + áfa)
<b>Fuji FinePix 3800</b>	2048x1536	2,5x	Fujifilm Kft.	350-5515	90 900 Ft
<b>Nikon Coolpix 3100</b>	2048x1536	4x	Nikon Kft.	232-1371	80 800 Ft
<b>Minolta Dimage F200</b>	2272x1704	4x	Mikrofotó Kft.	236-6094	103 200 Ft
<b>Canon PowerShot A70</b>	2048x1536	3,2x	Canon Hungária	237-5900	85 800 Ft
<b>Kodak EasyShare LS443</b>	2448x1632	3x	Digitáltechnika Kft.	221-6779	90 800 Ft

A kezelőgombok megfelelően kézre állnak. TFT kijelzője 1,5 hüvelykes, ami átlagosnak mondható, ám a 110 000 pixel kellően éles képet eredményez. Nagyítása az átlagos 38–115 mm tartományba esik, ami háromszoros optikai zoomnak felel meg. Fényérzékenysége kategóriájában a legjobb, az ISO 50–800-as tartományt fogja át. A képek tárolása CompactFlash Type I kártyán történik, a csomaghoz alapként jár egy 16 MB-os változat, amelyre a legjobb minőségből 10 darab kép fér fel. Vakuja a szokásos "antipirosszem" opció mellett deríteni is képes. A gép kezelése külön odafigyelést igényel, ugyanis az üzemmódválasztó tárcsán nincs az összes mód feltüntetve. Az expozíciós kompenzálás nagyon precíz, -2-től +2-ig harmados léptékkel állítható. A „SCENE” módban egy kezdő fotós számos, nagyon hasznos sablont talál. A gép mechanikája igen fürge, a látószögek állítása és a fókusz szintén gyorsan történik. Makró módban már 4 cm-ről is éles képet készíthetünk, ami nagyon jó teljesítmény ebben a kategóriában. Képmínőség szintén nagyon jónak mondható, habár egy Nikon géptől egy kicsivel többet vártunk: a képek nagyon élesek voltak, de a színek lehetnek volna egy picivel élénkebbek. A gép képességeit megismerve, a Coolpix 3100 leginkább ambiciózus hobbifotósoknak ajánlott, akik nem ijednek meg a szerteágazó menüktől.

Szolgáltatások:	18/20
Képmínőség:	28/30
Használhatóság:	16/20
Működés:	18/20
Ár:	9/10

# 89%

## MINOLTA DIMAGE F200

A gép külseje már szinte a végletekig letisztult, ami önmagában nem is lenne baj, az összképet azonban a "Wartburg-barna" gumibevonat jelentősen lerontotta. Akinek nem tetszene ez a színkombináció, indigókék színben is megvásárolhatja a fényképezőgépet. Háza egyébként könnyű, erős alumínium, így igen ellenálló a külső behatásokkal

szemben. Az illesztések pontosak, nyoma sincs semmiféle sorjának vagy egyéb gyártási hibának. A speciális beállításokat üzemmódonként, a hátoldalon, a TFT mellett a "MENU" gombbal érhetjük el. A fényképezési opciókon kívül digitális effektekkel is gazdagíthatjuk a képeinket. A gép 4 megapixeles felbontásra képes, ami 2272x1704-es maximális képpontszámot jelent. A fotókat JPEG vagy TIFF formátumban is elmenthetjük. A lencsével 38–114 mm-es, azaz háromszoros optikai nagyítást lehet végezni. Makró módban 15 cm-es távolságtól tud élesre fókuszálni. Harmados lépésekben +/- 2 expozíciós korrekcióra képes. Az ISO 100–800-as tartomány lehetővé teszi, hogy szélsőséges fényviszonyok mellett is tökéletes képet készítsünk. A Dimage F200 másik előnye rendkívüli képmínősége: a 4 megapixelnek köszönhetően éles, részletgazdag képek születtek, a Minolta GT lencsék pedig gondoskodtak az élénk színekről. A sok pozitívum mellett azonban meg kell említenünk, hogy a gép mechanikája kicsit lassacskán mozog, így várunk kell, mire a gép bekapcsolódik, vagy amikor a látószöveget változtatjuk. Lényegében ez az egyetlen dolog, amelyen javítani kellene, de még ennek ellenére is nyugodt szívvel ajánljuk a fotózás szerelmeseinek.

Szolgáltatások:	18/20
Képmínőség:	30/30
Használhatóság:	18/20
Működés:	16/20
Ár:	8/10

# 90%

## KODAK EASYSHARE LS443

A Kodak modellje nem csak egy szimpla fényképezőgép. Azon túl, hogy képeket készít, lehetőségünk arra van, hogy azonnal meg is osszuk élményeinket – és a képeinket – másokkal. A négy megapixeles LS443-as készíti a fotókat, a PC-n és a gépben lévő EasyShare program pedig gondoskodik a képek egyszerű továbbításáról. A Kodak módszerénél erre aligha találunk egyszerűbb megoldást. Úgy tűnik, egyre inkább tendenciává

válík, hogy a képek tárolása memóriakártyák mellett belső memóriára is történjen. A 16 MB nem túl sok, pláne egy négy megapixeles géphez, de SD vagy MMC kártyával bővíthető a kapacitása. Maximális felbontása 2448x1632 képpont. Optikája ugyanúgy háromszoros közelítést tud, mint a többieké. TFT kijelzője kellemesen nagyméretű, ám felbontása túl alacsony ahhoz, hogy kellő biztonsággal ellenőrizhessük képeink élességét. Fényérzékenysége ISO 100–400, így már kevés fénynél, felhős időben is biztonsággal fotózhatunk. Kezelése viszonylag egyszerű, de a menük működése elsősorban szokatlan. Sajnos a manuális fókuszot kihagyták belőle, így az LS443 voltaképp egy sokfunkciós fejlett automata gépnek számít. Képmínősége sajnos csak közepesnek mondható. A gép mechanikája az eddigi leggyorsabb, villámgyorsan bekapcsol, és a nagyítás is nagyon fürgén történik. Összességében, továbbá a felhasználási területet tekintve ez a Kodak modell ideális családi kamera.

Szolgáltatások:	18/20
Képmínőség:	25/30
Használhatóság:	18/20
Működés:	17/20
Ár:	8/10

# 86%

## ELŐHÍVOTT GONDOLATOK

Nehéz egyértelmű győztest hirdetni, ugyanis mindegyik gépnek vannak kiemelkedő tulajdonságai. A Minolta Dimage F200 képei a legszebbek, rengeteg szolgáltatást nyújt, de a mechanikája kicsit lassú. A Kodak EasyShare LS443 igazi családi gép, erőssége a fotók könnyű megosztása, de képei nem túl élesek. A Nikon Coolpix 3100 igazi profi gép kompakt méretbe csomagolva, de kezelését szokni kell. A Fuji FinePix 3800-as hatszoros zoomjával már akár éhes oroszláncsaládokat is fotózhatunk. A Canon PowerShot A70 képei nagyon szépek, az előre programozott üzemmódok mellett manuális gépként is használható. Ezek után már magunknak kell eldöntenünk, számunkra mi a legfontosabb szempont, hogy megtaláljuk az „igazit”.

Szász Bulcsú

## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTOK

Minden gép esetében a következő fő szempontokat vizsgáltuk meg: **Szolgáltatások** – milyen funkciók állnak rendelkezésre. **Képmínőség** – készített kép mennyire éles, és a színei mennyire élénkek, helyesek. **Használhatóság** – mennyire logikus, egyszerű a menü, kézre esnek-e a gombok. **Működés** – milyen a mechanika, a fókusz, nagyítás sebessége. **Ár** – ár/teljesítmény.



**NIKON COOLPIX 3100**



**MINOLTA DIMAGE F200**



**KODAK EASYSHARE LS443**

## AMD UTÁN SZABADON

INTEL PROCESSZOR  
GYORSÍTÁSA

Eddig csak az AMD-s rendszereket kényeztettük, de itt az ideje, hogy az Intel tulajokat is bevonjuk a buliba 😊. Ezúttal a Pentiumokat és a Celeronokat fogjuk nagyobb teljesítményre sarkalni: szinte az összes típust lehet valamennyire hajtani – különösen a régebbi modellek hagyják magukat. Most olvassunk egy kicsit a sorok között!

A FELADATHOZ SZÜKSÉGÜNK  
LEHET A KÖVETKEZŐRE:

- nagy teljesítményű processzorhűtő
- további hűtők a Northbridge-re és a memóriára
- ezüstlakk, amely vezeti az elektromosságot
- lapos végű csavarhúzó

## A teljesítménynövekedés mértéke

Pl. egy Pentium 4/1.8 GHz-es, 2.4 GHz-re húzva hozzávetőleg 17%-kal nagyobb játékteljesítményt nyújt.

## FIGYELEM!

A cikkben leírt változtatások miatt elvész a garancia a processzorra. Rossz szerelés esetén tönkre is mehet a processzor vagy más alkatrész. A bütykölést mindenki saját felelősségére végezze. Az esetleges károkért a GameStar semminemű felelősséget nem vállal!

Az Intel által gyártott processzorok nagyon tuningbarátok, aminek elsősorban a jó gyártási minőség az oka. Azonban itt is felmerülnek problémák: a CPU-k szorozója nem változtatható, és nem is lehet azokat kiiktatni, mint tettük azt az AMD-k esetében. A másik alternatíva az FSB (Frontside Bus – a processzort köti össze a Northbridge-en keresztül az egyes elemekkel) órajeleának a növelése. Ilyenkor azonban nemcsak a processzor, hanem egyúttal a többi komponens – grafikus kártya, memória, PCI busz – órajelét is megváltoztatjuk! Ám ez sem jelent a legtöbb esetben gondot, mert kiegészítő hűtőkkel a rendszer továbbra is stabil marad. Sok esetben bőven elég még egy ventilátor beszerelése a házba: ez kihajtja onnan a meleg levegőt, így a gép nem melegszik túl. Különösen a régebbi processzorok ideálisak a gyorsításhoz. Ehhez ajánlott egy modernebb alaplap. Ekkor ugyanis csak a processzor órajelét növeljük meg, a rendszer többi része marad a szokásos sebességen. Ez a trükk az eggyel magasabb kategóriában is működik (FSB 533-as CPU, FSB 800-as alaplappal), de már jóval behatároltabban: a 3 GHz feletti processzorok általában nem hagyják magukat tuningolni, és már a legkisebb változtatásnál is lefagy a gépünk, rögtön bootolásnál.

Első lépésben azért az ideális esettel foglalkozunk: megnézzük, miképp kell egy FSB 400-as proci egy FSB 533-as alaplappal nagyobb teljesítményre sarkalni. Utána megvizsgáljuk, mit lehet tenni a többi pácienssel ☺, végül pedig a hardcore bütykölők számára is ajánlunk némi nyálánságot (leoperáljuk a processzor „fejdszét”).

CELERON ÉS PENTIUM 4  
– 400-AS FSB-VEL

## 1 Az FSB-órajel megállapítása



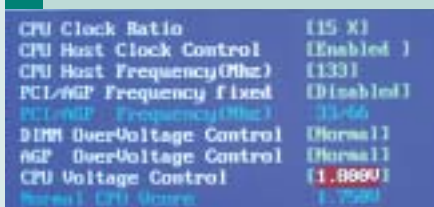
Az Intel Processzor Frequency ID Utility nevű programmal mind a CPU, mind az alaplap órajelét meg tudjuk nézni.

A címben említett processzorkritérium mellett kell egy 533-as FSB-s alaplap is a művelethez. Amennyiben nem tudjuk fejből a két eszköz órajelét, az alaplap kézikönyvében megtaláljuk a szükséges adatokat. Ha mégis gondjaink akadnának ez ügyben, pánikra akkor sincs semmi ok: az Intel Processor Frequency ID Utility elnevezésű segédprogrammal, amelyet az Intel honlapjáról – [www.intel.com](http://www.intel.com) – letölthetünk, pillanatok alatt fény derül az igazságra. Amennyiben a System Bus értéke 400 MHz és a processzor nem gyorsabb 2 GHz-nél, a tuning esélye igen magas.

## 2 Vizsgáljuk át a BIOS-t

Indítsuk újra gépünket, majd egy [DEL] (Award-BIOS) vagy [F2] (Phoenix- vagy AMI-BIOS) lenyomásával lépünk be az alaplap beállításokhoz. Az *Advanced Chipset Setup* vagy a *Frequency / Voltage Control* menüben találjuk meg a gyorsításhoz szükséges opciókat. Amennyiben ezen belül nem találunk *CPU Host Frequency* nevű menüponthoz szükséges opciókat. Amennyiben ezen belül nem találunk *CPU Host Frequency* nevű menüponthoz szükséges opciókat. Amennyiben ezen belül nem találunk *CPU Host Frequency* nevű menüponthoz szükséges opciókat. Amennyiben ezen belül nem találunk *CPU Host Frequency* nevű menüponthoz szükséges opciókat.

## 3 Állítsuk az FSB-t 533-ra



Az ilyen BIOS-ban, mint a Gigabyte 8INXP nevű alaplapján található verzió, a könnyen érthető opcióknak köszönhetően gyerekjáték az órajel növelése.

Emeljük a *CPU Host Frequency* értékét 100-ról 133-ra. Ez az érték az FSB valódi órajelét mutatja, ugyanis a jelenleg elterjedt Intel processzorok egy úgynevezett Quad Pumped Bust használnak. Ez annyit jelent, hogy a busz egyszerre négy adatsomagot továbbít egy órajel egység alatt. Így jön ki a megfelelő megahertz: 100 MHz szorozva 4-gyel = FSB 400, illetve 133x4 = FSB 533. Egyes BIOS-verzióknál nekünk kell a frekvenciaelosztót (PCI / AGP Frequency) is beállítanunk. Mivel közelebb kerül ez az érték a 33 MHz-hez, annál jobb. Más alaplapoknál, mint pl. a Gigabyte 8INX-nél (lásd a képet) ez automatikusan megtörténik.

## 4 Magfeszültség-növelés



Amennyiben a túlhűzés után gépünk megtagadja a további működést, tegyük rá a Clear-Cmos-Jumpert az alaplappalra.

Az órajel növelése után általában nagyobb feszültségre van szüksége a processzornak. Növeljük a *Vcore* értékét a BIOS-ban eggyel, vagy kettővel. (Pl. egy Northwood maggal rendelkező CPU-t 1,50-ről 1,525 voltra módosítottunk.) Ezután mentsük el a beállításokat és indítsuk újra a gépet. Ha minden jól működik, lépünk tovább a stabilitási teszthez (következő fejezet 3. része). Amennyiben gépünk indulásnál lefagy – fekete képernyő, vagy Windows-hibák –, töröljük a BIOS beállításait: vagy úgy, hogy ráteszünk a Clear-Cmos-Jumpert az alaplappalra (kézikönyvnek utasításai alapján), vagy néhány percre kivesszük az alaplappól az elemet, és áramtalanítjuk a rendszert. Ebben az esetben az FSB órajelét lépésenként kell növelnünk, amit a most következő fejezetben tárgyalunk.

## AZ ÖSSZES CELERON ÉS PENTIUM 4 TUNINGJA

### 1 Előkészületek



A FSB 400-ról 533-ra állításhoz legtöbbször elég az Intel eredeti hűtője.

Ha gépünk az FSB-növelés után instabillá válik, vagy a processzor amúgyis 533-as FSB-vel fut, nincs más hátra, mint az órajel lépésenként történő növelése. Tapasztalatok szerint a 2,6 GHz alatti CPU-k különösen alkalmasak erre: nagyjából 10-15% órajelemelést tudunk elérni. Ennél gyorsabb processzoroknál már kisebb az esély a túlűzésre. Pl. egy 2 GHz-es Pentium 4-nél sikerült a valódi FSB-t 100-ról 110 MHz-re növelni, így a teljesítménye jobb lett, mint egy 2,2 GHz-es P4-é. Ehhez a művelethez legtöbbször még csak egy másik ventilátort sem kell vennünk – az Intel eredeti hűtője tökéletesen ellátja a feladatát.

### 2 Az FSB túlűzése

Az FSB-t növelését ugyanúgy kell megtennünk, mint az előző esetben: gépujraindítás után belépünk a BIOS menüjébe, megkeressük a *Frequency / Voltage Control* vagy a *CPU Host Frequency* menüpontot. Növeljük először az órajelet 5%-kal. Ha 100 MHz-ről kezdünk, akkor 105 MHz-re, ha 133 MHz-ről, akkor 140 MHz-re. Indítsuk újra a rendszert. Amennyiben már bootolásnál, vagy Windows-startnál lefagy a gép, akkor processzorunk alkalmatlan a tuningra a jelenlegi hűtővel. Állítsuk vissza a BIOS beállításait a fentebb leírt módon. Egy nagyobb teljesítményű hűtővel azonban jó esélyünk van arra, hogy sikerül túlűzni a „forrófejű” CPU-nkat.

### 3 Stabilitástesztelés



## CSAK PROFIKNAK! A PENTIUM 4 „MEGSKALPOLÁSA”

Akik szeretik a kalandokat ☺, vagy igen hozzáértőnek tekintik magukat, megpróbálkozhatnak egy durvább módszerrel is: leszerelhetik a processzor (P4, Celeron) fedelét! Az úgynevezett Heatspreader funkciója az, hogy a hűtő stabilan illeszkedjen a CPU-ra, másfelől pedig védi az érzékeny processzormagot. Hátránya, hogy egy pluszréteget alkot, és ezzel csökkenti a hűtés hatékonyságát. Egy lapos csavarhúzóval viszont el tudjuk távolítani a fedőlapot. Mind a négy oldalról közelítsük meg, de vigyázzunk: ha a processzormag kiemelkedik a foglalatból, a továbbiakban már csak mint kulcstartót tudjuk alkalmazni a CPU-t. Azonban az operáció komoly teljesítménynövekedést hozhat: egy Northwood magos processzor órajelét 2 GHz-ről 2,6 GHz-re sikerült feltornászni. Ehhez szükséges volt a magfeszültséget 1,65 voltra emelni és egy igen erős rézhűtőt beszerezni.

**Óvatosan távolítsuk el a Celeron vagy Pentium 4 fedőlapját egy lapos csavarhúzóval**

3DMark2000: a Looping-Functionnak hála, a program remek tesztelője rendszerünk stabilitásának. A tuning után vizsgáljuk meg, gépünk megbízhatóan működik-e maximális teljesítményigény esetén is – azaz játékok közben ☺. Erre legalkalmasabb a 3DMark2000, ami ugyan legalább egy fél óráig vizsgálja a CPU-tesztben processzorunkat, de ha közben nem fagy le, egészen biztosak lehetünk abban, hogy órajelnövelő trükközésünk sikeres volt.

### 4 A magfeszültség növelése

A processzorunkban rejlő lehetőségek további kiaknázásához meg kell emelnünk a feszültséget is. A beállításokat a *CPU Voltage Control* vagy hasonló nevű menüben találjuk. Azonban minél jobban meg-növeljük a feszültséget, annál melegebb lesz a CPU. Egy bizonyos határ túllépése esetén – legyen akár-milyen jó hűtőnk – könnyedén szétég a processzor. Éppen ezért nagyon óvatosan emeljük a Vcore-értéket. Mindig csak egy lépéssel növeljük a feszültséget, és utána rögtön teszteljük is le a 3DMark2000 tesztprogrammal. Ha rendszerünk jól fut a megnövelt feszültségen, általában tovább emelhetjük az FSB órajelét egy picivel. De ilyenkor is futtassunk minden változtatás után tesztet, és lefagyás esetén azonnal kapcsoljuk ki a gépet.

### 5 Alkalmazzunk hatékonyabb hűtést



Eszközök a túlűzéshez: Northbridge hűtő, passzív és aktív memóriahűtő.

A korábban említett 10-15%-os órajelnöveléshez, 2,6 GHz-ig megfelel az Intel alaphűtője. További teljesítmény kicsikarásához egy erősebb hűtőventilátor kell: legjobban, ha teljesen rézből van, de legalább a talapatának abból kell lennie. Még hatékonyabb a vízűtés, de ez a technológia jelenleg még egy picit drága... A processzorhűtő mellé nem árt még egy ventilátor a házba is, amely kihajtja a meleg levegőt. Amennyiben még mindig instabil a rendszer, megpróbálkozhatunk a memória és a Northbridge hőmérsékletének csökkentésével.

# InnoVISION

- TORNADO GeForce™ FX
- 8x AGP
- 128 MB

## FX 5800/ULTRA

- TORNADO GeForce™ FX
- 8x AGP
- 128 MB

## FX 5600/ULTRA

- TORNADO GeForce™ FX
- 8x AGP
- 128 MB

## FX 5200/ULTRA

- Powered by nVidia® GeForce FX GPU
- AGP8x támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, QXGA display támogatás
- Új 128/256MB DDR II memória

**50 gyártó**  
**600**  
terméke  
raktárról!

## EXPERT

Computer Kft.  
www.expert.hu

## Számítástechnikai

### Nagykereskedés

H-1134 Budapest, Lehel u. 8.  
Tel.: 450-2430, 350-3357  
Fax: 450-2439

2003. JÚLIUS GAMESTAR

0715

## TUNING FEKETE VIPERA MÓDRA!

WINDOWS XP-  
KONFIGURÁLÁS

Úgy gondolom, az elmúlt hónapokban kitárgyaltuk az XP felületének átalakítását. Bár lehetne még futni köröket, de ehhez most túl meleg van. Pihenésképpen nézzünk valami teljesen mást: XP-rendszerkonfigurálást Fekete Vipera módra.

Fekete Vipera (született Black Viper) egy érdekes arc, aki a [www.blkviper.com](http://www.blkviper.com) címen osztja az ígét. Beszél játékokról, külön összeállítás van a macskáiról, és a gyakran feltett kérdésekre is legott megadja a választ. Azonban ennél sokkal fontosabb, hogy kiváló cikket írt a Windows XP telepítéséről és konfigurálásáról, amelyeket számos más weboldalon referenciaként tartanak számon. Vipera nem aprózta el, a telepítés után határozottan legyalulja az összes számára érdektelen funkciót, még a Szolgáltatásokat (Services) is megritkítja, pedig a rendszerleíró adatbázis (közismert nevén: registry) mellett ez a második legjobb módszer egy működő „oprendszer” megborítására – kivéve, ha az ember tudja, mit csinál. Arra gondoltam, hogy amíg mindenki megtanul angolul, és saját felelősségére fejre állítja apuci XP-jét, elmesélem az arc ötleteit, beállításainak egyes részeit.

## 1. ÁGYÓ, RENDSZER-VISSZAÁLLÍTÁS!

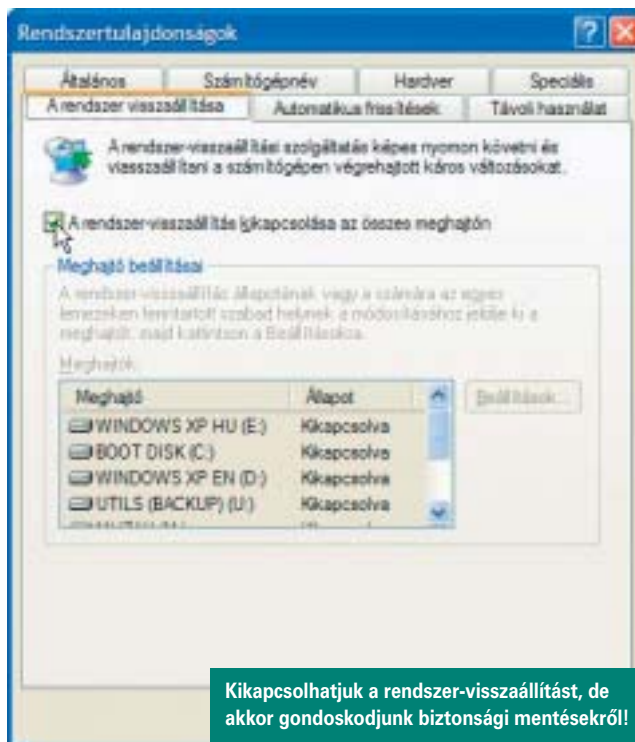
Vipera első ötlete, hogy kapcsoljuk ki a Rendszer-visszaállítást, avagy a System Restore-t. Ez az a háttérben futó kalamajka, amely képes pillanatképeket készíteni a rendszer állapotáról, hogy ha az jól megborult, akkor visszaállíthassuk egy korábbi állapotát. Egyrészt lemezterületet foglal (nem is keveset), másrészt teljesítménycsökkenést okoz, amellet, hogy nyilván roppant hasznos. Ha viszont rendszeresen elmentjük fontosabb dolgunkat – pláne ha Norton Ghosttal vagy Drive Image-dzsel sokkal jobb pillanatképeket készítünk – a System Restore-t feláldozhatjuk a mágikus, tuning elnevezés mögé rejtett mizéria oltárán. Jobb klikk a *Sajátgépen* → *Tulajdonságok* → *A rendszer visszaállítása* fül → *Kikapcs* az összes meghajtón. Persze, azért előbb beszéljük meg apuval, mert máris ugrottak a mentései!

Ezt követően a mester kikapcsolja az ehhez tartozó szolgáltatást is – bár valószínűleg, hogy magától elinduljon. A *Vezérlőpult* → *Felügyeleti eszközök* → *Szolgáltatások* útvonal végén kapunk egy szép nagy listát, ebből keressük ki a Rendszer-helyreállító szolgáltatást, kattintsunk rajta duplán. Ha futna, akkor állítsuk le a Leállítás gombra kattintva, majd az Indítás típusa listából válasszuk ki a Kézi vagy a Letiltva elemet. Térden állva könyörgöm, mindenki legyen fokozottan óvatos, mert éppen aknamezőn sétál.

S ha már itt vagyunk, kikapcsolhatjuk az indexelőszolgáltatást is. Ez az a móka, amely, bár csak akkor futhat, amikor a gép nem csinál semmit, lazán elindul a legizgalmasabb öldöklés vagy filmnézés kellős közepén. Gondosan belajstromozza gépünk tartalmát, azt gondolva, mennyire jó lesz nekünk, ha legközelebb rákeresünk valamire. Önmagában akár két megabájtot is megehet a memóriából, és ebben nincs benne maga az index, pedig azt is tárolni kell valahol. Vegyünk tőle érzékeny bücsüt.

## 2. WINDOWS UPDATE

A Windows XP megjelenése után nagy aktivistája voltam a Windows Update szolgáltatásnak. Bár utáltam, hogy a frissítéseket nem lehetett letölteni



Kikapcsolhatjuk a rendszer-visszaállítást, de akkor gondoskodjunk biztonsági mentésekről!

valamilyen normális formában, tetszett, hogy a javítások ilyen instant módon rendelkezésre álltak. A dolog akkor kezdett nem tetszeni, amikor a Microsoft kénye-kedve szerint hozzáadott és elvett a listából, valamint újradátumozta őket, és így lehetlenné vált követni, hogy most mi az új, mi a régi, mire van szükségem.

A tavaszi patch-mizéria végképp betette a kaput: két olyan fontos frissítést sikerült kihozni, amely kijavította ugyan a hibát, de komoly működési zavarokat okozott a Windowsban; az egyik például a jóllakott csiga sebességére lassította le. A Microsoft nem sietett elismerni a dolgot, csak amikor már a fél világ haját tépve verte a billentyűzetet – és nem sietett kijavítani sem. Na, ekkor több olyan guru, akinek a szavára érdemes hallgatni Windows/Office ügyben, kijelentette, hogy elég: SP1 és más semmi. Magyarul: mindenki tegye fel az SP1-et, felejtse el az automatikus Windows Update-et, és néha-néha látogasson el a [windowsupdate.com](http://windowsupdate.com)-ra, hátha van valami új-donság. Amikor ezeket a sorokat írom, épp kijavították mindkét blamázt, úgyhogy állítólag most érdemes frissíteni, aztán megint várni. Na, de hogyan is kapcsoljuk ki? Jobb katt *Sajátgép* → *Tulajdonságok* → *Automatikus frissítések* → legfelső pipa kikapcs., valamint a szolgáltatások listájában az *Automatikus frissítéseket* tiltsuk le.

Na, innen folytatjuk.

The Richfielder



Vége lett a fránya „lemezzümmöggető” indexelő szolgáltatásnak, mint a botnak!



SP1, s más semmi, a vágyam csak ennyi, az update-re menni, talán...

# GAME OVER

MINIDEN PENTESTEREN

19:15-161 a **fix.tv-n**

PC & CONSOLE GAMES

ANDRIS,  
BENCE,  
MATSU

Uiz Jatek

Keretaban

nyarembang



TEL 438 538 0

# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Ebben a hónapban kissé átalakítottuk hardverteszt-összesítőnket, hogy még több információt tudjunk eljuttatni hozzátok a tervezett gépvásárlásokkal kapcsolatban! Felvettük a listázott termékek közé az egyre olcsóbb DVD-írókat, és további bővítéseket tervezünk a következő hónapokban is – de ez egyelőre legyen meglepetés!

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Tyan Radeon 9500 Pro 128 MB	82%	49 900 Ft	2003. 05.	www.tyan.com	Jó minőség, nagy sebesség (kék hűtő)
Frissítés	2. PowerColor Radeon 9600 Pro	81%	43 500 Ft	2003. 07.	www.cptech.com.tw	A 9800-asok kistestvére, olcsón
Frissítés	3. Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	81%	38 100 Ft	2003. 06.	www.inno3d.com	Az 5800-asok kistestvére, olcsón
Frissítés	4. Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	80%	29 300 Ft	2002. 09.	www.abit.com.tw	Gyors, de nincs DX9-támogatás
Frissítés	5. Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	79%	20 900 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	Áráért sebes és DX9-et támogat
Ártipp	Connect 3D Radeon 9200	76%	18 000 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com	A legolcsóbb „még OK” kártya

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	120 000 Ft	2003. 07.	www.hercules.com	A jelenlegi csúcstartó
Frissítés	2. Leadtek GeForce FX 5800 Ultra 128 MB	87%	114 900 Ft	2003. 05.	www.leadtek.com	Egyedi kidolgozás, nagy sebesség
Frissítés	3. Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	83 900 Ft	2003. 07.	www.connect3d.com/	Remek teljesítmény, kiváló ár
Frissítés	4. Club 3D Radeon 9800 Pro	85%	100 200 Ft	2003. 05.	www.club-3d.nl	Minden, ami kell
Frissítés	5. Inno3D GeForce FX 5800 128 MB	85%	79 900 Ft	2003. 05.	www.inno3d.com	A legjobb sima 5800-as
Ártipp	Club 3D Radeon 9700 Pro 128 MB	84%	72 100 Ft	2002. 10.	www.club-3d.nl	Még mindig brutál, és egyre olcsóbb

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 390 Ft	2003. 03.	www.creative.com	Nagyszerű minőség és extrák
Frissítés	2. TerraTec DMX 6Fire 24/96	94%	48 900 Ft	2003. 03.	www.terrateg.de	Pazar szolgáltatások
Frissítés	3. TerraTec DMX 6Fire LT	93%	32 900 Ft	2002. 08.	www.terrateg.de	Fire 24/96 olcsóbb verzióban
Frissítés	4. TerraTec SiXPack 5.1+PCI	92%	18 900 Ft	2002. 01.	www.terrateg.de	Egy kártyán minden
Frissítés	5. Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 03.	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	SmartView Digital Live!	88%	6 200 Ft	2003. 03.	N/A	Árához képest nagyon sokat tud

## Socket 478-as alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Gigabyte GA-8INXP	96%	49 900 Ft	Belső teszt	www.gigabyte.com.tw	Extrém gyors és extrém drága
Frissítés	2. ASUS P4T533-C	95%	33 100 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Az egyik legjobb RD-s alaplap
Frissítés	3. ASUS P4PE	92%	19 800 Ft	2003. 05.	www.asus.com.tw	A legjobb választás DDR mellé
Frissítés	4. Gigabyte 8SQ800	91%	22 920 Ft	2003. 05.	www.gigabyte.com.tw	Kiváló teljesítmény, sok extra
Frissítés	5. MSI 945PE MAX	89%	18 900 Ft	2003. 05.	www.msi.com.tw	Kitűnő ár/teljesítmény arány
Ártipp	Abit BH7	87%	16 900 Ft	2003. 05.	www.abit.com.tw	Olcsó és nagyon gyors

## Socket A-s alaplapok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Leadtek K7NCR18D-Pro	93%	23 500 Ft	2003. 07.	www.leadtek.com	A leggyorsabb AMD-s megoldás
Frissítés	2. Soltek SL-75FRN2-RL	89%	22 200 Ft	2003. 07.	www.soltek.com.tw	Villámgyors és olcsó
Frissítés	3. MSI K7N2G	89%	24 200 Ft	2003. 07.	www.msi.com.tw	Full extrás
Frissítés	4. AOpen AK79G Max	88%	27 630 Ft	2003. 07.	www.aopen.com	Sokoldalú és kiegyensúlyozott
Frissítés	5. Chaintech 7VJL Deluxe	87%	22 000 Ft	2003. 07.	www.chaintech.com.tw	A leggyorsabb KT400-as
Ártipp	ECS L7VTA	85%	11 360 Ft	2003. 07.	www.ecsusa.com	Olcsó és meglepően jó!

## DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Toshiba SD-M1612 (dobozos)	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache
Frissítés	2. Pioneer DVD A06s	91%	11 900 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Frissítés	3. ASUS DVD E616	89%	9 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	Magbízható minőség
Frissítés	4. Samsung SD-616F	73%	8 900 Ft	2002. 02.	www.samsung.com	Egész csendes
Frissítés	5. Creative DVD1610E	71%	8 400 Ft	2002. 02.	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	10 900 Ft	2002. 09.	www.toshiba.com	„Mindenevő”, gyors, 512 KB cache



## CD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Yamaha CRW-F1	94%	22 600 Ft	-	www.yamaha.co.jp	Extrém sebesség, legjobb minőség
	2. Plextor PlexWriter 40/12/40A	93%	18 500 Ft	-	www.plextor.com	Különösen gyors és megbízható
	3. Teac CD-W5404E	91%	17 900 Ft	-	www.teac.com	Nagyon gyors, Burn-Proof
	4. TDK 161040X	90%	21 600 Ft	-	www.tdk.com	Gyors és megbízható
	5. ASUS CRW2410S	90%	17 100 Ft	-	www.asus.com.tw	Korrekt, fürgé és biztos vétel
Ártipp	LG Goldstar GCE-8320B	80%	12 500 Ft	-	www.lge.com	Szolidabb megoldás, de olcsó

## DVD-írók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Pioneer DVR-A05	84%	63 900 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár
Frissítés	2. Plextor PX-504A	84%	76 800 Ft	2003. 06.	www.plextor.com	Sok extra, jó sebesség
Frissítés	3. Freecom Internal DVD-RW	82%	68 000 Ft	2003. 06.	www.freecom.com	Mindenben kielégítő, kedvező ár
Frissítés	4. Sony DRU-500AX	82%	98 000 Ft	2003. 06.	www.sony.com	Nagyon jó választás nagyon drágán
Frissítés	5. HP DVD Writer DVD300i	80%	76 000 Ft	2003. 06.	www.hp.com	Nagyon sok extra
Ártipp	Pioneer DVR-A05	84%	63 900 Ft	2003. 06.	www.pioneer.com	Széles körű támogatottság, jó ár

## 17 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Philips 107T	97%	51 800 Ft	2002. 10.	www.philips.com	Kiváló képminőség, kiemelt fényerő
Frissítés	2. iiyama HM 704 UTC	95%	78 900 Ft	2002. 10.	www.iiyama.de	Extra fényerő, jó képminőség
Frissítés	3. Samsung SyncMaster 757DFX	93%	46 200 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Jó képminőség, magyar OSD
Frissítés	4. LG Flatron F700B	91%	32 200 Ft	2002. 10.	www.lge.com	Tökéletesen sík kép, jó minőség
Frissítés	5. Miro A17NF96	90%	62 800 Ft	2002. 10.	www.mirodisplays.de	Kiváló geometria és kezelhetőség
Ártipp	Samtron 76E	80%	28 900 Ft	2002. 10.	www.samsung.com	Olcsó, nagyon jól kizárható kép

## 19 hüvelykes monitorok

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
Frissítés	1. Eizo Flaxscan F730	96%	131 500 Ft	-	www.eizo.com	Tökéletes kép, magas frekvencia
Frissítés	2. iiyama Vision Master Pro 454	95%	103 890 Ft	-	www.iiyama.de	Briliáns kép, két VGA, USB
Frissítés	3. Sony CPD-G420	94%	132 600 Ft	-	www.sony.com	Pontos és kontrasztos kép
Frissítés	4. LG Flatron 915FT Plus	91%	112 600 Ft	-	www.lge.com	Fantasztikus képminőség, USB
Frissítés	5. Samsung Syncmaster 957 MB	90%	68 200 Ft	-	www.samsung.com	Nagyon jó monitor, szép képpel
Ártipp	Viewsonic E95	88%	61 100 Ft	-	www.viewsonic.com	Gyönyörű kép, jó kezelés

## Egerek

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Néhány szóban
	1. Logitech MX500	96%	14 900 Ft	-	www.logitech.com	A legprecízebb optikai egér
	2. Logitech MX700	95%	13 900 Ft	2002. 11.	www.logitech.com	Nagyon precíz, kábel nélküli
	3. Logitech Mouse Man Dual Optical	93%	10 800 Ft	-	www.logitech.com	Extrém pontosság, két érzékelő
	4. Microsoft Explorer	91%	7 400 Ft	-	www.microsoft.com	Mind munkára, mind játéokra kiváló
	5. Microsoft IntelliMouse Optical	89%	6 600 Ft	-	www.microsoft.com	Balkezeseknek is, négygombos
Ártipp	Microsoft IntelliMouse	80%	1 700 Ft	-	www.microsoft.com	Megbízható minőség olcsón

## A GAMESTAR JÚLIUSI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

## BELÉPŐSZINT – AMD

Alaplap:	ECS K7S6A	11 360 Ft
Processzor:	AMD Athlon 1800+ MHz	11 600 Ft
Hűtő:	Spire Fríderock	3 120 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	18 000 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	18 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	28 900 Ft

Összesen: 130 680 Ft + áfa

## BELÉPŐSZINT – INTEL

Alaplap:	Abit BH7	17 500 Ft
Processzor:	P4 Celeron 2000 MHz	12 900 Ft
Hűtő:	Cooler Master IAC-002	3 000 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 Ft
Videokártya:	Connect 3D Radeon 9200	18 000 Ft
Hangkártya:	SmartView Digital Live!	6 200 Ft
CD-ROM:	ASUS CD-S520	6 500 Ft
Merevlemez:	WD 80 GB 7200 RPM	18 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	Microsoft IntelliMouse	1 700 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Samtron 76E	28 900 Ft

Összesen: 138 000 Ft + áfa

## OPTIMÁLIS SZINT

Alaplap:	Leadtek K7NCR18D-Pro	23 500 Ft
Processzor:	AMD Athlon XP 2400+	18 500 Ft
Hűtő:	Cooler Master HCC 002	4 700 Ft
RAM:	512 MB DDR 333 MHz	13 500 Ft
Videokártya:	Rad. 9500 Pro 128 MB	49 900 Ft
Hangkártya:	SB Audigy Player	12 900 Ft
DVD-ROM:	Toshiba SD-M1612	10 900 Ft
Merevlemez:	WD 120 GB 7200 RPM	24 500 Ft
FDD, bill.:	noname	4 000 Ft
Egér:	MS IntelliMouse Optical	6 600 Ft
Ház (300 W):	noname	7 300 Ft
Monitor:	Philips 107T	51 800 Ft

Összesen: 221 800 Ft + áfa



## Skin Fleshwounds

Ez a csodálatos szoprán a Skunk Anansie nevű zenekar exénekesének torkában lakozik. Sötét, szaggatott, nem túl jókedvű elektromos popzene ez, kemény basszusokkal és zörgős effektekkel. A hang néha erősen emlékeztetett Annie Lennoxéra, bár őszintén szólva annál sokkal iskolázottabb és szebb. A baj csak az, hogy a lemez koncepciója szerint a kíséretet keverték előre, amely így néha nem hagyja ezt az erős, szép hangot kibontakozni, és emiatt nehezen hallgathatók és kedvelhetőek meg a dalok. Annyira elszomorító, hogy manapság, a hihetetlen korszerű hangtechnológia korszákában előfordulhat ilyesmi. Mert hát ennek az albumnak a hang lenne a lényege, ezt a nőt szívesen meghallgatnám valamilyen jó kis progresszív rock lemezen is. Mert ez a szoprán nem mindennapi, csak írjon valaki neki egy igazán szuper lemezt ☺.

## The Dandy Warhols Welcome to the Monkey House

Manapság a zúzás nagy divat. Ez a banda sem különbözik ettől: posztapokaliptikus new-pop punk és grunge elemekkel felszerelve nyomja a jó kis rockzenét. Negyedik lemezük talán letisztultabb, mint az ezt megelőzők voltak, talán öregszenek a srácok, kicsit kezdenek lenyugodni, nem tudom, de a lényeg az, hogy úgy képzeljük el a lemezt, mint a synth-rock egy épp megcsiszolt gyémántját. Mintha a Duran Duran tagjai megőrültek volna, és ezerrel nyomtatnák a riffeket. Nagyon nagy pozitívuma számomra a dobok hangzása: minden valószínűség szerint a hangmérnök maga is dobos lehetett, így ez a hangszer istenien szól. Az ének sokszínű, az album lendületes, dübörög, ahol kell, lírai, ahol annak kell lennie, szóval isten igazából csak annyit lehet erről mondani: aki érdeklődik az ilyen típusú modern rockzene iránt, ki ne hagyja.



## Placebo Sleeping With Ghosts

A punk-pop koronázatlan királyainak új albumát már régóta várta a rajongóközönség. A borító alapján akár még szelíd, békés muzsika is lehetne, azonban a reszelős punk érdekesen keveredik a régi Pet Shop Boys popjával, amelybe izgalmas módon modern elektromos kísérletek is költöztek. S mindez együtt nagyon jó stúdiómunkával, kellőképp akusztikusan felvéve (imádtam a dobok hangját). Mindenesetre a This Picture gondtalannak tűnő R.E.M.-es vidámsága csak a jéghegy csúcsa, hiszen a lemez elég sötét és paranoid. Istenigazából jókedvemben biztos nem hallgatnám, ennek ellenére úgy gondolom, a banda egyik legjobb albuma ez. Ami hatalmas öröm mindnyájunknak, hisz így hozzám is közelebb került ez a muzsika, a rajongók pedig még jobb albumot kapnak, mint amire már évek óta vártak. Szóval dicséret a „hatóanyag nélküli gyógyszer”-es fiúknak.



## Blind Guardian Live

A klasszikus metál igazi vak őrei németek, és hűséggel őrzik az Iron Maiden és társai által annak idején elkezdett klasszikus vonalat, mindezt megspékelve jó adag hósi metállal és jó kis kórusokkal. Természetesen – mint az ilyen bandák általában – a német őrzők is kiválóak koncerten (magam is láttam már őket, amikor Budapesten jártak, kár, hogy olyan helyen rendezték meg, ahol, és csak annyian láttuk, amennyien. Mindenesetre nagyon jó buli volt). Mit is mondanék egy pörgős hangulatú, nagyon dögös metálkoncetról? A hosszú hajat mindenki készítesse elő, mert a headbangelés ezerrel induhat a hifi előtt is. A 2 CD-s album a banda legkiemelkedőbb nótáit tartalmazza, olyanokat, mint a Lord of the Rings, Under the Ice, Bright Eyes, Lost in the Twilight Hall, Majesty és hasonlók. Iszonytatóan jó metálélmény odahaza, tessék beszerezni!



## Blur Think tank

Aki eddig szerette a Blur-t, az most készüljön fel a legrosszabbra. Ugyanis ez a zenekar már nem egészen az, mint ami legutóbbi lemezén volt. Egyrészt egy emberrel kevesebben vannak (egy gitáros arc, Graham Coxon elment), másrészt elég sok marokkói hatás érzékelhető a zenén, ugyanis ez az ország igencsak fontos szerepet töltött be a banda életében. Valami olyasmi következett itt be, mint amikor a Beatles tagjai is elmerültek a keleti meditáció világában. A Blur rockzenéjét amolyan dalkos meditatív világzenei történet váltotta fel, amelyet leginkább útkeresésnek vagy kísérleti albumnak fognék fel. Meg kell barátkozni vele, mert régi rajongók igencsak sikoltozva hallják majd a változást, az újféle torzítást, effektezést, a szokatlan hangszereket. Szerencsére nem lett túl kommersz, inkább elgondolkodtató és új utakat kereső.

## Sundance - Vol. 2

Most, hogy itt a nyár, igencsak aktuális dolog a Nappal, illetve a napsugárzással (egyeseznek a leégéssel, illetve a napszúrással) foglalkozni. Esetleg táncolni a Nap alatt (vagy a Napnak), no persze jól bekenve mindenféle napvédőfaktorú trutyimákkal. Ahogy az album címéből is látszik, ez bizony egy nyári slágerválogatás mindenféle drum&bass és dance nótákkal. Ajánlott meghallgatási területe: lezárt légkondizott autó, kellemes árnyékos hely a strandon, esti, lampionos buli, vagy pörgés a dízsi-ben. Mielőtt hosszabb műelemzésbe kezdenék inkább az ismeretebb előadókat sorolom: ATB, Gigi d'Agostino, Marisa Turner, House of Glass, Dj Jern, Bellini, Denise the Menace, Klubbheads, Sylver, Phats and Small. Aki csak bulizni akar, vagy valami dögöset hallgatni egy autóban, annak ez igencsak ajánlott. Nekem a CD izléses felülete tetszett nagyon ☺.





# STARMOVIE

Eredeti poszter



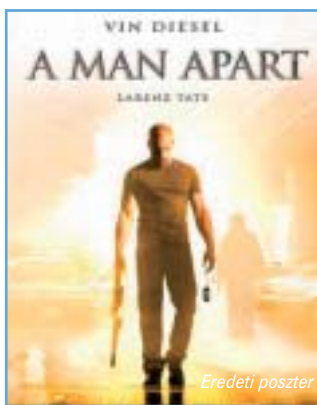
## Hollywoodi őrjárat Hollywood Homicide

Igazi sztárparádé ez a krimi, amelyben a főszereplő a Harrison Ford–Josh Hartnett duó. Ez a két ember már önmagában is garantálná a sikert, de akkor még nem beszéltem Lena Olinról, Gladys Knightről vagy akár Martin Landauról.

Ez a film igencsak jól kitalált, szórakoztató, tele meglepő fordulatokkal, kacagató poénnal, nagyon jó színészi játékkal. A „kemény” zsaruk egyike ráérő idejében ingatlanbróker, másikuk pedig színészkedik, s várja a kiugrást, miközben keleti meditációs órákat ad bombázóknak, akik aztán meg is hálálják ezt neki. S mindehhez jön egy furcsa gyilkossági ügy is, amelyben egy komplett rabbandát tesznek el láb alól. A nyomozás és a kacagás pedig beindul...

## Miről álmodik a lány? What a Girl Wants

Vannak olyan mesék, amelyek örökké érdekesek. Ilyen például a klasszikus Hamupipőke-történet, amelynek évente minimum egy feldolgozása napvilágot lát. Ebben az esetben Hamupipőke egy amcsi tinédzser lány, Amanda Bynes, akinek édesanyja ősidőkben összeismerkedett egy angol lord-al, akivel aztán összebonyolították az életüket, de persze a gonosz tanácsadó ezt nem akarta, és a fiatalok elszakadtak egymástól, de most a kislány megkeresi édesapját. Ismerős koncepció? Van benne gonosz mostoha, gonosz mostohatestvér, romantika, zene, tánc, ahogy azt kell. De a legjobbat Colin Firth és a világszép Kelly Preston (ő ugye egy ismeretlen Travolta nevű pasi felesége) megjelenése ér. Habkönnyű családi komédia.

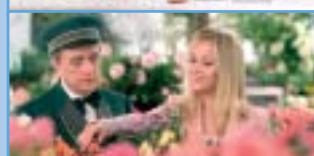


## Túl mindenem A Man Apart

Vin Diesel ismét köztünk jár: ez a rajongóknak igencsak jó hír, a kopasz sztárt nem kedvelőknek nem annyira. Mindenesetre ha az ő neve van a poszteren, akkor az rengeteg hullát, robbanást, lövést és erőszakot jelent, akár a jófiúk, akár a rosszfiúk oldalán szerepel. Ezúttal azt a zsarut játssza, akinek a feleségét megölték kábszeres maffiózók, s mivel ettől kissé kiborul, így még a melójából is felüggesztik (olyan ismerős ez a sztori valahonnan). A fiú, aki egykor a gettóban nőtt fel, összegyűjti barátait, hogy jó szókása szerint bosszút álljon. Törvény és törvényesség mit sem számít: az a lényeg, hogy rengeteg hulla legyen, és a gonosz kolumbiaiak meg mexikóiak elnyerjék méltó büntetésüket. Azt pedig elnyerik. Jó kis pörgős akciófilm.

## Doktor Szöszi 2. Legally Blonde 2

Néztek el nekem, hogy ezúttal nem magáról a filmről írok. Ugyanis a Doktor Szöszi-nek már az első része sem volt igazándiból kimagasló, azonban amikor a másodikat néztem el kellett gondolkodnom azon, vajon lehetne-e használni filmeket fizikai kínzásra. Na persze nem erre filmre gondoltam konkrétan, csak úgy általánosságban gondolkodtam el azon, vajon képesek-e olyan filmet készíteni, amely az összes létező világnézettel ellenkező dolgokat állít be pozitívnak. Az a bárgyúság, amely egy-nemely ilyen típusú filmeket áthat (no persze nem ezt), az csak Amerikára jellemző. Bárgyú forgatókönyv, rémes szereplők, sok-sok ripacs és giccscs nyál. Na ilyen filmmel lehetne kínózni. Hogy ez miért is jutott eszembe? Ki tudja ☺.



## Ballistic: Robbanásig feltöltve Ballistic: Ecks vs. Sever

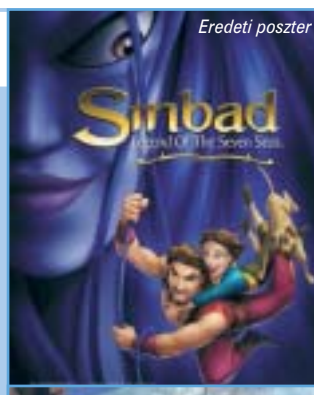
Két esküdt ellenség eszeveszett versenybe fog, hogy megtalálják az új gyilkolóeszközt (mikroszkopikus csodatalálmány), mindketten tehetségesek, ügyesek és macacslu hajtanak a sikerre. Az egyik a csak fedőnéven ismert ügynöknő, Sever, aki kiképzése révén maga a halálos fegyver. Sever precíz és rendíthetetlenül tör célja felé. A másik fél is briliáns és elszánt fickó: az FBI volt embervadásza, Jeremiah Ecks.

A halálos díjért folytatott ádáz versenyben csak egy győztes lehet. De amikor a szabályok megváltoznak, a két esküdt ellenség rájön, hogy az, akit megpróbálnak legyőzni, egyidejűleg az egyetlen, akiben megbízhatnak.

## Szindbád - A hét tenger legendája Sinbad - Legend of the seven seas

Szindbád, minden idők legvakmerőbb hajója egész életében szelte a tengereket, a bajt keresve... addig, amíg meg nem találta. Miután azzal vádolják, hogy ő lopta el a világ egyik legértékesebb kincsét, a Béke Könyvét, Szindbádnak csak egyetlen lehetősége van arra, hogy megtalálja és átadja a könyvet, különben legjobb barátja, Próteusz meghal. Szindbád inkább hajókirándulásra indul a napfényes Fidzsi-szigetekre. Próteusz gyönyörű menyasszonya, Marina elrejtőzik Szindbád hajóján, mert biztos akar lenni abban, hogy Szindbád teljesíti feladatát, és megmenti Próteusz életét. És ez még csak a bonyodalmak kezdete...

Gyu

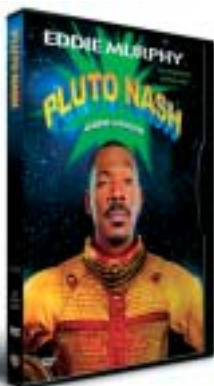




## Pluto Nash

The Adventures of Pluto Nash

A történet 2087-ben játszódik a Holdon. Pluto Nash az egykori csempészkirály Kis Amerika legmenőbb night klubjának tulajdonosa lesz, miután átvállalja a korábbi tulaj tartozásait – megmentve őt ezzel a kínhaláltól. Pluto telt házas bulikat szervez a hét minden napján. Nem csoda hát, hogy a titokzatos és nagy befolyással bíró Rex Carter – a városi tanács tagjaként – szemet vet a klubra. De Pluto nem adja meg magát egykönnyen. Egy elszánt énekesnő, robot testőre és beleváló anyja segítségével felveszi a kesztyűt a gátlástalan banda ellen, és felgöngyölíti az ügyet. Leszámol ellenségeivel, és megvédi a klubot. Előtte azonban szembe kell néznie önmagával – a szó szoros értelmében...



## Dögölj meg, Smaci!

Death to Smoochy

Robin Williams alakítja Tarka Rudit, a megkeseredett exshowmant, aki mindenre képes, hogy ellensége, a hatalmas bordó plüss orrszarvú képen kívül legyen.

Smaci, a tiszta szívű és végtelenül naiv rinocérosz szerepében Edward Norton szembeszáll a gyermektelevíziót is megfertőző korrupcióval, és természetesen egy pillanat alatt a gyerekek kedvence lesz.

Danny DeVito – aki rendezője és egyben szereplője is a filmnek – szarván ragadja az orrszarvút, és nem minden hátsó szándék nélkül egyengeti útját a gyermekmúsorok bonyodalmas világában. A két sztárnak nemcsak ugyanazért a műsoridőért kell megküzdenie, de ráadásul ugyanaz a nő is tetszik nekik: a szexi szerkesztőnő, aki maga is odavan a gyermekmúsorok sztárjaiért – persze a maga módján.

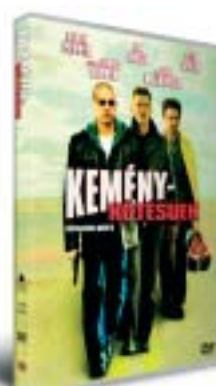


## Keménykötésűek

Knockaround Guys

Az alvilágban nem hibázhatsz, és nincs helyük az érzelmeknek. Matty a saját bőrén éri ezt, amikor a maffián belüli első komoly próbatételére kerül sor.

A történet egy táska készpénz körül forog, amelyet a maffiavezérnek kell leszállítaniuk. A táska persze elkeveredik, Matty pedig barátai, Marble és Taylor segítségével indul a táska nyomába. A fiúk egy isten háta mögötti kisvárosban találják magukat, ahol a helyi keménymag és a korrupzt zsaruk megnehezítik a fiatal maffiózók dolgát. Teddy bácsi a fiúk segítségére siet, és egyben megtanítja őket arra, hogy mit is jelent családtagnak lenni. Jó kis keményfilm ez, aki esetleg Józsefvárosban nőtt fel, ott hon érzi majd magát.



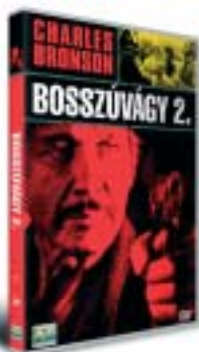
## Bosszúvágó 2.

Death Wish 2.

A Bosszúvágó 2.-ben Charles Bronson új Paul Kersey szerepében láthatjuk, aki elszántan küzd a világban elharapózó bűnözés ellen. Amikor szeretett lányát és házvezetőnőjét egy csapat csavargó brutálisan megerőszakolja és meggyilkolja, Kersey útra kel, hogy egytől egyig leszámoljon a gazfickókkal.

Joga van-e a gyászoló apának az önbíráskodáshoz? Pault nem érdekli a kérdés – csak teszi a dolgát...

Nekem Charles Bronson filmjei apró gyermekkorom óta nagyon tetszettek, a szúrós nézés, a megalkuvást nem tűrő, tiszta emberi ábrázolások örök klasszikussá tették, pedig valljuk be, ez is csak egy akciófilm. No de ebben Charles Bronson szerepel!



## Dennis, a komisz

Dennis the menace

Talán tornádó? Megvadult állatsorda? Valami egyéb természeti csapás? Földrengés? Szökőár? Özönvíz? Világvége?! Ugyan... Ez csak Dennis, a komisz!

Mr. Wilson már ismeri a dörgést, de még mindig nem tud uralkodni magán. Abban a pillanatban, amikor a kerítés felett felbukkan a szőke tőkfej, vér önti el az agyát, pokoli grimaszokban rángatózik az arca, artikulálatlan hörgések törnek fel mellkasából, és habzani kezd a szája... és miközben viharos gyorsasággal sündisznóállásba vonul, már hallhatjuk is a jellegzetes kifakadást: Gyűlölöm ezt a kölyköt!

A gyűlölet tárgya és a szőke kobak tulajdonosa egy mindössze hatéves csöppség, aki mindig jót akar... legfőképp Wilson bácsinak. Arról pedig már nem ő tehet, hogy néha (mindig) a legjobb szándék is visszafelé sül el...



## Iron Maiden: Vision of the Beast

Léteznek olyan zenekarok, amelyek egy adott stílus legnagyobb klasszikusai közé emelkedtek az évek során. Esetleg egy kiemelkedő lemezzel, vagy mondjuk a komplett pályafutásukkal. A Vasmenyasszony esetében ez utóbbiról van szó: 1980 óta tartó igencsak sikeres pályafutásukat most egy összefoglaló, két DVD-s kiadvánnyal ünneplik, amelyen minden, valaha megjelent videoklipjük megtalálható, egyebek mellett olyan klasszikusok, mint a Run to the Hills, the Number of the Beast, Flight of the Icarus, 2 Minutes to Midnight, Aces High, Fear of the Dark, Lord of the Flies, The Wicker Man és a Brave New World, a riói koncert promóvideója. A bónuszok között igen érdekes animációkkal találkozunk: hat darab népszerű Maiden-dalra készítették filmet a Camp Chaos alkotói. Kihagyhatatlan gyűjtemény minden rockzenét kedvelőnek.  
Gyu



SAMSUNG

# Harcosok Szigete 3.



Unreal



Quake 3



FIFA VB

Folytasd a küzdelmet, hiszen idén már harmadik alkalommal vehetsz részt abban a játékban, amelyet a Samsung rendez a Sziget Fesztiválon.

Mérd össze tudásodat a különböző multiplayer játékokban és ismerrd meg a **SyncMaster** monitorokat, amelyek mindig a legjobbbat nyújtják.

A sík képosóves technológiának köszönhetően tökéletes látványban élvezheted a játék minden részletét.

Játszsz, küzdöl meg a legjobbakkal és nyerd meg a **Samsung 10 000 Ft-os vásárlási utalványok** egyikét.

**SZIGET FESZTIVÁL 2003. JÚLIUS 30. - AUGUSZTUS 6.; MINDENNAP 10.000 - 19.000-IG A VÁROSOKÖZPONTBANI**

GameStar

SAMSUNG DIGITALL  
everyone's invited™

# KÖZÖSSÉG

**Nem értem. Ti olvasók sosem pihentek? Itt a nyár, kéne menni nyaralni ezerrel, tópart, tengerpart, hegyi vityilló egyre megy. Csak pihenni, aludni, tölteni. Erre tessék, akkora levélzöngét zúdítottok rám, hogy teljesen be-temet. A bölcsességek hihetetlen tárházát nyitom meg nektek most! Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szövegű-  
en), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.**

## → P. Zsófi SIMS

Hy Gyu!

Egy régebbi gamestarban volt egy olyan egyén, aki arról írt hogy a simsben tüsszögött a mukija. Na erre pár hét múlva az én mukim is tüsszögni kezdett. Örültem, végre valami különleges is történik:-). Erre pár nap múlva kinyiffant. Ezúton is figyelmeztetek minden sims rajongót, ha tüsszög a mukija, menjen el a virtuális dokihoz!:-)

Kedves Zsófi!

Figyelmeztetésedet igen komolyan vettük, az elmúlt napokban akadtak gondjaink, mert Sims-rajongók ennek hatására a szomszédjukat akarták a telefonvonalba begyömöszölni, aki egyet tüszszentett, s máris a virtuális dokihoz akarták küldeni. Mások az utcán a tüszszentés után nem a szokásos „Egészségedre” szavacskát használták, hanem a „Sims doktora óvjón” – rövid formájában Szidokó – kifejezéssel éltek. Már szociológusok vizsgálják az esetet, ami elég komolyanak tűnik. Én azért nemcsak a Sims-rajongóknak szólnék: ha a mukijuk tüszszög, az komoly dolog, ki ne nyiffanjon! Mindenki vigyázzon!

## → Mailman Régi szép idők

Üdvölet Gyu Mester!

Zavart éreztem az Erőben, és rájöttem, hogy miért: rég nem írtam neked!

1. Sajna nem jutottam ki a nyílt napra (...De chris kijutott!!!! :) Most szóltam neki, hogy válaszoljon, ZeroCool csapatában lesz. Nem lehet elvinni egy havert :)?? Én neveztem őt be! (sic!) És ez a hála :) :(.
2. Komolyan mondjátok, hogy múlt nyáron azért késett két hetet a GS, mert Malachit(nagy és erős) ELAKADT a Harry Potter első pályáján?! Én meg majd befostam, rohadtul megijedtem, hogy mi a franc van veletek! És mindez miatt!!!?
3. ZeroCoolnak elküldtem a Pokol című kis fantasy(-szerű) regényemet. Megmutatta már neked? (...)
5. Ja, erről jut eszembe, mi lesz a GSsel a tábor alatt? Később jelenik meg? Összevont lapszám lesz? Hiszen nektek nyáron is dolgozni kell :) (az iskola előnye :) )
6. A TGSDhez új tag csatlakozott (horadrímon és KOZMA-n kívül): frenkie. Szeretettel üdvözöltem köreinkben (a Belső Körben >:)).
7. Fórumon nyitni fogok TGSD topicot, egyébként ha valakit ott RealMailMan néven látsz, akkor az én vagyok, csak valaki elorozta az „igazi” neve-met.

Szia MailMan!

1. Nagyon jó volt a nyílt nap, végül Te is bejutottál, mintha Zero csapatában láttalak volna.
2. Persze. Miért, Te nem játszottál Harry Potterrel? **NEM AKADTÁL EL?** Egyébként nem is késett a GS, mert Malachit simán továbbjutott.
3. Emlegetett valami borzalmas irományt, de lehet, hogy nem ez volt, nyugi ☹.
5. **Sima megjelenés lesz. Attól, hogy egy hétig a hasunkat vakargatjuk a napon, még megjelenik a lap.**
6. Helló frenkie, látom, szaporodunk!
7. Koppints az illető orrára, hát hogy tehetett ilyet? Na tuti ő is tüszszögött.

## → Danta Vigyázz Gyú!

Ave gyú!

A májusi számban azt íratd az „éleccélos” csávónak, hogy vegye a „gémisztár”-t. Na már most lehet, hogy van egy ilyen nevű újság. Ez madarakról szól. Biztos halottal a perről, amikor feljelentették a gémkapocs feltalálóját, mert ők levédették a nevet és ezért minden eladott csomag gémkapocs után százalékot kapnak. Ezért vigyázz hát, ha te is erre a sorsra jutsz.

Ave Dantaaa!

A nevem Gyu (rövid u). Aki ezentúl másképp írja, kivívja örök haragomat, és beutalom a virtuális doktorhoz, esetleg meg kell ennie Natalie főztjét, amely egyébként talán a virtuális dokinál is rosszabb dolog ☹. Nem, nincs Gémsztár nevű újság, ha pedig bármelyik gémcskill beperele, álllok elébe. Mivel nagy madárszakértő vagy, így megkérdezem: nem tudod, a gémeek tüszszögnek?

## → atee86 The message of nyílt nap

Csumi gyuw!

0. Rájöttem egy fontos dologra a gamestarral kapcsolatban! Mindent Sam csinál nálatok, még azt is amit, nem. Jól tévedek?
1. azs nyílt nap kirájosz volt, de atommennyire nagyon:)
2. A versenyek elején ami kocsit beigértél az elején samnek, ha nyertek, az a SAAB-od volt már? Merha igen, akkor nekem is kölcsönadhatnád néha... :)
3. A videókat nem töltitek fel a netre? Vagy az csak a cd-n/dvd-n lesz?
4. Távbórral kapcsolatban aztat kérdezném, hogy lesz internet?
5. Lehete tőletek némi kissebb (kissebben van a hangsúly :) pézért bérelni gépet, és akkor nem kell lecuccolnom a fél szobámat...?

6. Mikor lesz következő nyílt nap?

7. Jah, azt mondtad, hogy kölcsönadod az RFT-det, de úgy látszik, hogy elfelejtetted oda adni a nap végéig. :)

8. Na, de akkor már a következő nyílt napon odaadod, ugyee?

9. És addig gyúrjál quake-re, mert az nem nagyon járja, hogy te legyél a frag-zsák.

10. Bár mind1, majd lenyomod őket AO-ban, ugye? :)

Ennyi wótam én ma mára, zár az outlook eszköztára,

Csumida atee86!

0. most lebuaktunk, titokban helyettem is ő alszik, sőt, minden sertéshús ételt is ő eszik meg helyettem. Igazán önfeláldozó a srác.

1. Szerintem is nagyon tuti volt, lesz valamikor folytatás.

2. Nem, sajnos csak a céges Honda volt, de azzal úgy lefizettem, hogy csak na ☺.

3. Az újság megjelenése után egy héttel lesz fent, de addigra neked már meglesz CD-n (vagy DVD-n).

4. A Távbórral nem. De a táborban sem.

5. Nem, nem lesz bérelhető gép. Ha hozol gépet, akkor lesz géped, ha nem, akkor nem.

6. Időben értesíteni fogunk mindenkit!

7. Az a baj, hogy az Empire State Building tetején van jó része, s asszem a XVII. kötetet Natínál hagytam a WC-ben.

8. Egyelőre a vármhatóságokkal vitázunk, milyen címszóval tudnék behozatni egy olyan könyvsorozatot, amely még meg sem jelent. Olyan keményfejűek ezek a bürokraták.

9. Gyúr a fene. Nem szeretem a Quake-et, és semmilyen más FPS-t sem, ha legközelebb is valakinek eszébe jut egy ilyen „jópofaság”, egyszerűen csak kimaradok belőle, és kész.

10. Abban bármikor!

## → Czegee L\*\*\*\*Z

Sziamiaúhhh!

Kérdeztem már hogy mért nem lehet érettségi előtt save game-t nyomni??? És utána load-olni? Akkor most kérdezem!

Neked mi a véleményed a Doom III-ról és a Föld globális felmelegedéséről a Libero bébi pelenkák miatt -ról (Ez elég magyaros nem?) DE! Erről légsz írj egy esszét, és küldd el nekem! de q\*\*a meleg vany (Törd...)

Very LOL ( Franca ez a LOL már nagyon LOL) LOL Gémsztár for evör! (...)

Légsz írj meg mi lesz a Mátix 3-ba? Egyébként megtudnád mondani mennyi az idő, mert az én óram késik, és nem tudom mennyit. És ha



**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



**KV-szünet**  
Hardveres problémák



**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

most nem tudok meg pontosan hány óra van, akkor felrobbanik az az atombomba amit 10 perce 8 percre állítottam be!

Egyébként engem már 6 éve őriznek egy szuper biztosan titkos föld alatti new york-i atombunkerben, állítólag perifériusan-leamortizálódott turbónukláriscellásúrsódésesérfalszakadásosarc-üreggyulladásgyanús szívélgtelenségésgém-sztárbabekerülnívagyó tünetekkel. 'asszem ennyi amit mondani akarok. ja és irgy me ha nem akkor nem fogok tőled emailt kapni!

Helló!

Most filozofikus hangulatba estem. Ez olyasmi, mint a franc vagy tranz vagy mi, csak ez előtt tüszenteni kell. S belegendoltam, milyen jó lett volna annak idején állást menteni érettségi előtt, s ma visszatölteni az állást. Mennyi mindent csinálnék másképp. Erről nem esszét kéne írnom, hanem 12 részes gigantikus regényt. No persze nagyon szeretem a mostani életet, imádlak titeket, de azért igen sok dolgot elszűrtam érettségi óta. Sőt még az is lehet, ha visszatölthetném az állást, teljesen másfelé menne az egész sorsom, s akkor most nem írhatnék itt most nektek. Ebbe pedig belegendolni is rossz, magyarul inkább örülök, hogy nem lehet újra betölteni...

Mi lesz a Matrix 3-ban? Főcím tuti lesz, ezt már megsúgták nekem. Sőt, Keanu Reeves egyszer tüszőgni fog, és nagyon forintos szerephez jut egy postafiókulcs is. Lesznek benne szereplők, sőt a végén még fel is sorolják őket. Szóval mindent tudok a filmről.

A pontos idő 4:58 vasárnap délután, szóval kapcsold ki a bombát. Légyszí. Vagy szólok Natinak, hogy főzzön Neked, és akkor véged. Nekem is ki kellett béleltetnem a gyomrom teflonnal miatta.



**Kobest44**

Díjmentes állás

Szervusz Gyu! (hú de magyaros!)  
izé....Hali Gyu!

Csak azt kérdezném +, hogy nem lehetne azt csinálni, hogy Bad Sector elküld egy játékot egy embernek (nevezzük csak x-nek), aztán az az x gyerek firkant egy cikket róla, beküldi majd Bad Sector elégedetten csettint. De még csak nem is kéne az x gyereknek fizetni!!Ez szerinted kivitelezhető??

Kedves Kobest44!

Órákon át gondolkodtunk mindnyájan, ki lehet az a misztikus és rejtélyes x, akiről szó van. Elemzők rámutattak, hogy mivel csak kicsi x, így valószínűleg gyerek még. Mivel firkantani képes egy cikket, így sacc/kb írni és olvasni tud. Ez szűkíti a kört. S mindehhez még fizetni sem kell neki? Hmm, ez nagyon leszűkíti a szóbajóhető x-ek számát. De mivel nem tudjuk, ki az az x, így nem tudjuk megmondani, hogy kivitelezhető-e. Azonban ha segítségül hívjuk a matekot, és az x = bármely GS-olvasó, akkor csak azt tudom mondani, hogy sajnos nem. Mi itt a szerkesztőségen belül sem jutunk annyira cikkírási lehetőséghez, mint amennyit szeretnénk, így sajna x-eknek semmi esélyük sincs.



**MoRpH3uS**

questions

Szia Gyu!

Lenne 1-2 kérdésem a munkáttal kapcsolatban:

Mégis mennyi pénz kell egy ilyen újság megalapításához, hány újságíró, milyen végzettség? Ti hogyan alakultatok? Jól lehet az ilyenekkel keresni? Minden nap keményen kell dolgozni, sokat hajtani, vagy időnként vagyok elegen hogy helyettesítetek egymást? Hogy lehet bárki is olyan újságíró mint Ti? Más most nem jut eszembe, de ha eszedbe jut még valami fontos, akkor nyugodtan azt is írd meg:))!

Szia MoRpH3uS!

Egy ilyen újság megalapításához rengeteg pénz kell, bár pontos számokat nem ismerek, de biztos, hogy 8 számjegyű az összeg. Az újságírók száma nem lényeges, az a lényeg, hogy az újságot színvonalas tartalommal meg tudják tölti határidőre. A GameStar két lap, a PC-X és a PC Zed összeolvadásából alakult. Keresni nagyon jól lehet, éjjel-nappal keresünk, csak elég keveset találunk ☺. Nem szoktuk helyettesíteni egymást, mindenkinek elég speciális a feladatköre, amelyet lehet, hogy más is el tudna végezni, azonban akkor a saját munkája látná kárát. Úgy lehet bárki ilyen újságíró, hogy van egy kevés tehetsége, tapasztalata, vannak informatikai ismeretei, ráadásul hatalmas mázlija. A legfontosabb: ha ilyen újságíró vagy le kell szokni a hétvégékről, itt ugyanis nagyon keményen kell dolgozni. Most is vasárnap van, amikor ezt írom a szerkiben. Látom, Te is elhagytad valahol a szerénységtablettádat, de, remélem, NEM NATINÁL!!!!



**Tarth**

Itt van a nyár...

Hallihó Gyalabá!

Hogy ityeg a fityeg? Látom keményen dolgozak a GS-os fiúk ez E3-on:). Valljátok be, ti ezekre a rendezvényekre csak a lengén öltözött hostes lányok miatt mentek...(Na jó másodsorban a legújabb játékok utáni nyálcsorgatás céljából is.)Halold Gyu, egyre melegebb van. Ahelyett hogy valami strandon lubickolnék a hús vízben és figyelném a falatnyi fűrdőruhás nőnemű egyedeket, inkább itt punnyadok a meleg szobában és GS-t olvasok. Megéri nem? Érezted már hogy ébren álmodsz. (Nem, ez nem egy Neo-s дума a Mátrixból.) Velem a múltkor megesett, amikor reggel elkezdtem játszani és kicsivel később azt vettem észre, hogy éhes vagyok, szomjas vagyok, tőri a szék a fenekem, pizsama van rajtam és a reggel elkezdett hajnalodni...Most mond meg, ez normális? Ebből is látszik hogy hiba történt a Mátrixban, reggelből hajnal lett. Hirtelen kinéztem az ablakból az égére,hátha látok rajta egy nagy HIBA feliratot, kékhálalt vagy ilyesmit, de nem volt...De amíg élek bebizonyítom hogy a Mátrix létezik. Ha szépen megkérlek teszel nekem egy nagy szívességet?Az RFT-ben nézd már meg légyszí, be fogom-e bizonyítani valaha a Mátrix létezését.

U.i.:Váltsd valóra az álmodat, ha SAAB-ot ha veszel inkább költés többet és lízingeljél egy Grippent a „Magyar Légierőtől”.

Hallihó!

ÉN ott voltam az E3-on és igenis, keményen dolgoztunk (puhán hogy lehet dolgozni?). A lengén öltözött hostesek nagyon jók voltak, de itthon sokkal több csinos nő van. Az a baj, hogy az RFT épp New Yorkban van, én pedig itthon, így nem tudom megnézni. Hívtam Natit, hogy nézze meg a XVII. kötetben, hátha, de az nem erről a korszakról szól. Ja és üzirögzi válaszolt egyébként is.

Sima Saabra sincs pénzem, nemhogy Grippenre. Projekt jelelve.



**Necromancer**

„Tisztelt” GameStar!

Mint férfi, én is többször gondolok a nőkre, mint bármi másra, de... Undorító, hogy manapság mindent szexszel próbálnak eladni! És a GS is beállt a sorba: AZ E3-AS VIDEÓ FELE CSAK LÁNYOK FENÉKÉRŐL SZÓLT!!! Ez a színvonalatok? Ha megnézel egy lányt, az magánügy, nem olvasókra tartozik.

Tisztelt Halottvarázsló (alias Nekromanta)!

Mint férfi, én nem szeretem a halottakat. Sőt meghalni sem szeretnék, arra sem vágyom, hogy halálom után egy varázsló intésére csontvázként térjek vissza, ne adj'isten zombiként tántorogjak. Én élni szeretek. S az életben igencsak jó dolgok vannak, például a szép lányok fenéke egy ilyen pozitívum. Elég kevés idő adatik meg nekünk a halálunk előtt, így azt hadd töltsük már el örömben és boldogságban. S ha halottakkal szersz foglalokozni, akkor jó munkát hozzájuk. Mi pedig hadd szeressük az élőket. Főleg a nőket és csodás popsijukat! Egyébként a film az újság ingyenes CD mellékletén volt található, így nem ezzel akartuk eladni a lapot, csak ingyen kaptad. Oly nagy baj ez?

Na már megint rám jött ez a roham, itt filozofálok összeviszsa! Zsupsz a Simsbe a virtuális dokihoz! Ja, hogy nem is tüszenttettem?



**B. Bence**

szeva GYU.

Nem köritek.. mindjárt belevágok. Nem tudom, hogy hogyan gazdálkodtátok ki, de az e havi GS nagyon über lett. 4-cd, és elég színvonalas. eddig minden rendben. viszont van egy kis baj. Előfizető vagyok, és a postás hozza a GS-emet, és beleteszi a postaládába. De sajnos, mire én a kezembe veszem addigra mindig el van tépődve, meg van törve :(. Mondd már meg a postásnak, hogy kicsit jobban vigyázzon rá. köszí

Szeva Bence!

A nagyobb baj itt van. Próbáltam én hívni a Posta központi számait, de hiába kértem őket, hogy

kapcsolják nekem B. Bence postását, valahogy nem találták. Pedig megfenyegettem őket, hogy én vagyok minden postafiókkulcsok ura meg hasonló marhaságok, de adatvédelmi okokból nem akarták megmondani, ki a Te postásod. Vagyis: kérlek, előbb tájékoztass, hogy tudjak vele beszélni.



R\_Sub

ez+az

Hello Gyu!

Azt hiszem ilyen mozgalmas péntek 13dikám még nem volt. Hajnali fél háromkor hazaértem, 6 óra gyaloglás után a volt tanárainknak tartandó szerezédozáról, majdan röpké 8 óra alvás után ébredtem, hisz rokonok serege fogja a házat órákon belül ostromzár alá venni, s még semmi kaja, pija nem áll készen. Meglehetősen idegtépő készülődés után befutnak az első versenyzők, szerencsémre én ezzel szinte egy időben rohanok is a suliba fel :) Suliban pánik: a ballagás már elindult, ámde a csokrok közül még egy sem érte el a rendeltetési helyét, vagyis a kezemet, ráadásul a ballagási dalok között akadt olyan is, melyről azt sem tudtuk hogy létezik, nem hogy még énekeljük is... Aztán rokonokárcsokrok érkeznek, rögtön annyit, hogy azt hittem sérvet kapok ott helyben. 1 óra után végre a diri lezárja az évet, mi elballagunk haza, majd vissza a bankettre, melyről nem is értem haza fél 2ig. Ám a nap legörömtelibb, legfontosabb eseménye: délután 2:13kor MEGJÖTT A GS!! :D Bocc a hosszúra nyúlt bevezető miatt, de ezt meg kellett osszam veled :)  
(...) A HOMOK ismét remek lett, de tényleg lehetne 4 oldalra bővíteni (lehetne pl. egy oldalal kevesebb játék-ismertetőd(csak egy ötlet))  
Na, mára ennyi elég is lesz, ja, és mielőtt elfelejtem: Kecskének gratulálók.

Hello!

Érdekes, saját ballagásomra én is szívesen emlékszem, de a bankettből csak az maradt meg, hogy egy nagyon jó Olaszország-Jugoszlávia meccs ment épp a foci EB-n, és azt néztem néhány haverral (miközben a többiek a szálloda egyik termében dumcsiztak). Viszont akkor is: a ballagás és a bankett csak egyszer fordul elő az életedben, a GS viszont minden hónap második péntekjén megjelenik. Emiatt nagyon szépen köszönöm az egész lap nevében a bókot. Az Aréna (Gyk.: HOMOK) kiterjesztése a játékrovat hatására érdekes reakciókat szült: Bad Sector egyszerre kapott szívrohamot és agyvérzést már csak a felvetésre is. Most töltjük be a Simset, mert kell gyorsan egy doki.



DaNiel

werbung

Helló!

Láttam egy érdekes reklámot. A gyerek ül a számítógép előtt és ugrál a széken, mint egy idegbeteg. Botkormány a kezében, a monitoron pedig a Rayman figura látható, de nem a játék fut, hanem valamilyen videója, vagy demója lehet. Ha jól láttam, akkor a Rayman második része. Eddig ugye semmi meglepő. Ám kicsit később, ugyanaz a gyerek még mindig ugrál, de most egy játékerőmi gépnél kormánykerékkel a kezében, és szintén a Rayman fut, ugyanaz, mint az előbb. Fantasztikus nem? Még jó hogy ez csak egy gabonapehely reklám volt.

Helló!

Igen, én is láttam. Ez a tanulságos és komoly rek-

lám csak egy dolgot demonstrál: a reklámok szavahihetőségét. Én régóta gondoltam, hogy semmi sem az, aminek látszik, erre itt a bizonyíték! Remélem, tarth bebizonyítja a Mátrix létezését, és akkor rá lehet fogni, hogy a reklámok is mind csak hibák a mátrixban. Vagy lehet, hogy a világ minden gépén ugyanaz a videó fut ☺



Ulukai

Kérdések

Hello Gyu!

Ulukai vagyok. Most jöttem Shamazaar-ból. Lenne egy pár kérdésem:

- Mennyi tintát használtak fel a nyomtatáshoz az Enter The Matrix lapjain?
- Érdekel-e, téged a Matrix Online?
- Mi a neved az Anarchy Online-ban?
- Rubi-Ka melyik tartományában tartózkodsz?
- Hányadik szintű vagy?
- Meg lehet venni, v. iratni az atitd-et valahol, mert le-tölteni lassú.
- Meg van az Ao-nak a legújabb kiegészítője, és, ha megvan, akkor milyen?

Hát ennyi lenne, Kroax meg egy nagy hülye.

Hello Ulukai!

- **Mi istenigazából egy grammot sem. Próbáltam hívni a nyomdát, hátha ők tudják, de épp szabadságon volt a gépmester, aki a mi előző számunkat nyomtatta.**
- **Persze, hogy érdekel, bár ez az öltözködős része nem nagyon izgat.**
- **Sok karakterem van, a fő karaktereim, akikkel játszani szoktam: Verlek, Shadowgall, Phanta, Tartalek, Happyway**
- **Általában Old Athen, Tir és City of Home (Broken Shores) környékén vagyok megtalálható.**
- **Verlek 196-os, amikor ezt írom, de amikor olvasod, már 200-as lesz.**
- **Nem tudom, szerintem csak letölteni lehet, kérd meg egy haverodat, akinek van ADSL-je**
- **Én már játszom a Shadowlands-bétával, de még nem lehet kapni, csak előrendelni lehet.**

Ki az a Kroax ?



-=( \*Esoh \* )=- \*Inferno\*

Gamestar mindenáron

Hi GS TEAM

Ajúniusi szám megvásárlása nem volt semmi dolog. Mikor mentem haza az egyik haveromtól meg látam hogy már kapható és gyorsan haza tekertem mani ért denem volt otthon senki csak a kis öcsém és nekem csak 1ezresem volt(az a ki Ba...)az öcsémnek volt 7száz forintja (hogy a f\*\*\*ba kérem eltőle) nem akarta odadni hátén meg csapom mindjárt erre elkezdtem zsarolni hogy nem fogjátszani a gépen meg minden ...és oda attá azt a ki b\*\*\*\*\* pénzt egyből szaladtam meg venni.

filozofikus mode ON

**Minden tisztelem az olvasóké. Nagyon örülök minden egyes levélnek, rettenetesen boldog vagyok, hogy írtok, és elismerésem azoknak, akik elküldik a leveleiket. Ugyanígy nagyon köszönöm -=( \*Esoh \* )=-\*Inferno\* levelét, és tényleg tisztelem őt azért, hogy erőt merített és írt. De könyörgöm!!! MI TÖRTÉNIK A MAGYAR NYELVEL ÉS A HELYESÍRÁSSAL? Régóta olvasom az Arénába érkező leveleket, és tudom, mi sem vagyunk hibátlanok, de ez már rémes! Könyörögve kérek MINDENKIT, próbáljátok már kicsit helyesebben írni, mert sirva fakadok, komolyan mondom. Légyszi, légyszi, légyszi, ne akarjátok, hogy szomorú legyek...**

filozofikus mode OFF (...szerintem meg az sem ki-mondottan jó, hogy valaki az öccsét zsarolja. Szerintem. - ender)



DZN

integetés

Szia Gyu!

Közvéleménykutatást végeztünk. Autósoknak integettünk, kíváncsiak voltunk hányan integetnek vissza. 153 vissza integető, és 7 középső ujját mutagató volt. Ennyi. SZIA.

Dóczy, Zömbikék és Németh.

Szia DZN!

**Én is végeztem rövid felmérést. Budapest egyik legforgalmasabb utcáján figyeltem a lányokat. A vizsgált időszak alatt 17 lányt láttam, aki nem hordott melltartó a pólója alatt. A szembejövő lányok közül összesen 5 volt olyan, aki nem sütötte le a szemét, amikor a tekintetét kerestem, de ezek vagy olvastak, vagy telefonáltak közben. Legalább 46 olyan nőt láttam, aki annyira csinos volt, hogy csak apám bölcs mondásával tudtam vigasztalni magamat: „Fiam, valahol valaki ezt a nőt is unja.” Integetni senki sem integetett, bár én sem ☺**



Dario

Gyónás

Tisztelem Gyu testvér!

Azért írok mert gyónni szeretnék! Gyu tiszteletes úr mingyárt el is kezdem a történetet ha nincs ellenére. Na szóval tegnap azaz 2003.06.19.-én este 19:49-kor hátranyultam az ágy mögé és elővettem egy PC G\*\*\*-t!!!

Nem volt szándékos de elkellett olvasnom valamit.

Kérlek ne tagagyatok ki a hű olvasók csoportjából,többet nem fordul elő,megígérem. Már 1,5 éve nem veszem és mindössze 2 példányom van..

Ha akkarod akár el is égetem őket.

Na viszlát Gyu Tiszteleendő úr.

Dario fiam!

**Bűnöd fertelmes. Tán Szodoma és Gomorra lehetett ennyire bűnös, mint amilyen Te vagy. Képes voltál hű olvasótársaidat megcsalni? Képes voltál erre a rémes fertőre? Sebaj fiam, a PC-k Istene megbocsát. Mondj el 123 Mi Bill Gatesünk, ki vagy a mennyekbent, morzsolj el néhány lámpafűzért, s penitenciaképp olyan Windowst kell használnod, amely 5 percenként lefagy (Win98? – ender). S mindemellett tűszöngöd kell 3 percenként, és óránként Nati főztjét enned. Ha ezen túl vagy, feloldozlak (a kínpadról muahahaha). Egyébként nem baj, ha mást is olvasol. Én megbocsátok ☺.**

Kéremszépen, szavam is eláll, megint rengeteg tanulságot vonhatunk le az Arénából. Kiderült, hogy tűszöngni életveszélyes, megtudtuk, hogy a reklámok hibák a mátrixban, olvastunk több tanulságos felmérést, elhárítottunk egy atombombát (és ehhez csak a pontos idő kellett), s megtudtátok, hogy Nati rémesen főz (én már ezt azért tudtam) ☺. Csak még mindig nem tudom, ki az a „x”. No sebaj. Amíg ezen gondolkodom, addig ti menjetek el helyettem is nyaralni, én majd a GS-táborban kialszom magamat. Maximálisan nyáriasított tisztelettel, Gyu



## TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



**Üdv folkz! Újabb hónap, újabb kávészünet az elakadt lelkek számára. Rög-tön kiderül majd belőle mindenki számára, hogy a vadonatúj bestsellerek mellett azért a régebbi klasszikusok is bejátszanak: BloodRayne, Max Payne, Jedi Knight. Have fun!**

**Márton**  
Splinter Cell

Szia Bad Sector!

A Splinter Cellben elakadtam egy helyen. Ott tartok, hogy a kínai katonai vezető öngyilkos akar lenni, ha jól értettem. Amikor ezt bemondják egy kínai tiszt el kezd rohanni én meg követem. Ez így nem is lenne baj, mert mindig be tudok menni mögötte az ajtón kivéve egy helyen, amikor a tiszt felmegy egy lifttel. Itt lehívom a liftet és utána megyek, csak az a baj, hogy amit a folyosón kinyit liftet az mindig becsukódik előttem. Azt már megpróbáltam, hogy hőérzékelővel leolvasom az ujje nyomatait, de itt meg azt nem látom, hogy mi a különbség a gombok között. Előre is köszi.

**Hmm... Pedig tényleg a hőérzékelővel kell kavarni... Szerintem próbáld meg összevetni a hőérzékelővel és nélküle a billentyűt!**

**Zotyó**  
GTA Vice City

Heelloo!!

A GTA VC-ben nem tudom mit kell csinálni a motorosok klubjának második feladatánál (tudod, a motorverseny volt az első feladat). A térképen nincs semmi kijelvezve, csak valami chaosmeter van kiírva a képernyő jobb oldalára. Szóval mit kell csinálni?

Csá!

**A feladat egyszerű: csinálj akkora perpatvart, amekkorát csak tudsz! Lőj szét autókat, embereket, rendőrt, helikoptert, BKV-ellenőrt, öregaszszonyt járókával: egyszóval mindent és mindenkít, aki és ami él és mozog!**

**Addig kell ezt csinálnod, amíg a chaosmeter nem ér a végére! Azt ajánlom viszont, hogy a közelben, egy félreeső sarokban lévő golyóálló mellényt vedd fel, ha már nagyon amortizálódott a régi! (Mert ugye hallgattál a jó öreg Bad Sector tippjeire, és eleve volt rajtad ilyen ☺? Ugye?)**

**Baly**  
Enter the Matrix

Hi!

elakadtam az enter the matrix-ban ott ahol axel kiugrik a gépből és én fenn maradok a repülőn az ügynökökkel hiába váltok a zejtőernyőre nem tom aktiválni+a szél visszafúj ha közel megyek a kijáratához

Hi!

**Mert egyszerűen nem lehet csak úgy kijutni, előtte ki kell lökni az ügynököt, aki Téged is el szeretne intézni. Ha nálad van az ejtőernyő, akkor már biztos találkoztál vele: magas, öltönyös,**

napszemüveges, merev tekintetű, és gyorsan félrehajol a lövéseid elől ☹.

**Hpeti**  
BloodRayne

Hi Bad Sector.

Segítsék kellene. A BloodRayneben a Windmill pályán vok. Vmiféle Hedrox van ott. Ahogy vmelyiket is lekasabolom újraéled és még többszöröződik is. Írjál vmi tippet hogy hogyan lehetne ezeket elintézni.

**Egen... szóval azt jól vetted észre, hogy nem érdemes lekasabolni, hanem meg kell fürdetni abban a vízben, amelyet a pályabevezető moziban láttál. Az alsó emeleten hat „oszlopot” láthatsz, amelyeket szét kell törni. Ha megvagy, akkor eggyel lejjebb zuhan a szint: meg kell ismételned az alatta lévő szinten az oszloptörést, és egy kivételével mindegyik hedrox elpusztul. Az utolsó hedroxot kövesd az átvezető után, és vége a szintnek.**

**Endrú**  
Postal 2

Hello Zerocool / GameStar-ok!

Rövid kérdésem lenne: a Postal 2-ben szerdánál járok, már begyűjtöttem a fenyőt, szavaztam is, csak amikor - gondolom én - a halott apukánkat kell meglátogatni a temetőben, nem tudom pontosan mit kell ott csinálni? Pedigmár találtam egy olyan sír ist amiből csak egy van. Értitek, kitűnik a sorból. Virágot kell vinni, vagy valamilyen gombot kell megymni? Válaszodat / Válaszotokat előre is köszönöm

**Hmm... Virágot vinni??? Talán egy másik játékban, de nem a Postal 2-ben... ☹ A megoldás, nos (a széplelkűek most forduljanak el): le kell vizelni apuci sírját...**

**Balázs**  
Max Payne

Szasz Bad Sector!

Egyik nap arra gondoltam, hogy veszek egy klasszikust, és a választásom a Max Payne-re esett. Jól döntöttem, gondoltam magamban mert a májusi számban valami 20 extra kung-fu mozdulatról volt szó. letöltöttem. Már az első „felvonás” 6. részén vagyok de még mindig nem tudok kung-fuzni! Én szúrtam el valamit, vagy egy későbbi pályán tanulok meg kung-fuzni? Légyszi válaszoljál e-mailban, de az is király lenne ha betennél a kávészünetbe. Egyébként a többi újság a Ti anyagotokat másolják, de ők 1 hónappal később adják ki! A GS a legjobb!

Csá!

**Van egy tutorialja a kungfu modnak, amelyet végig kell vinni, akkor meg fogod tanulni, hogy kell használni.**

**Antal**  
Jedi Knight 2

Helló!

Az újság Istencsászár! Nem régóta veszem, de amit eddig láttam, az nagyon tetszett. A KV-szünetben természetesen csak azért írok, hogy írjak. És egyáltalán nem azért, mert esetleg olyan s\*\*g béna lennék, hogy egy olyan ultra könnyű és lineáris játékban, mint a SW: Jedi Knight 2 elakadtam volna! Komolyra fordítva a szót: IGEN, ELAKADTAM A JK2-BEN, és szakszerű segítségre lenne szükségem. (Annyira nem sürgős, mert így nagy duzzogva ráfordultam a Splinter Cell-re és még nem végeztem vele.) A problémám a következő: A Mocsár-bolygón vagyok, lekasáltam mindenkit, és elértem a kanyon végére ahol ott van a lezuhant le szálló egység. Mint említettem, már legyaktam mindenkit és nem tudom hová kell tovább mennem. Ugrálok mindenhova mint egy kifejtett hegyi-kecske, gúvadt szemmel vizsgálom a pocsoltyákat (sikerült is így belefulladnom egy kb. bokáig érő pocsoltyába) de nem lelem a kijáratot. Lehet, hogy cheatelés miatt nem update-elt a Mission Briefing? Kérlek Titeket, Istenek Felett Álló Gamestar-osok SEGÍTSETEK EGY ERŐTLEN JEDINEK!

Ui.:Ha nem válaszoltok, a 12.c-vel olyan véres témazárót íratok, hogy egész héten erre kell tanulniuk, és nemhogy gamelni, de GS venni, olvasni sem marad idejük. (Ezt véletlenül se tegyétek be az újságba.)

Csá!

**A kijáratot úgy találod meg, hogy ha szemben állsz az egyik (a legnagyobb) úrhajóronccsal, akkor bal kéz felé lesz a vízben egy kis lefelé csörgező kis patak. Nos, ott kell lemenni ☹. Bad Sector**



TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

**Sziasztok! Ismét eltelt egy hónap, beköszöntött a július, javában tombol a nagybetűs NYÁRI KÁNIKULA! A nagy meleg ellenére szerencsére kevésbé hallani a túlforrósodott rendszerekről, izzadó processzorokról. Jutott viszont helyette más „égető” kérdésre irányuló levéldömping. Hogy egész pontos legyek, e hónapban a slágerlista élén a nagy nyári gépbővítés áll.**



MedveCS

Kérdések

A GameStar über király! Azért fordulok hozzád, mert van egy nagy problémám. Létezik nekem otthon egy kis pénznyelő izém, ami hát finoman fogalmazva is elég gagyi. Elkezdtem olvasgatni a P4-es alaplap tesztet, ki is választottam magamnak az ASUS-t. Aztán jó vásárló módjára be is szereztem, megjegyzem, itt vidéken nem is olyan nehéz hozzájutni ilyen cuccokhoz. A probléma akkor kezdődött, amikor beleraktam a memóriákat. Az egyik egy Samsung, a másik egy noname típus. Így nem igazán akart megmoccanni és ki kellett vennem a noname-et. A kérdésem, hogy nem lehetne valami trükkkel visszarakni, mert 128 MB elég kevés neki. A másik fontos kérdésem, hogy szerinted milyen videokártyát érdemes egy 2 GHz-es Celeron processzorhoz venni? Olyan 20-25 ezerben gondolkodj!

**Először is hadd kérdezzem meg, hogy mi az a „kis pénznyelő izé, ami hát finoman fogalmazva is elég gagyi”? Ha nem harap, talán egyszer elhozhatnád a szerkibe, hogy levideózzuk ☺. Viccet félretéve, az ASUS és még jó néhány más alaplap sem mindig szereti, hogyha két különböző memóriamodult használunk, pláne ha az egyik noname. Sajnos nem sok mindent tehetsz, esetleg egy BIOS-frissítést kéne megpróbálnod, volt, amikor segített! Ezt a gyártó honlapjáról tudod letölteni, de légy nagyon körültekintő BIOS-frissítéskor, mert nem egy alaplap szenderült így jólétre. A másik kérdésre felelve, egy 2 GHz-es Celeron processzorhoz – a 25 ezres keretet figyelembe véve – egy Inno3D GeForce FX 5200-as kártyát ajánlanék, 128 MB memóriával. Ha Radeon-párti vagy, akkor pedig egy Club 3D Radeon 9000 Pro kártyát, 64 MB társaságában.**



M. Ádám

Gigabyte gond

Gyorsan vedeld be a kv-t és tolj nekem pár karaktert, lehetőleg sürgősen, mert kezdek ideges lenni és úgy érzem mindjárt belerúgok a gépbe! Hogy miért, mert fateromtól kikönyörögtem végre az áhított gépet. Ami most így néz ki: P4 2.4 GHz, 512 MB (400 MHz-es) DDR RAM, Gigabyte 8SQ800-es alaplap, Inno Tornado GeForce 4 Ti 4200-as (128 MB DDR). A gondom, hogy az elért értékek jóval elmaradnak PC Mark 2002-ben és 3D Mark 2003-ban is, mint az újságban közölt pontszámok! Mielőtt megkérdeznéd, mindenből a legújabb van fent! Ha már itt tartunk, akkor írhatnál nekem egy-két egér típust, amit ajánlanál játékhoz. Lehetőleg Logitech vagy Microsoft egeret ajánlj,

mert már unom, hogy a havonta veszek egeret! Ha nem válaszolsz a levelémre, akkor pedig megnézheted magad!

**Mielőtt miszlikbe aprítanád a kedves kis géped, felhívom a figyelmed, hogy a hiba nem benne van. Valószínűleg azért kapsz alacsonyabb értékeket, mert a memóriamodulokat nem szinkód szerint tetted be, és így nem dual channel módban üzemelnek! Ezt könnyen orvosolhatod, ha a két azonos színű slotba teszed a memóriákat. Rágcsálók terén elég nehéz nyilatkozni, mindenkinek más áll kézre, más tetszik. Nekem személy szerint a Logitech MX500-as jön be, potom 15 pénzért ☺. Ennél lényegesebben olcsóbb egy Logitech Mouse Man Dual Optical, amely 10 pénz körül mozog. Microsoftból pedig csakis IntelliMouse Optical jöhet szóba. Ezt 6-7 pénzért megveheted.**



Tószegi Szabolcs

VGA tanács

A magazin egy fürtelem, nem is tudom, hogy lehet ilyet kiadni! Nem szegyenlenitek magatokat? Mielőtt hevesen a [delete] gomb után nyúlnátok, elárulom, csak vicc volt! Épp most hosszabbítottam meg az előfizetésem is! Azért írok, mert hát itt van a nyár és állandóan azt hallom, hogy nyáron így lemennek a hardver árak, meg úgy, tehát akarok egy jó kis gépet. Az alap kiegészítőket átmentem a régi masinából, igazából csak a főbb alkotóelemeket szeretném megvenni. Ti milyen VGA kártyát ajánlotok, alaplapot, processzort? Radeon érdekelne elsősorban. Az akcióra 90-100 ezret szánék! Ja és még valami, nem fogok megsértődni, ha beraksz az újságba ☺!

Szerencsére a sok kávé teljesen letompította az érzéseimet, így nem nyomtam le azonnal a delete gombot ☺. A nyári sláger témák egyike a gépbővítés. Nos, Neked is azt tudom mondani, hogy ilyenkor érdemes beruházni egy új gépbe, esetleg fejleszteni. Én 90-100 pénzből az alábbi hoznám ki: ASUS A7V8X, AMD Athlon XP 2500+, végezetül egy Tyan Radeon 9500 Prót tennék mellé.



Földi Norbert

Miért pont kávé?

Három kérdésem lenne hozzád, ebből csak kettő komoly.

1. Miért pont kávé itstok - akarom mondani nem itstok - válaszoltság közben? Úgy tudom, a te-ának is eléggé magas a koffeintartalma, ráadásul finomabb is :)

- Adott két számítógép, melyek között nagy mennyiségű adatot kellene mozgatni. Az egyik gépen Win98SE, a másikon WinXP rendszer van, mindkét vinyó FAT32-es. Hogyan lehetne őket összekötni? Én az USB porton keresztül gondoltam, de nem tudom, hogy ez lehetséges-e, illetve, hogy milyen sebességű lenne az átvitel. Szóval, létezik-e ilyen USB-kábel, és ha igen, akkor kábé mennyiért vesztegetik?
- Tudom, hogy kivagy az ilyen kérdésektől, mint amilyen most következik, de hát a munka már csak ilyen :) A lényeg: egy-két héten belül szeretnék komplett számítógépet vásárolni (tehát monitortól kezdve mindent újonnan). Maximum 150 ezer forintot lenne rá. Odáig már eljutottam, hogy 17 colos monitort szeretnék hozzá, maga a gép pedig főleg játékra legyen megfelelő (tehát legyen minél gyorsabb). Milyen alkatrészeket ajánlanál ebbe a gépbe a fenti ártartományon belül?

Előre is köszi a választ, további jó munkát, véleményem szerint a rovatod az egyik leghasznosabb része az újságnak, de komolyan. További jó segítségnyújtást!

**Nekem is három válaszom lesz, ebből az egyik szintén komolytalan.**

- Ki mondta, hogy finomabb? Mi egyenesen litterszámra lötyöljük a kv-t. Tulajdonképpen pont egy ilyen szerkesztői kv-lötyölés közben jött a rovat neve. De akár lehetett volna cigiszünet is, vagy rosszabb ☺.
- Ennek sok módja van. Lehet hálózati kártyával, USB kábellel, FireWire kábellel, infraporttal, Bluetooth-szal és zsinórral ☺. Az USB kábel a legegyszerűbb, mivel USB port szinte minden modern gépben van. Egy ilyen kábel ára kb. 7-800 forint.
- A kérdésem, hogy a 150 000 lenne kompletten az egészre? Mert ha igen, akkor szerintem inkább várj, hogy összegyűljön egy kis pénzed. Azért mondom, mert ha veszel egy 17 colos monitort, akkor kb. 100 pénz marad gépre. Ami nem igazán túl sok, irodai PC-t még össze is lehetne röffenteni belőle, no de játékra való gépet 80 nettóból?! Ha mindannyian összedugnánk a fejünket itt a szerkiben, akkor sem sikerülne olyan gépet ajánlani, amelyet mai körülmények között játékgépnek mernénk nevezni.

Ennyi volt a kv-szünet e havi biztonságos adagja. Találkozunk a következő számban, addig se felejtésed, hogy akinek gondja, baja, megbeszélnivalója van a PC-jével, az forduljon hozzánk bizalommal, és írjon a kv@gamestar.hu címre!

Üdvözlettel:

Mady

# A TI OLDALATOK MÁSİK OLDAL



**El sem hiszem! Sok-sok éve volt, amikor utoljára nyaralni mentem, most pedig egy teljes hét jutott nekem egy klassz tó partján, rengeteg jó arccal körülvéve. Ez volt a GS-tábor, amely igencsak jól sikerült. Most viszont az is kiderül, miért 😊.**

**R**égóta terveztük, sokat gondolkodtunk rajta: megálmodtuk már Sopronba, a Balaton partjára és Csillebércre is; szó volt együttműködésről a honvédséggel (lett volna egy kis kiképzés is, hehe), de a történet végén a Velencei-tó partján találtuk magunkat.

## AZ ÉRKEZÉS ÉRDEKESÉGEI

Nem tudtam elhessegetni magamtól az igazi szocreál retrófilmet, amint begurultunk a Tópart sétány 17. elé Agárdon. Az épület maga egy háromemeletes, amolyan lakótelepire emlékeztető házikó, előtte betonos kosárlabdapályával (szemem egyből fel is csillant). A földszinten a nagy tanácsteremben hatalmas, U alakú asztalhoz kerültek a gépek, mire én odaértem, már működött a hálózat, és mindenki kezdte jól érezni magát. Grobs, rendszergazdánk (aki mellesleg fő Dungeon Siege- és Warcraft-játékos is, és UHU Linux-fejlesztő) hihetetlen ügyességgel tartotta végig működőképesen a hálózatot: magam egyetlen összeomlásra sem emlékszem 😊. Szerencsére a jelenlévők java részét már ismertük előző GS nyílt napokról, arról nem is beszélve, hogy a táborozók mind ismertek minket! Az hamarosan kiderült, hogy az épületben rajtunk kívül laknak még jó néhányan, legfőképpen a szebbik nem képviselői, akik fáradszórólótól rótták köreiket az épület mellé épített atlétikai pályán. S alig 20 méterre ott volt a VÍZ! A szobákban pedig az emberiség történelmének legnagyobb pókjai (legalábbis Zerocool szerint). Szóval igazi tábori hangulat várt minket az elázott szobában...

## JÁTÉK ÉJJEL-NAPPAL

Sosem felejtém el: a táborozóknak az első két napon csak akkor sikerült kimozdulniuk szobáikból, amikor étkezni mentünk. Pedig többször kiléptünk dobálni a kosárpályára, sőt elmentünk a tóhoz is úszni (ugyanis speciel én pont azért mentem, hogy a PC-kezt kicsit kipihenjem). Apropos tó: nem volt túl meleg, de legalább meglehetősen koszos és habos volt a víz. No de ilyen kicsinységek nem tarthatták vissza a lelkes tömegeket a fürdözéstől! Vagy nem is voltak tömegek? Vagy csak lelkesek nem voltak? Fogalmazzunk úgy, hogy az első napokban a Quake 3, az UT2003, a WarCraft, a CS, a Battlefield, a Heroes, a Dungeon Siege és a többi hálózatos játék egy hajszálnyival népszerűbb maradt a fürdőzéstől, és sikeresen benntartotta a táborozókat az arénában 😊! Mi – a szerkesztők – azért tartottuk a frontot! Az első napon lejátszott streetball meccsnek viszont csak egy vesztese volt. Én. Sántikáltam is utána napokig. Így jártam. Azért azt tegyük hozzá, hogy Boe és Malachit is ígéretesen mozgott a palánkok alatt. (Khm, ha már rólam van szó, egy pillanatra magamhoz is ragadnám. Megígértem Waffennek és Bl@ntnek, hogy ideírom: a WarCraft 3 2v2 első fordulójában valóban jól álltak a később döntőbe jutott Boe-ender páros ellen, amikor elszállt a szerver, utána pedig a következő meccsen valóban hősi harcok árán vérezték el – mintegy 7, uszke 8 perc alatt. Hiába: a grunt-íjász-rusht kevesen képesek megállítani 😊 – Boe). Ennél nagyobb sportélményt már csak az ifjú és testmozgást végző – velünk együtt táborozó – aerobikos hölgyek bámulása jelentette (milyen fincsi is volt az). Apropos fincsi: a kaja egész jó volt 😊.

## SÁPADTAN KI A FÉNYRE

Ahogy teltek, múltak a napok, a díszes társaság kezdte felfedezni a PC-jétől 10 méternél messzebb levő világot, sőt a velük egykorú társaságot is, aminek szívből örültem. Tovább fokozta az élvezeteket, hogy minden este jobbnál jobb filmeket nyomattak a nagy kivetítőn (többségük premier előtti vetítés volt 😊). Felfedeztük a helyi közérzet is, szerdán nagy sikerű hajó- és gyalogtúrára mentünk az 50 fokos hőségben, a kosárpályán szinte meg sem állt a pattogó labda, esténként egyre több pizzát hozott a futár, s napról napra vonzóbb büfeshölgyek tűntek fel. Számomra nagyon kedves és figyelemreméltó volt az a tiszajúvárosi táncsoport, amelynek csinos hölgytagjai ablakunk előtt gyakoroltak mindennap. Egyszerűen csak el kellett húzni a függőnyt, és máris gyönyörködhettünk a látványban. S bármilyen hihetetlen, még a srácok is néha, 1-2 pillantás erejéig elszakadtak a CS-tól vagy a Quake-tól 😊. Mert hát a játékok abbahagyni nem lehet semmi áron (én el sem kezdtem, hehe). S utolsó este még a Négy Muskétás táncsoport is táncolt, ráadásul csak nekünk! WOW!

## HOGY TETSZETT NEKTEK? (IDÉZETEK A TÁBORLAKÓK HOZZÁSZÓLÁSAIBÓL)

„A tábor isten volt 1000000000x jobb, mint a nyílt nap, ezzel nem azt akarom mondani, hogy a nyílt nap rossz volt. Kár, hogy hamar vége lett, még bírtam volna maradni egy „kicsit”. Remélem minél hamarabb lesz valami új tábor vagy hasonló.” (Formi)

„Azért ragadtam billentyűzetet, hogy köszönetet nyilvánítsak neked és az egész GameStarnak a felejthetetlen élményekért, amelyeket a tábor ideje alatt szereztem. Nagyon jó volt az az egy hét veletek, csak nagyon-nagyon rövid :-). Remélem, legközelebb 2, nem is 3! héten át élvezhetem társaságotokat! Kösz mindent, és csak így tovább!” (Chovash)

„Szerintem ÜBERÁLLATNAGYONKIRÁLY volt a tábor, de most komolyan. Ilyen élményeket sehol máshol nem szerez az ember. Végre találkozhatam veled, meg a többiekkel, és mindenki nagyon jó fej. A programok, gámék, filmek mind jók voltak, és én személy szerint Nagyon-nagyon-nagyon jól éreztem magam, még annak ellenére is, hogy nem vittem gépet (!!!)” (Hattyárpé)

„2., A szállás. Az odáig rendben van, hogy egy posztkommunista neoszoceál panelförtelem, ezzel nem lehet mit csinálni, DE KÉREM: olyan mocskos volt, mint az állat, ráadásul olyan, ÉS AK-

## IMÁDOTT FELEIM

Szerencsére egyre kevesebb levél érkezik rossz helyre, azonban még mindig előfordul egy-kettő, így ahogyan ez már szokás, ismét leírom, milyen levélcímeink vannak! Amennyiben az alább felsorolt témakörökben lenne írnivalótok, akkor a lent felsorolt e-mail címekre dobjátok leveleteket.

**Aréna: arena@gamestar.hu** (Általános levelezés, észrevételek, kritikák, novellák, sztorik, elbeszélések, rázós és unalmas kérdések stb.)

**Hardversegítés: kv@gamestar.hu** (Milyen alaplapot vegyek, milyen videokártyát válasszak, hogy állítsam át a BIOS-t, miként particionáljak egy drive-ot, mindemellett bármilyen más hardveres kérdés esetén.)

**Játékkérdések: kaveszUNET@gamestar.hu** (Ha elakadsz egy játékban, nem tudsz valamilyen kódot, nem vagy képes továbbmenni, vagy csak egy játékról szeretnél megtudni új infót.)

**Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu**  
(Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, s ugyanúgy lemondani azt.)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések: terjesztes@idg.hu** (Nem jött meg a lap, lehet-e kapni régebbi számokat, mi a helyzet az előfizetéssel stb. FIGYELEM! Ezekkel a kérdésekkel a terjesztést zaklassátok!)

**Kérjük**, vegyétek figyelembe, hogy postai úton küldött levelekre, csak akkor tudunk reagálni, ha mellékeltek egy megcímezett válaszborítékot is. Megértésüket köszönjük!

**EZ NAGYON FONTOS:** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy ilyen függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van sorolva: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, akkor itt megtaláljátok a megfelelő címetek.

# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Nem tudom, ki mennyire követte az eseményeket, de az internetes világsajtó a Tomb Raider-féle botránytól volt hangos... Botrány, mert a PS2-es verzió végül is – enyhén szólva – nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de azért is, mert a PC-s verziót többször is elhalasztották. Mi sajnos épp lecsúsztunk róla: hajszálpontosan azon a napon jelenik meg Lara baba legújabb kalandja, amikor az utolsó oldalunk nyomdába megy. Pech. A következő számban viszont garantáltan olyan kivésézó tesztet fogtok róla olvasni, amit sehol máshol... (Ha viszont akkorra sem jelenik meg a Tomb Raider, akkor felszólítjuk az Eidost, hogy ezentúl ők írják meg vaz' a következő szám tartalmát!)



## MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

„Na végre!” – kiáltott fel SZJVC, amikor kézhez kapta a Microsoft legújabb szimulátorát. Szegény szimulátoros szakértőnket enyhén szólva nem kényeztetik el mostanában a cégek, ám most eljött az ő ideje! Következő számunkban a hozzá hasonló rajongók is első kézből olvashatják, hogy ismét szárnyakat kapnak-e vágyaik...



## MIDNIGHT CLUB II

Sajnos a Rockstar is elhalasztotta a PS2-n és Xboxon igen kellemesre sikeredett autóversenyes játékának PC-s debütálását. Ez a városi autóverseny átörökölt pár GTA Vice City-s feature-t az első rész óta: a versenyzőket rendőrök hajkurásszák ezerral, és motorral is nyomulhatnak.



## CHASER

A JoWoodnak nagyon sokáig szinte semmilyen téren sem jött be, de először az RPG (Arx Fatalis, Gothic II) most pedig az FPS téren is megtörni látszik a jég. A Chaser rendkívül ígéretes akcióstuffnak tűnik, amely nyilván nem fogja bealázni a Doom III-at és a Half-Life 2-t, de legalább addig lesz mivel kihúzni!



## AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

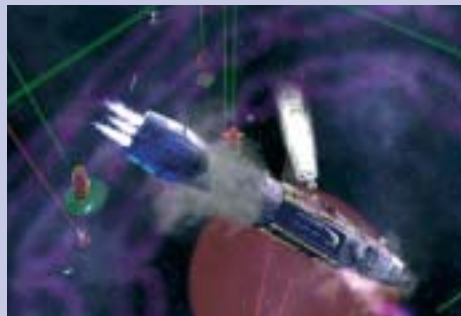
A népszerű körökre osztott fantasy stratégia hamarosan újabb részhez érkezik. Az Age of Wonder II-t sokan jobbnak tartották a Heroes IV-nél, így biztosak lehetünk abban, hogy az AOW: SM is tartogat számunkra meglepetéseket.



## ÉS A KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TELJES JÁTÉKA:

# FAR GATE

Far Gate! A Microids világűrben játszódó 3D-s RTS-e a Homeworld utáni „űrt” (értitek: „űrt”, haha!) próbálta kitölteni. A sztori szerint az emberek megpróbálnak meglépni a Földről, és különféle bolygókon kolóniákat alapítani, amit a különféle idegen lények rossz szemmel néznek, és megtámadják kedvenc kétlábúinkat. Parázs küzdelmek veszik kezdetüket, amelyekben inkább a Homeworld-féle valós idejű harc és kevésbé a menedzsment dominál.



## MEGJELENÉS

kék GameStar: augusztus 8.  
ezüst GameStar: augusztus 8.

**Közel 5 GB adat  
minden hónapban!**



**Keresse a PC World  
DVD kiadását  
az újságárusoknál!**





Havi 100 **ingyen MMS** egész nyáron, itthon és külföldön is!\*

Vágj jó képet  
a nyárhoz!



És Te... hogy vagy?



**SHARP GX10i**

havidíjas előfizetéssel

**0 Ft**

saját erővel +

**6 x 10 000 Ft**

kamatmentes részletre  
a Tiéd lehet

(THM: 0,00%)



Mail & MMS



Többszámú  
csengőhangok



Játékok



Színes  
böngésző

Örökítsd meg a pillanatot, és oszd meg egy pillanat alatt! Akár belföldön, akár egy messzi pihenőhelyen élvezed a nyarat, MMS szolgáltatásunkkal havi 100 képzületet díjmentesen\* küldhetsz barátaidnak. Légy bárhol, légy képen: a Vodafone live!-os Színes böngészőt egész nyáron a hazai GPRS WAP-tarifákkal, extra költségek nélkül használhatod a nemzetközi Vodafone hálózatokban.\*

**Hívd a 06 40 70 70 70-es infovonalat, és nyerd egy Sharp GX10i-t!**

\* A Vodafone hazai és nemzetközi hálózatairól a Vodafone Magyarország előfizetőinek küldött MMS üzenetek, 2003. július 1. és szeptember 30. között. A 100 díjmentes képzületet tárgyhóra értendő. Az MMS szolgáltatás használatának feltétele az MMS szolgáltatás ingyenes aktiválása és az MMS üzenetek küldésére vagy fogadására alkalmas mobilkészülék.

A promócióban résztvevő hálózatok listáját a [www.vodafone.hu](http://www.vodafone.hu) weboldalon találod. GPRS WAP szolgáltatásunk a szóban forgó nemzetközi hálózatokon havidíjas előfizetőink részére a hazai tarifákkal vehető igénybe a promóció ideje alatt. A részletfizetési lehetőséget két éves havidíjas előfizetés vásárlása esetén a Magyar Cetelem Bank Rt. biztosítja a Vodafone márkauzleteiben és a kijelölt értékesítési partnereknél. A hitelbírálat jogát a bank fenntartja. A részletfizetési készülékajánlat 2003. június 1-től a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes. Az infovonalhoz kapcsolódó nyereményjáték 2003. június 15-től augusztus 17-ig tart, és 9 db Sharp GX10i-t sorsolunk ki. Részletek az értékesítési pontokon, a helyi tarifával hívható infovonalon és a [www.vodafone.hu](http://www.vodafone.hu) weboldalon.

# CHICKEN SHOOT

LŐDD LE A PIMASZ,  
TOJÁSDOBÁLÓ  
CSIRKÉKET ÉS  
LEGYÉL TE A  
LEGJOBB AZ ONLINE  
EREDMÉNYLISTÁN!

MÁR KAPHATÓ A BOLTOKBAN!

[WWW.CHICKENSHOOT.COM](http://WWW.CHICKENSHOOT.COM)

ToontiaX

