



# SHADOW MAN

TELJES JÁTÉK a CD-n!

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

# GameStar



2004 - 02

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: SHADOW MAN

2004 - 02

1646 Ft

## 3CD

EXKLUZÍV MAGYAR NYELVŰ AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS JÁTSZHATÓ DEMÓ, Exkluzív Panzers-videointerjú Driver 3 kisjátékfilm

# DRIVER 3

UNOD A VICE CITYT? AKKOR EZT LÁTNOT KELL!

# MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

VADONATÚJ KÉPEK, INFÓK ÉS INTERJÚ - 5 OLDALON

# HITMAN 3

ELSŐ LÁTÁSRA — BÜNTET!

ÉV JÁTÉKA  
**2003**  
EREDMÉNY-  
HIRDETÉS

## Ízelítő a CD-k tartalmából:

5 játékdemó, 15 animáció, 35 segédprogram, 15 freeware játék, 20 játékkiegészítés 7 játékhoz + GameStar Nyílt Nap videó



**Előzetesek:** Silent Hill 4, Sacred, Battlefield: Vietnam béta-teszt, Ground Control 2  
**Bemutatók:** Afrika Korps vs. Desert Rats, X2: The Threat, Black Hawk Down: Team Sabre  
**Mélyvíz:** Pocket PC-körkép, Memóriateszt, CES 2004-beszámoló, DVD-technológia áttekintés



# TARTALOM

## Gyorskereső

576 Lóerő	14	H
Afrika Korps vs. Desert Rats	50	B, T
Anno 1503: TM & P	12	H
Battlefield: Vietnam	46	Bt
Black Mirror	72	B
Blade and Sword	84	B
BloodRayne 2	17	H
Civilization: Conquests	71	B
Cleric	17	H
Combat Mission: Afrika Korps	70	B, T
CS	12	MH
Curse of Isis	62	B
Dead to Rights	60	B
Delta Force: Team Sabre	78	B, T
Desert Thunder	84	B
Desperados 2	20	H
Driv3r	26	E
Fallout 3	20	H
Ground Control 2	42	E
Hell Forces	13	H
Kelly Slater' Pro Surfer	83	B, T
Kill.switch	16	H
Knights of Honor	20	H
Knights of the Temple	17	H
Medal of Honor: Pacific Assault	36	E
Meteor Blade	14	H
Ostrich Runner	12	H
Quake	23	MH
RC Cars	80	B
RtCW: Enemy Territory	23	MH
Sacred	34	E
Silent Hill 4	32	E
Sims 2	17	H
Sin 2	13	H
Soldiers: Heroes of WWII	13	H
Spells of Gold	15	H
Starship Troopers	15	H
Starship Tycoon	14	H
SW: Battlefront	14	H
SW: Republic Commando	18	H
Teenage Mutant Hero Turtles	84	B
Terminator 3: War of the Machines	64	B
Tortuga	66	B, T
Total Club Manager 2004	68	B, T
Tribes Vengeance	18	H
Urban Soccer	82	B, T
Wakeboarding Unleashed	84	B
Wallace and Gromit	81	B, T
Wings of Honour	84	B
X2: The Threat	74	B

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

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

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
<b>Teljes játék: Shadow Man</b>	<b>8</b>



## Újdonságok

Első látásra: Hitman 3	10
Hírek	12
Új infók	24
Driv3r	26

## Silent Hill 4



Sacred	34
Medal of Honor: Pacific Assault	36
Ground Control 2	42
BattleField: Vietnam bétateszt	46

## Játékbeutatók

Fókusz: Afrika Korps vs Desert Rats	50
Szép remények:	
A magyar játékefejlesztés	56
Dead to Rights	60
Curse of Isis	62

## Terminator 3: War of the Machines



Tortuga	66
Total Club Manager 2004	68
Combat Mission: Afrika Korps	70
Civilization 3: Conquests	71
Black Mirror	72
X2: The Threat	74
Delta Force BHD: Team Sabre	78

## CÍMLAP



## DRIV3R

26. OLDAL

„Természetesen egy játék nemcsak 'leketlen' bájtökből áll, hanem ki is kell találni, miről szóljon, formába kell önteni, össze kell gyúrni, nem utolsósorban történetet is kell gyártani hozzá.”

**MAGYAR JÁTÉKFEJLESZTÉS - 56. o.**

## 50. oldal: AK vs. DR



# SZTORI

RC Cars	80
Wallace and Gromit	81
Urban Soccer	82
Kelly Slater's Pro Surfer	83
Játszottuk még	84
Budget	86
Múzeum: Régi magyar játékok	88

## Tippek, Trükkök

Rövid tippek, cheatek	90
Desert Rats-tippek	94

## Mélyvíz

Hírek	98
CES 2004	102
Piactér	104
Megújult a GameStar.hu	106
Pocket PC-körkép	108
Memóriateszt	112
DVD-technológia	116
Hardverteszt-összesítő	118

## Másvilág

Starmusic	120
Starmovie	121

## Közösség

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

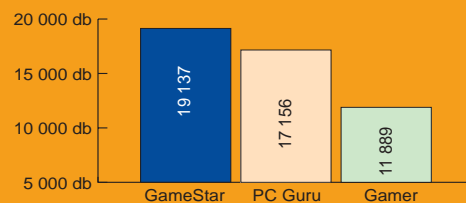
## Beköszöntő

# ÜDV olvasó!

Képzeljétek, mi történt a minap! Bekésen töltük a CS-t (Mady és a tetves botjai megint nyeresre álltak), amikor berontott Szittyó, kezében egy papírköteget lobogtatva, hogy megjött a legújabb MATESZ jelentés az utóbbi három hónap magazinadásaival (tudjátok, ez a MATESZ a magyar lappiacról egyedüli szervezetként szolgáltat hivatalos eladási adatokat). Szóval aszonta Szittyó, hogy az eredményeket tegyem be ide, mert hogy milyen jók, úgyhogy betesszük ide.



PC-s játékmagazinok havi átlagos összértékesített példányszáma 2003 október-december között



Forrás: MATESZ Gyorsjelentés 2003/IV. negyedév, www.matesz.hu

Jól van, jól van, gratulálunk magunknak, gratulálunk Nektek, meg mindenki másnak is, de most már haladjunk tovább, hiszen kit érdekelnek a számok! Ami igazán számít, az a kezdetben tartott új szám! (Jajj, de reggel van még...) Először egy negatív hír: a S.T.A.L.K.E.R. bétateszt csúszik egy hónapot, mert a kiadó áttolta a kijevi prezentációt három héttel későbbre. Elég sokan jártak így világszerte, többek között Anglia és Németország legnagyobb PC-s lapjai is, de már megbeszéltük a hoppon maradt szerkesztőkollegákkal, hogy a bétateszt után büntiből majd elhozzuk a winyót a forráskóddal, és jól feltesszük a netre, az most úgyis nagy divat! Hahhhaahhaaaa! Na jó, nem.

A másik viszont örömteli hír: miután ilyen jó fejek vagytok, és ennyire sokan megveszitek a GameStar-t, kitaláltuk, hogy nehogymár csak nekünk legyen ilyen jó, hanem nektek is. És a sok év eleji áremelés keressztüzeiben elhatároztuk, hogy mi inkább árat csökkentünk: 1896 Ft-ért adjuk jövő hónaptól az ezüst GameStar-t. (Szóljatok a barátóknak, hogy az ezüst GS milyen nagyszerű ajándék Valentin napra, és ráadásul még olcsó is!) Am most irány a februári szám! Tessék lapozni!

Boe

„Az összekoccanó járművek üvegei apró szilánkokra szakadva repülnek szerteséjjel, a zúzódások pedig pontosan ott mélyednek be, ahova a másik fél autója belefűrődik. A leszakadó darabok a környezet részeivé válnak: képzeljétek el, ahogy a kitért kocsiajtó az aszfalton pattogva nekicsapódik egy szomszédos járműnek, vagy éppen a minket üldöző zsaruknak!”



60. oldal: Dead to Rights

74 oldal: X2: The Threat



# CD-DVD TARTALOM

## Indítás

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

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

## Mit hol lelsz?

### CD 1

> Teljes játék

### CD 2

> Játékdemók  
> Extrák

### CD 3

> Exkluzív  
> Mélyvíz  
> Játékkiegészítések  
> Animációk  
> Javítások  
> Rovatok  
> Ti küldtétek  
> Filmelőzetesek

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

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 14 játékdemó, az 5-tel több játékhoz gyűjtött kiegészítés, 35-tel több játékanimáció, 25 extra segédprogram, 25 egyedi teljes verziós minijáték és így tovább...

## Mi az a DUPLA DVD?

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

## Ha problémád van a lemezzel

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

Ha törött a lemez, vagy meghajtod nem olvassa azonnal írd a [terjesztes@ldg.hu](mailto:terjesztes@ldg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-474-8858-as számot.

**E**bben a hónapban tán minden eddiginél is több különlegességgel várunk mindenkit. Shadow Man című akciójátékunk még ma is remekül megállja a helyét. A misztikummal átitatott univerzumban kell bizonyítanod rátermettségedet az élők és a holtak világában egyaránt. A játék nagyon sokáig tart, és csak egy dolgot tartsatok szem előtt: mindenképpen játsszatok vele legalább fél órát, mert körülbelül ez után lehet rájönni, hogy milyen zseniális a megvalósítás.

Ezúttal is igyekeztünk a lehetőségekhez képest kialakítani az egyensúlyt CD-s és DVD-s kiadványunk között. Éppen ezért a CD-n is megtalálható legtöbb exkluzív érdekességünk. Azt azonban meg kell értenetek, hogy manapság egy játékdemó az 500 megabájtot is meghaladhatja, így nem tudjuk CD-re tenni őket.

## Afrika Korps vs. Desert Rats

> kiadó: Monte Cristo > méret: 154 MB > hely: CD 2/DVD



HÓNAP DEMÓJA

A hazai Digital Reality már bizonyított az Imperium Galactica játékokkal, a Platoonnal vagy éppen a Haegemoniával. Most azonban egészen új stratégiával jelentkeztek, amelyben ezúttal a második világháború viszontagságai csöppenhetünk. Ebben az AK vs.DR-demóban a tengelyhatalmak kampányának második küldetésével, „A sivatag szellemével” találkozhatok. Éppen hogy belefért aktuális leadásunkba, viszont így elsőként nálunk játszhatok ezzel a remek demóval! Semmiképpen se hagyj ki! Telepítése után feltétlenül olvassd el a leírását, mert fontos instrukciókat találsz a tökéletes működéshez!

## Far Cry

> kiadó: Ubi Soft > méret: 533 MB > hely: Dupla DVD



CSAK A DUPLA DVD-N

Öt évvel ezelőtt kezdődött a fejlesztése, egykor csupán grafikusártya-teszt-programja volt. Mára nőtte ki magát igazi nagygyűvű. Egy titokzatos szigeten vagyunk, ahol katonai erők igyekeznek elpusztítani minket. Kalandjaink során kiderül, hogy a területen titkos kísérletek folynak, amelyeknek eredményeit harci célokra akarják használni. A demóban ezen a hatalmas szigeten játszhatunk, és ha megfelelő hardverrel rendelkeztek, olyat fogtok látni, amit PC-n még soha!

## További demók a CD-ken

> Crazy Taxi 3  
> Fast Lanes Bowling  
> Massive Assault  
> Wakeboarding Unleashed

## További demók a DUPLA DVD-n

> Castle Strike  
> Cat in the Hat  
> Chicago 1930  
> Euro Club Manager 03-04  
> F-A 18 Operation Iraqi Freedom  
> In Memoriam  
> Knightshift  
> Prince of Persia: Sands of Time  
> Sonic Adventure DX  
> Steamland  
> Tiger Woods PGA Tour 2004  
> World Championship Pool 2004  
> World War II Pacific Heroes



## Kit keressek?

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

# Videók

A videók megtekintéséhez mindig telepítsd a legújabb lejátszókat (Windows Media Player, Quicktime), valamint a szintén legfrissebb meghajtókat (DivX, XviD)! (CD 3/DVD)

## BloodRayne 2

►kiadó: Terminal R. ►hely: CD3/DVD



A vámpíros történetek világszerte kedveltek. Találkozhatunk velük könyvekben, mozikban (Van Helsing) vagy a gép előtt ülve is. Hamarosan a PC-k képernyőjén újra átélhetjük a bájos vámpírleányzó legújabb kalandjait. A BloodRayne ugyan nem lett teljesen feledhetetlen, de úgy tűnik, a folytatással mindenképpen maradandó nyomot akarunk hagyni bennünk az alkotók!

« Amit csak nálunk nézhetsz meg

### CD 3:

Port Royale 2, Singles, Total Club Manager 2004

### DUPLA DVD:

Crazy Taxi 3, Desert Rats vs. Afrika Korps, Painkiller

« További animációk

### CD 3:

DF Black Hawk Down: Team Sabre, Driver 3, Hitman 3, Lord of the Rings Middle-Earth Online, Psychotoxic, Punge Jihad, Soldiers: Heroes of World War II, Star Wars Galaxies, The Sims 2, Vietcong Fist Alpha

### DUPLA DVD:

576 Lóerő, Alpha Black Zero, Breed, Far Cry, Ground Control 2, Jack the Ripper, Kuma War, Prince of Persia: The Sands of Time, Realms of Torment, Spellforce, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Thief 3, Wanted Guns

« Filmelőzetesek:

### CD 2:

Man on Fire, Van Helsing

### DUPLA DVD:

Sky Captain, Spiderman 2, Starsky & Hutch

## EXKLUZÍV

A hazai Stormregion csapatát biztosan sokan ismeritek. Karácsonyi teljes játékunkat, a S.W.I.N.E.-t is ők pakolták össze, ugyanúgy, mint kis hazánk következő nagy reményességét, a *Codename: Panzerst*. Új sorozatunkban – amelynek keretében ellátogatunk minden egyes hazai játékfejlesztőcéhez – elsőként a Stormregion főhadiszállására haltunk be, hogy annyi infót szedjünk ki belőlük, amennyit csak lehet. Összeállításunkat nem csak azoknak ajánljuk, akik kedvelik a háborús RTS-alkotásokat! Természetesen ebben a hónapban legutóbbi nyílt napunk felvételét is megsemmisíthetitek, ahol kisorsoltuk tavalyi előfizetői akciónk több mint 100 nyertesét (a szerencsések névsorát megtalálod a korongokon!)



MOD

### CD-s legjobb: Bullet Time MOD

A GTA Vice City szerelmeseinek ismét érdemes lesz beizzítani kedvencüket, mivel a Bullet Time MOD segítségével új értelmet adhatunk a játéknak. Telepítés után a *Max Payne*-ből megismert bullet-time effektet csálhatjuk elő.



### DVD-s legjobb: Matrix Reloaded MOD

A Star Wars: Jedi Academy-fanok is átélhetik mostantól a Matrix Reloaded bizonyos részeit. Kipróbálhatjuk, milyen lehet egyszerre több tucat Smith ügynökkel harcolni, bekukkanthatunk a „fehér folyósóra”, és mőresre taníthatjuk a gaz Merovingi embereit is.



### Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Modok a következő játékokhoz: *Black & White*, *Call of Duty*, *GTA: Vice City*, *Haegemonia*, *Halo*, *MechWarrior 4*, *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*

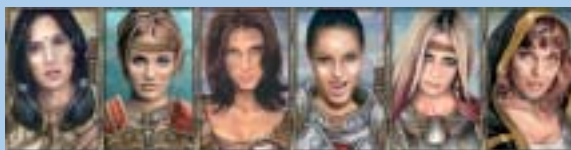
### További érdekességek a Dupla DVD-n:

*Battlefield 1942*, *Max Payne 2*, *Postal 2*, *Soldier of Fortune 2*, *Unreal Tournament 2003* modok

## EXTRA

### RPG-portrék

Igazi különlegességet köszönthettek a *GameStar* hasábjain! A Karwall Entertainment volt olyan rendes, és megosztott veletek néhány igazán minőségi karaktert. Ezeket egytől-egyig használhatjátok a *Baldur's Gate 2*, *Icwind Dale 2*, valamint a *Neverwinter Nights* játékokhoz! Véték lenne kihagyni!



## Plusz

63 **játékhiba**, 25 **vicces Windows-kép**, 8 **álatatok küldött érdekesség**  
73 **hátterkép** 25 játékról, 100 **trainer** 92 játékhöz  
Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

CD: 35 **segédprogram**, amelyek közül 14 **ingyenesen**, 21 pedig korlátozott ideig használható  
DVD: 60 **segédprogram**, ezek közül 25 **ingyenesen**, 35 pedig korlátozott ideig használható

# TELJES JÁTÉK



Becsüljük meg a napsütötte első pályát: a többi nem lesz ilyen... vidám

A VUDU ÉS A 3DFX

## SHADOW MAN

Mike LeRoi nem hétköznapi ember. Mióta egy vudu papnő egyéolvasztotta az Árnyékok Maszkjával, szabadon közlekedhet az élők és a holtak világa, a „Liveside” és a „Deadside” között.

**H**ősünk a legkevésbé sem „tipikus jófiú”, bár korábban, a New Orleans-i bandák tagjaként nem is képzelte, hogy egyszer majd neki kell megmentenie a világot. Igazán nincs is választása, pedig csak szabadulni próbál a teherrel, hogy ő a felelős szülei és kisöccse haláláért – de míg eljut a feloldozásig, szembe kell néznie a holtak birodalmának összes rémségével.

### Holtaknak tilos az Á...

Van ugyanis egy hely, ahová a leggonoszabb emberek lelke kerül haláluk után – nem a pokol, ez az *Asylum*: ide csak azok juthatnak be, akiknek a gonoszsága már túllépi az emberi mércéket, és sötét erők feltétlen szövetségesévé teszi őket. Valami szörnyű készül ezen a helyen, ami eltörölheti az átjárót a Liveside és a Deadside között, és elpusztíthatja az élők világát.

A játék legnagyobb erőssége a háborzongató atmoszféra, melyről a horrorisztikus sztori, a kiváló hangok, illetve a néhol már zavarbaejtően szurreális, félelmetes helyszínek gondoskodnak. Mike ugyanis képes a valódi és az asztrálvilág közötti átjárásra – ebben a tekintetben leginkább az előző számunkban bemutatott *Legacy*

*of Kain: Defiance* egyik főhősére, Razielre emlékeztet –, és mindkét terepen meg kell majd állnia helyét, egyaránt kamatoztatva alvilági és túlvilági kapcsolatait. Utunk a Deadside-on keresztül persze nem lesz éppen sötétagalopp: javarészt olyan helyeken kalandozunk majd, amelyek mintha egy sorozatgyilkos rémálmaiból lettek volna összerakva.

### Árnyék nélkül

Mivel nem csupán emberek törnek majd életünkre – illetve halálunkra, attól függően, hogy épp melyik világban járunk –, arzenálunkban a különféle szűrő-vágó-lövő-harapó fegyvereken kívül néhány egzotikusabb, vudu kellék is helyet kapott, mint például az átkvető Flambeau vagy a Calabash. Utóbbiaknak inkább az asztrálsíkon lesz jelentőségük, hogy a túlvilági nyavalyások se fogjanak ki rajtunk. Ahogy egyre inkább nehezedik a játék, hősünk is erősödni fog, életerejé és a vudu mágiában való jártassága is növekszik. A legyőzött ellenfelek ugyanis hátrahagyják a lelküket (elvégre a Deadside-ról már nincs hova menni szerencsétleneknek), amelyet sorban begyűjthetünk. Emellett néhány különleges tárgy segítségével (vudu



Ha nem vigyázunk, nagy égés lesz...

tetoválások, karkötők) új, egyre meghökkentőbb képességekre is szert teszünk, s ezek révén addig elérhetetlen helyekre is eljuthatunk majd, miközben lassacskán kibonta-

zunkban tartott tárgyakat, fegyvereket külön gombbal kell használnunk –, érdeemes szövötmötlni egy kicsit a beállításokkal, mivel tökéletesen testre szabható. Még egy jó tanács: aki nem

### Javarészt olyan helyeken járunk majd, amelyek mintha egy sorozatgyilkos rémálmaiból lettek volna összerakva

kozik előttünk a történet, és kezdjük sejteni, ki is áll a gonosz tervek hátterében.

Ugyan a *Shadowman* elsősorban TPS, a célzás macerás kissé, úgy-hogy amikor lövöldözésre kerül sor, bármikor FPS-nézőpontra válthatunk át. Bár az irányítás először nehézkesnek tűnhet – például a bal és jobb ke-

bír magával, annak a *Shadowman* ki-zárólag sötétben, nagy hangerővel javallott. Arra azonban fel kell készülni, hogy ha benyit, vagy átkopog valaki, ijedtünkben a székéből kiesve könnyebb sérüléseket szenvedhetünk. Ezekért a *GameStar* sajnos nem vállalhat felelősséget!

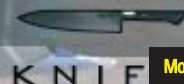
**mazur**



A rémnek nem a pollgonszám az erőssége, de attól még szétszeded...

# HITMAN 3 CONTRACTS

ELSŐ  
látásra



Most jól mutat a barkóm?

Valakinek ezt is meg kell csinálni...



**A**z eddig még csak a bejelenté-  
sen túljutott *Hitman 3*:  
*Contracts*-ről végre megér-  
keztek az első screenshots, illetve  
némi információt is sikerült kiszed-  
nünk a fejlesztőkből.  
Mint kiderült, a *Hitman 3*, sok korábbi  
játékhoz hasonlóan, a 47-es kód-  
nevű ügynök múltbeli tényke-  
déseit tárja elénk. A múlt-  
beli gyilkosságok feleleve-  
nitése közben (ami ha-  
sonló a *Tomb Raider*:  
*Chronicles*höz) „hősünk”  
kénytelen szembesülni a  
klónlét morális problémáival,  
és tisztázni kell viszonyát a nor-  
mális úton született emberekhez ké-  
pest.

### Rambó? Az egy...!

Az egyes missziók szintjén a készítők  
alapvető változásokat terveznek az  
előző részhez képest, ugyanis keve-  
sebb, de sokkal nagyobb pálya lesz.  
Egy-egy adott területen belül azonban

sokkal több és szerzeágazóbb felada-  
tunk lesz, mint az eddigiekben, tehát  
a teljes játék hossza nem fog változni.  
Ám az előbb említettek miatt egy  
adott küldetést többféleképpen telje-  
síthetünk, sokkal jobban kihasználva  
a környezet adottságait – nem csak  
megyünk előre a fejlesztők által  
kigondolt megoldási útvona-  
lon.

A *Hitman 2* rambós meg-  
oldásait (gondoljunk csak  
a dzsungelben lévő bázis-  
ra) a mostani részben nem  
alkalmazzák, inkább a váro-  
si, sok civilvel „megfűszere-  
zett” helyszíneket részesítik előny-  
ben a készítők. (Tőlünk már is egy jó  
pont!)

Az eddig is kiválóan teljesítő fizikai  
engine-t is felturbózzák: nemcsak a ko-  
rábbi részekben megszokott, és azóta  
legendássá vált levél- és függőnylebe-  
gessel találkozhatunk, hanem a  
*Doom3*-hoz hasonló, szinte teljesen re-  
ális környezettel (gondolok itt a meglök-

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

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
TPS  
**MEGJELENÉS**  
2004. április

**KIADÓ**  
IO Interactive  
**FEJLESZTŐ**  
Eidos

GYORSLINK 485

hető és egymást is továbblékö tárgyak-  
ra, azok pattogására stb.). Emellett a  
grafika is fejlődik, valós időben megva-  
lósított tükröződéssel, illetve nagyon  
sok és újféle szűrővel találkozhatunk  
(mélységi elmosás, színkorrekció stb.).  
Sajnos az még nem derült ki, hogy  
magyarországi vonatkozású helyszí-  
nek lesznek-e benne, illetve hogy a  
Magyar Rádió Szimfonikus zenekara  
készíti-e továbbra is a zenét, de a fej-  
lesztőcsapat egyik vezetője tagja  
magyar, remélem, bízhatunk benne.  
És a legjobb hír az egészben az, hogy  
a tervek szerint mindezt már idén ápr-  
ilisban (!) megsajnálhatjuk saját moni-  
torunkon is.

## DISZNÓ SZERENCSE

A rofiknek úgy látszik központi szerepet szánnak a történetben.

## ESZESEK

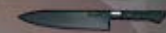
Ellenfeleink már sokkal életszerűbben fognak viselkedni az új részben, így ki-játásukra sokkal többféle lehetőségünk lesz.

## DINAMIKUS ÁRNYÉK

A mai világban ez már alapkövetelmény. Nézzük meg, hogy mennyire jól mixeli az engine a különféle szűrőket (víz+árnyék)

## FÉNYES JÖVŐ

Az régebbi részekkel ellentétben itt majd megcsillan a fény ott, ahol meg kell neki csillannia.



KNIFE

Őcsém, micsoda nő... Nyamm-nyamm...

Kajaj! Kajaaa!

A néni nem golfozik, hanem egy alulról megvilágított üveglapon táncol

Igen, ez a csempé jó lesz

Én nem merem lekérni! – Akkor hívd meg egy kólára!



## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Olvasók, Kik Mindennél Drágábbak Vagytok Nekem!

%!=@+!\*+##&/"+%! És akkor még finom voltam. Előző számunkban beharangoztuk a S.T.A.L.K.E.R. béta-tesztet, (amelyet Kijevben ejtettünk volna meg), ZeroCool már meg is vásárolta a repülőjegyet, erre tessék. A csúnya kiadó lemondatta velünk az eseményt, mivel egy gond nélkül működő verziót szeretnének megmutatni. Szerintük viszont erre a február 23-ai időpont sokkal alkalmasabb... Rohadékok! Na mindegy, mi ott leszünk a jövő hónapban.

Viszont nagyon szeretnénk kárpótolni Titeket. Ezt persze nemcsak én gondolom így, hanem a mellett ülő három 17 éves bombázó is. (Ugye, lányok? Bólogatnak. Ez mondjuk a helyzetükben érthető.)

Úgyhogy Titeket nekem kell kárpótolnom. (Menni fog az! Májusig végzek!). Ez természetesen nem történhetett másként, mint hogy nyakamba vettem (sőt, vettük!) a netet, és egy-két apróságot le szerveztünk a mostani számba. Ilyen például, hogy a feledhetlenül utólérhetetlen Samet be-küzdöttük a *Battlefield: Vietnam* béta-tesztelői közé, így már a szinte végleges játékról osztja meg Veletek tapasztalatait. Ha már úgyis az EA-nál járunk, akkor meg felmarkoltunk egy „MoH:PA Top Secret anyagok, újságírók kezébe nem kerülhet! (Ugyanitt Trabant eladó)” feliratú CD-t.

Egy jó ötletet viszont érdemes többször is felhasználni, ezért belopóztunk a Dynamic Systemshez, és miközben páran elterelésből börtönös videobibliákat próbáltak rájuk szólni, rá tettük mocskos mancsunkat a *Driv3r*-anyagokra. És hogy mi lesz még? Olvassátok! Just enjoy!

ender

## OSTRICH RUNNER

➔ Kengyelfutó gyalogkakukk

Olyan ritkán jelenik meg PC-re igazi „fun” játék, ahol nem a világ megmentése nyomja vállunkat, hanem egyszerűen csak ökörködnünk kell. Ilyen lesz az Ostrich Runner is, amelynek ihlető rajzfilmje Magyarországon Kengyelfutó gyalogkakukk néven futott, vagy fut még ma is.

Összeesküvés áldozatai lettek a kengyelfutó gyalogkakukkok: félelmetes emberrablás történt, hiszen lába kelt az összes tojásuknak! A feldühödött gyalogkakukkok nyomban a rabló után erednek. A tojások visszaszerzéséért folytatott örült futamba csak a legjobbak szállhatnak be, hiszen az utat számtalan akadály, csapda és ellenséges támadás nehezíti.

A pergő robagás körei alatt azé lesz a tojás, aki először kaparintja meg. Mindeközben érdekes tájak tűnnek fel: jégmezők, sivatagok, fennsíkok, amelyek sajátos ízt adnak a megszokott „körözésnek”.

Egyiptomban például oszlopok, a fennsíkokon pedig vörösfenyők között vezet az út. Sőt, az előbbi helyszínen koporsókból előugró múmiák is veszé-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> akció	<b>KIADÓ</b> TBA
<b>MEGJELÉNÉS</b> TBA	<b>FEJLESZTŐ</b> Geleos
<b>GYORSLINK</b>	➔ 707

lyeztethetik a küldetés sikerét, a jégmezőkön felbukkanó pingvinek pedig egy jégcsappal kényszerítik harcba a gyalogkakukkok legkiválóbbikat. Csuhéj!

Az időközben megérkezett demó alapján a játékosok irányítása időnként megoldhatatlan feladatnak

tűnhet, bár egyben mókás is lehet. Leginkább olyan négykerék-meghajtású autóhoz lehet hasonlítani a játékbeli kakukkokat, amelyek mázsányi súly van az orrában. Sajnos az sem emeli a játék élvezeti értékét, hogy a tíz választható gyalogkakukk egyikének sem különbözik az irányíthatósága.

Ellenben a játék grafikája igazán említésre méltó és felejthetetlen. Nem túl kidolgozott, de nem is akar az lenni: igazi rajzfilmhangulatot áraszt, mintha Tapsi Hapsit néznénk a tévében. Felbukkanak persze aprólékos részletek is, ahogy például egy oszlopnak rohanó gyalogkakukk pihe-puha tolla szépen a földre szállingózik ☺.

Ettől a játéktól nem várható el, hogy felvegye a versenyt a Gran Turismóval vagy a Mario Karttal, de azért a hangulata még bejöhethet...



## ÉN, A MONSZTÁK ÉS A KINCS

Nálunk ugyan annyira nem, de német földön óriási siker volt az *Anno 1503*. Meglovagolva a divathullámot, a fejlesztő Sunflowers szerződést kötött az EA-val egy kiegészítő lemezre, amely ráadásul már idén tavasszal meg is jelenik. Ja, a címe pedig *Treasures, Monsters and Pirates* lesz. Hát izé...



**26****Driv3r**

Használt autót kis hibával...

**36****Medal of Honor: PA**

Okosan nézünk, csillog a szemünk!

**42****Ground Control 2**

Én a krokodilokkal vagyok!

## HA MÁR AZ AK VS. DR SEM ELÉG

Nagy keletje van mostanában a második világháborús játékoknak. A Codemasters egy újabbról adott hírt, a *Soldiers: Heroes of World War II* címűről. Ez állítólag egy RTS lesz, de nem óriási tankhadosztályokat kell majd vezetgetnünk benne, hanem kisebb léptékű csatákban, titkos küldetéseken kell biztosítanunk a győzelmet (amiben az a jó, hogy akár nyerünk, akár veszítünk, valakinek a győzelmét így is, úgy is biztosítjuk). Szóval a játék inkább a *Fallout Tactics*-re fog hasonlítani, és 2004 nyarán állítólag már meg is jelenik.



## BŰN A ZÉLET!

Régebben volt egy kis online petíció, hogy tömegek követelik a *Sin 2-t* (alá is írta vagy harminc ember, gondolom, a fejlesztők, illetve a kosztprézre várakozó feleségeik), de még nem született végleges döntés a játékról. Azért a fejlesztők kinyomtak nekünk egy-két képet, hátha ráharap a jónép – illetve a kiadók.



## JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



A *HomePlanet* című űrszimulátorhoz készülget már egy kiegészítő lemez, amely állítólag már nagyon előrehaladott állapotban van, jelenleg a béta-tesztelésé zajlik. A címét egyelőre még nem lehet tudni, viszont az már biztos, hogy multiplayer lehetőség is lesz benne.

A *Vivendi* bejelentése szerint nagyon jól haladnak a *Nascar Racing 2004* fejlesztési munkálatai, ezért be merik jelenteni ennek az autóversenynek az újabb részét. Ráadásul címének megfelelően még 2004-ben napvilágot lát.

Vannak olyan emberek – igaz, hogy a fejlesztők között (ők azért lehetnek elfogultak) –, akiknek tetszett a *Mercedes-Benz World Racing*. De ez persze még nem ok arra, hogy bejelentésük a második részt, amely a *Volkswagen World Racing* címet viseli (meine Mutter...). Na mindegy, ha ez is 4 évig készül, akkor dolgozgassanak rajta.

Azonban a borzalmak folytatódnak, az igazi adu ász csak most érkezik. Ugyanis a *Davilex Games* bejelentette, hogy a *Knightrider* című rettenetnek elkészíti a második részét (tudjátok... „- Kit keres? – Halló, Kit, kerestél?”). Hát jó, de ha *David Hasselhoff* eléneklé benne az „I'm looking for the Freedom” című örökzöld slágerét, akkor személyesen töröm szét a master CD-t.

## OROSZ FPS

A nagy orosz hőmezőkön készülget egy új FPS, *Hell Forces* címen. Gondolom, innentől már mindenkinek egyértelmű a *Doom 1–2*-szerű irányvonal, de azért mutattak hozzá néhány képet is. Mondjuk, nekem személy szerint inkább a *S.T.A.L.K.E.R.*, de azért biztos ezzel is jól el fogunk szórakozni két *Serious Sam*- és *Painkiller*- meccs között.



## BATTLEFIELD: NABOO

Van ez a *Battlefront* nevű játék, amely a *Star Wars*-multiverzumában játszódik, és multís FPS a drága. Most kiderült róla néhány apróság, mint például az, hogy összesen négy oldal lesz benne, a Lázadók, a Birodalom, a Klónhadsereg és a Robothadsereg. Mondjuk, az *SW*-mitoszt ismerve ez így történetileg nem állja meg a helyét, de

a feeling a lényeg! Az pedig adott lesz, már csak azért is, mivel AT-ST-eket, X-Wingeket és speeder bike-okat is használhatunk majd a Hoth, Geonosis, Yavin 4, Tatooine és Naboo nevű bolygókön/holdakon. Szal kiru lesz a stufa, összességében én egy *Battlefield* jellegű össznépi hejehujaként tudom elképzelni...



## ZAKANAGORA!

PC-n ugyan nem annyira népszerűek a bunyós játékok, mint konzolon, de éppen ezért érdekes, ha mégis belevágnak egynek a fejlesztésébe. Ilyen lesz a *Meteor Blade* című cucc, ami a középkorban játszódik, és állítólag a hasonló című novellán fog alapulni. A hagyományos bokszos egy-egy elleni küzdelem mellett az úgynevezett tömegverekedés is szerepet fog benne kapni, ahol akár fegyverek (15-ös betonvas, szögekkel kiegészített biciklilánc, atomnagy kard stb.) is szerepet kaphatnak. Megjelenési időpont sajnos még nincs.



## TÁJKÚN FOREVA!

A nem is olyan távoli jövőben (pontos időpont még nincs) megjelenik majd egy *Starship Tycoon* című játék. Azt hiszem, ez a cím olyannyira magáért beszél, hogy ha kétoldalas előzetest írunk a róla, akkor sem tudnánk sokkal többet hozzátenni a dologhoz. Annyit még azért elárultak a fejlesztő bácsik: hamarosan kitolnak róla egy demót, hogy ha valakinek nem teljesen világos, miről is van szó, az is képbe kerüljön. Ez utóbbi embercsoport életét szeretnénk megkönnyíteni a screenshottal. Tehát: az ott balra a *Starship*, jobbra meg a *Tycoon*. Na.



## GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Dr. Ray Muzyka (szép név), a Bioware egyik főfejeze egy, a *Computer and Video Games* által készített interjúban elkottyintotta, hogy miután befejezték a *Jade Empire*-t Xboxra, azonnal hozzálátnak egy *Neverwinter Nights* és *Baldur's Gate* stílusú játék készítésének. Hmm...

Maga a csodálatosan nagyszerű Ridley „Szárnyas Fejvadász, Gladiátor” Scott készít (sőt: készített) rövid akciófilmeket a *Driv3r* témakörében. (Lapzárta után már meg is jelent, sőt meg is nézhetitek mellékleteinken.)

Ugyan a szaksajtóban nagyon jó kritikákat kapott a *Beyond Good & Evil*, a játék a boltokban elég rosszul teljesít. Sok szaküzletben alig 1-2 hónapigal a megjelenés után már csupán 10 dollárba (kb. 2000 Ft) kerül a teljes, dobozos verzió. Mondjuk, lehet, hogy esetleg a reklámra is kellett volna költenie a UbiSoftnak?

Noha nem tartozik a legjobban várt MMORPG-k közé, így a béta-tesztelési fázisban lévő *Biosfeer* inkább újszerű árpolitikájával akar kitűnni a tömegből. Az átlagos 3000 forintos előfizetési díjjal szemben ők egy hónapnyi játékot már 1400 pénzért biztosítanak, míg ha előre leperkálnak hat hónapot, az csupán 6500 HUF-ba kerül. Remélem, ennek hatására beindul az árverseny a piacon, és így Magyarországon is megfizethetővé válnak az MMO-cuccok.

A Maxis nevű fejlesztőcsapat jó pár pozícióba keres új embereket. És hogy ez miért érdekes? Valószínűleg egy új játékot készítenek, ezért kellene az emberek. És ha Maxis, akkor mi más is lehetne ez az új játék, mint a *Sim City 5*!



## DE HOVÁ TŰNTEK A KOCSIK?!

Mindig is a szívünk csücske volt az 576. Most meg aztán különösen, mivel a nemrég megalakult 576 Média egyből egy saját fejlesztésű ralis autóversenyről adott hírt, az 576 Lőerőről, amely a screenshotok tanúsága szerint elég pofás is lesz. A játékmétről még nem sok dolog szivárgott ki, de azt csiripelik a verebek, hogy különböző versenyeket meg-, egyszersmind ellenfeleink pénzét elnyerve egyre újabb és jobb verdákat vásárolhatunk. Tyúha!

# SPELLS OF GOLD

➔ Az arany kibetűzése

**A** Spells of Gold egy klasszikus, izometrikus nézetű, valós idejű harcot használó szerepjáték lesz.

A játék színhelye egy olyan fantáziavilág, amelyet elfek, törpék, élőhalottak és más teremtmények népesítenek be. Ebben a valóban hatalmas univerzumban különböző világok, ezeken belül pedig eltérő gazdasági és politikai rendszerű államok lesznek. A főhős speciális úrkapukon, úgynevezett portálokon utazhat majd egyik világból a másikba, hogy Magic Sack of Monroke-nak nevezett feneketlen bevásárlóatyóját különféle apróságokkal megtöltse, majd ezeket egy másik világban jó pénzért eladja. Persze a profitot nem adják olyan könnyen, útközben „kis kereskedőnknek” banditákkal, rablókkal, adószedőkkel, kóbor harcosokkal gyűlhet meg a baja a motyó miatt.

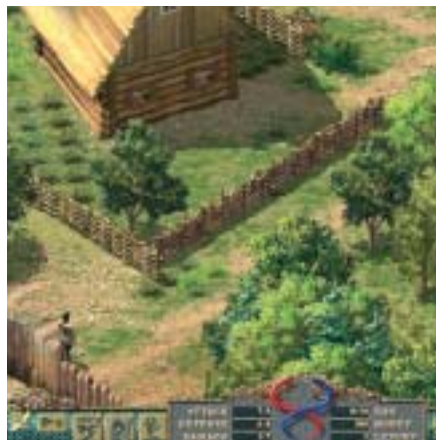


GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b> gazdasági RPG	<b>KIADÓ</b> Buka Ent.
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. február	<b>FEJLESZTŐ</b> Jonquil Software
<b>GYORSLINK</b> ➔	<b>58</b>

## Elite Középföldén

Ennek megfelelően a játék egyik legnagyobb előnye lesz, hogy ötözi a klasszikus diablo-stílusú akció-szerepjátékot a kereskedelmi, gazdasági szimulációknak. Hasonlókkal már találkozhattunk a játéktörténelemben, de azok kivétel nélkül fantasztikus környezetben játszódtak, és úgy hívták őket, hogy Freelancer és X2...

A kalandok során hősünk harctudománya fejlődőképes: igazi harcossá nőheti ki magát, vagy jólelkű tanárok pénzért bármilyen mágikus képességgel fel tudják majd ruházni. Az utazások, üzletelések és csaták során a főhős a velejéig lát majd ennek a nagy univerzumnak, és részesévé válik a Jó és Rossz örök harcának. (Oh...)



## ÜZLETI HÍREK



Ugyan Magyarországon még nem is lehet kapni (ejnye, forgalmazók), de a Squaresoft legújabb MMO-terméke, a *Final Fantasy XI* túl lépte a félmillió regisztrált felhasználót. Ez azt jelenti, hogy a világ öt legkedveltebb MMORPG-je között tarthatjuk számon.

**A Rainbow Six 3-ban a figyelmes szemlélők észrevehették, hogy a falakon lévő plakátok néhány nem létező pornósitot reklámoznak. Nos, egy szemfüles cég lecsapott a lehetőségre, és bejegyeztette a kérdéses oldalakat, majd ott elindította a kérdéses szolgáltatást. Ügyes!**

A The Themis Group készített egy előrejelzést, hogy szerintük hogyan alakul majd a világ MMO-piacja a közeljövőben. Nos, szerintük: 2003-ban 960 millió dollár  
2004-ben 1,3 milliárd dollár  
2008-ban pedig 4,1 milliárd dollár fog forogni ebben az iparágban. Szerintem még ennél is jobb eredmények várhatóak 2008-ra, de majd meglátjuk.

**A Havok-motort használó játékok száma 2004 januárjában átlépte a 100-at, így az egyik legtöbbet licencelt 3D-motor lett a játékkészítés történetében.**

Nem kapott túl jó értékelést a *GameStar*ban az *Unreal 2*, és úgy látszik, mások is egyetértettek velünk. Ugyanis a játékot fejlesztő csapat, a Legend Entertainment megszűnik, mivel tulajdonosa, az Atari nem volt kimondottan elégedett a teljesítményével. Azért az *Unreal 2* multis szervertének tökéletesítését még befejezik.

## AZ ARACHNIDOK TÁMADÁSA

Egyszer már volt egy *Starship Troopers* nevű játék (szerény személyem írt róla anno a *GameStar*ban egy történelmi jelentőségű bemutatót). Mivel a hasonló című film és könyv szívemnek nagyon kedves, ezért örömmel tudatom a nagyjárművel, hogy egy újabb hasonló témájú játék jelenik meg. Hogy 3D-s RTS vagy esetleg FPS lesz-e, azt sajnos még nem lehet tudni róla, de a képek elég szimpatikusak. A megjelenés 2004 karácsonyára várható.



# GAMESTAR ÉV

## MEGMONDTÁTOK A TUTIT!

Nos, így február magasságában már nem kezdünk bele az „ismét eltelt egy év” dumába, de ami tény, az tény: 2003-at véglegesen a hátunk mögött hagytuk. Ennek öröme, jó szokásunkhoz híven, megkérdeztünk benneteket, mit gondoltok 2003 terméséről: a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) oldalon kerek egy hónapig adhattátok le voksaitokat az elmúlt év nagy kedvenceire.

**K**iemelném, hogy a GameStar Év Játéka 2003 díjak odaítélésében semmilyen szinten nem támaszkodtunk szerkesztőségünk saját véleményére – az eredmény csak és kizárólag a Ti szavazatok tükrözi. Történt ez egyrészt azért, mert a mi véleményünkkel úgyis szembesültök eleget 12 hónapon át, másrészt mert mondhatnak bármit a fejlesztők, írhat bármit a szaksajtó, a játékipar legfontosabb szereplői attól még mindig Ti, játékosok vagytok, és ha valamilyen vélemény igazán nyom a latban, az a Tiétek.

Épp ezért, mielőtt belevágnánk az eredményhirdetésbe, szeretnénk megköszönni a több ezer lelkes GameStar-olvasónak, hogy megírták bennünket szavazatával. Egészen pontosan 3983-an voltak a feldolgozás pillanatáig – tehát jó sokan, úgy, ahogy az Magyarország legnagyobb játéklap-olvasótáborához illik! Köszönjük!

Azt pedig már tényleg csak halkán tesszük hozzá, hogy szavazataitok ráadásul rendkívüli hozzájárulást tesznek tanúbizonyságot. Ha végignézték a kategóriákat, láthatjátok, hogy messze nem a „hő, csipázom a GTA-t, beírom azt mindenhova” magatartás dominált, sőt: épp ellenkezőleg! Az egyes kategóriákban valóban azok a címek kerültek az élbolyba, melyek szakmailag tényleg oda valók, mi több, nagyon sok esetben az első helyezetre mi sem szavaztunk volna másképp! No de hát ez nem meglepő, eddig is tudtuk, hogy hozzáértő olvasótáborral bírunk, s ez a tudat most csak tovább erősödött bennünk!

### AZ ÉV LEGEREDETIBB NEGATÍV HŐSE

Egy orrrosszal csupán, de Arthas „szimpatikusabb rosszfiú” volt számotokra, mint Max Payne ellenfele, Vlad. Az SW: KotOR ismét jó helyen végzett, Tommy Vercetti pedig „csak” a negyedik (bár jó néhányan a „Pozitív Hős” kategóriában is szavaztak rá!)

**Arthas (WarCraft 3: TFT) – 9,65%**  
**Vlad (Max Payne 2) – 9,44%**  
**Darth Malak (SW: KotOR) – 7,72%**  
 Tommy Vercetti (GTA: Vice City) – 5,36%  
 BloodRayne – 3,01%

### AZ ÉV SZIMULÁTORA

Bár csak kiegészítő, a Forgotten Battles még így is maga mögé utasította a kategória legújabb údvöskéjét, a Lock Ont. Jól szerepelt még a Microsoft FS2004-e is, sőt az árkaós hangvételű SWON is.

<b>IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles</b>	<b>30,03%</b>
<b>Lock On</b>	<b>28,64%</b>
<b>Flight Simulator 2004: CoF</b>	<b>22,05%</b>
Secret Weapons over Normandy	15,56%
Enigma: Rising Tide	3,69%

### AZ ÉV LEGROSSZABB JÁTÉKA

Nos, kezdjük a legkevésbé dicsőséges címmel, a citromdíjjal. A szavazatokból látszik, hogy igazán rossz játékokkal nem nagyon játszottok, ellenben nagyon kritikusán és kemény kézzel bántatok a nagy svunggal beharangozott, de – mondhatni – csalódást okozó alkotásokkal. A prímet ezek közül egyértelműen Lara Croft legújabb kalandja viszi.

<b>Tomb Raider: Angel of Darkness</b>	<b>17,36%</b>
<b>Terminator 3: War of the Machines</b>	<b>6,27%</b>
<b>Colin McRae Rally 3</b>	<b>4,66%</b>
Unreal 2	3,37%
Enter the Matrix	3,21%



### A LEGJOBB HANG/ZENE

Mi más vehetné itt a prímet, mint az NFSU? Az EA pénz s időt nem sajnálva napjaink legjobb „underground” slágerét szerezte meg a soundtrackre! A GTA: Vice Citynél hasonló a helyzet, aminek köszönhetően megelőzte a nagy favorit Max Payne 2-t is.

<b>Need For Speed: Underground</b>	<b>24,28%</b>
<b>GTA: Vice City</b>	<b>11,92%</b>
<b>Max Payne 2</b>	<b>11,21%</b>
Call of Duty	10,05%
Prince of Persia: Sands of Time	7,61%

### AZ ÉV LEGSZEXISEBB NŐI KARAKTERE

Szenzáció! Évek óta először legyőzték Lara Croftot! Ráadásul nemcsak Max Payne szerelme, Mona végzett előtte, de a szexis vámpircsaj, BloodRayne is!

<b>Mona Sax (Max Payne 2)</b>	<b>45,18%</b>
<b>BloodRayne</b>	<b>17,68%</b>
<b>Lara Croft (Tomb Raider: AoD)</b>	<b>17,21%</b>
Bastilla (SW: KotOR)	10,00%
Princess Farah (Prince of Persia: SoT)	9,91%

### AZ ÉV LEGJOBB GRAFIKÁJA

Ezt a megtisztelő címet sokak nagy kedvence, a Max Payne 2 viszi el – teljesen jogosan. Kiugróan sokan szavaztak még a PoP4-re és a legújabb NFS-re is, minden bizonnyal újszerű látványbeli megoldásai miatt. Jól mutatja objektivitásotokat, hogy a negyedik legnagyobb csalódásként értékelt Unreal 2 majdnem 10%-nyi szavazatot kapott (szintén teljesen jogosan), hiszen a játék – attól még, hogy nem sikerült túl izgalmasra – zseniális grafikával bír. A szavazatok konzekvenszességét mutatja a CoD 4,78%-a is, hiszen azt zseniális játékméletért szerettük, nem pedig kissé korosodó grafikája miatt.

<b>Max Paxne 2</b>	<b>25,66%</b>
<b>Prince of Persia: Sands of Time</b>	<b>15,95%</b>
<b>Need For Speed: Underground</b>	<b>11,56%</b>
Unreal 2	9,31%
Call of Duty	4,78%

### AZ ÉV LEGJOBB SZTORIJA

Rövid volt, de ez a tény semmit sem von le zsenialitásából: a Max Payne 2 film noiros, búskomor love storyja elsöprő győzelmet aratott a vetélytársak fölött. Külön öröm számunkra, hogy a kifinomult, francia képregények világából érkező XIII kémtörténete nektek is ugyanúgy bejött, mint nekünk, és bekerült a Top 5-be!

<b>Max Payne 2</b>	<b>34,56%</b>
<b>Star Wars: KotOR</b>	<b>14,67%</b>
<b>WarCraft 3: The Frozen Throne</b>	<b>8,23%</b>
Prince of Persia: Sands of Time	6,85%
XIII	3,71%

### AZ ÉV LEGEREDETIBB POZITÍV HŐSE

Ismét egy kategória, ismét May Payne. Abszolút a férfi dominancia, Lara Croft az elhibázott visszatérése után csak a negyedik helyre érkezett meg.

<b>Max Payne</b>	<b>38,65%</b>
<b>A Herceg (Prince of Persia: SoT)</b>	<b>9,45%</b>
<b>Sam Fisher (Splinter Cell)</b>	<b>4,98%</b>
Lara Croft (Tomb Raider: AoD)	3,61%
Jade (Beyond Good and Evil)	3,43%



# JÁTÉKA 2003

## AZ ÉV KALANDJÁTÉKA

Nem volt túl nagy keveredés a kalandjátékok között, a két esélyes már a legelején kivált a mezőnyből – végül a BS3 győzedelmeskedett a Runaway fölött. A többi versenyző eredménye a mérési hiba kategórián belül maradt.

<b>BS: The Sleeping Dragon</b>	<b>52,46%</b>
<b>Runaway: A Road Adventure</b>	<b>34,44%</b>
<b>Post Mortem</b>	<b>6,12%</b>
CSI: Crime Scene Investigation	6,00%
Salammbó	1,07%

## AZ ÉV SZEREPJÁTÉKA

Egyértelmű győzelmet aratott a KotOR a Gothic II és a PotC fölött. A két izometrikus nézetű versenyző igen csak lemaradt – a 3D végleg bevette magát az RPG-k világába is!

<b>Star Wars: KotOR</b>	<b>58,88%</b>
<b>Gothic II</b>	<b>18,76%</b>
<b>Pirates of the Caribbean</b>	<b>15,78%</b>
The Temple of Elemental Evil	4,66%
Lionheart	1,88%



## AZ ÉV SPORTJÁTÉKA

Az eddigi eredmények alapján borítékolni lehetett a FIFA győzelmét, azt azonban nem tudtuk volna megjósolni, hogy a THPS4 viszonylag szoros eredménnyel megszerzi a második helyet! A PES3 lenyomta a többi EA-terméket.

<b>FIFA 2004</b>	<b>39,72%</b>
<b>Tony Hawk's Pro Skater 4</b>	<b>23,83%</b>
<b>Pro Evolution Soccer 3</b>	<b>14,14%</b>
NBA Live 2004	12,88%
NHL 2004	9,39%

## AZ ÉV TPS-E

És itt a legnagyobb meglepetés! A legtöbb kategóriagyőzelmet bezsebelő Max Payne 2-t, szoros küzdelemben bár, de legyőzte a GTA: Vice City! Úgy látszik, a szabadság, illetve a nyílt végű, és – nem utolsósorban – garantáltan hosszú játékmélet meghozta gyümölcsét!

<b>GTA: Vice City – 31,76%</b>
<b>Max Payne 2 – 28,03%</b>
<b>Prince of Persia: Sands of Time – 18,63%</b>
Tom Clancy's Splinter Cell – 10,82%
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy – 10,73%

## A SZAVATOK SÚLYA

### GameStar Év Játéka 2003 – díjkiosztó

A szavazás lezárásával a GameStar szerkesztőségében megtartottuk a díjkiosztót, melyre meghívtuk a helyezett játékok kiadóinak magyarországi képviselőit! A képen Kafer Gábornak, az Activision magyarországi képviselőjét ellátó Automex Kft. marketingigazgatójának adjuk át Az Év Játéka 2003 díjat a Call of Duty-ért.

„Köszönöm a GameStar olvasóinak ezt a megtisztelő címet az Activision, valamint a játékot fejlesztő Infinity Ward nevében is. Ezek az elismerések nagyon fontosak, mert visszaigazolást jelentenek a csapatnak, hogy a kemény munka nem volt hiábavaló, s a további jó minőségű fejlesztésre inspirálják őket. Ezért a serleget, illetve az emléklapoktet természetesen eljuttatjuk nekik. Még egyszer köszönjük.”

– Kafer Gábor



## AZ ÉV FPS-E

A győztes „személye” egyértelmű: sok kiemelkedő FPS jelent meg 2003-ban, de egyikük sem tudta azt a játékelményt biztosítani, amelyet a CoD kínált. Dobogósok még a XIII és a HALO, a többiek között kis különbséggel oszlottak el a maradék szavazatok.

<b>Call of Duty XIII</b>	<b>61,22%</b>
<b>HALO</b>	<b>14,56%</b>
Tron 2.0	12,43%
Unreal 2: The Awakening	6,40%
	5,38%

## AZ ÉV AUTÓVERSENYE

Letaglózó végeredmény: egyik kategóriában sem tapasztaltunk ennyire elsöprő győzelmet! Az NFS:U mindenkit leiskolázott!

<b>Need For Speed: Underground</b>	<b>83,12%</b>
<b>Colin McRae Rally 3</b>	<b>6,01%</b>
<b>TOCA Race Driver</b>	<b>4,75%</b>
F1 Challenge '99 –'02	4,03%
NASCAR Racing	2,06%



## AZ ÉV STRATÉGIÁJA

Ismét egy kategória, ahol egy kiegészítő leiskolázta az újonnan érkezett versenyzőket! Egyedül a C&C Generals tudta a lépést tartani vele, a többiek hozzájuk képest relatíve kevés szavazatot kaptak!

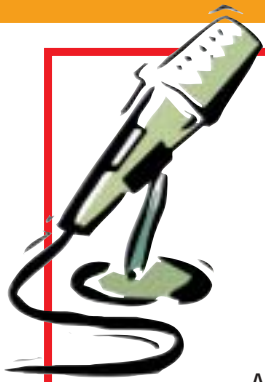
<b>WarCraft 3: The Frozen Throne</b>	<b>45,87%</b>
<b>Command &amp; Conquer: Generals</b>	<b>33,20%</b>
<b>Rise of Nations</b>	<b>9,00%</b>
Republic: The Revolution	7,31%
Homeworld 2	4,59%

## AZ ÉV JÁTÉKA 2003

A legjobb játékok kategóriájában a helyezettek között hihetetlenül szoros volt a verseny! A második és a hatodik között alig több mint 1 százalék a különbség (a listán már nem szereplő PoP4 10,11%-ot ért el)! Csak egy alkotás emelkedett ki a „tömegből”, melyet Ti, a GameStar olvasói Az Év Játékának választottatok 2003-ban – ez pedig a Call of Duty.

<b>Call of Duty</b>	<b>13,34%</b>
<b>GTA: Vice City</b>	<b>11,18%</b>
<b>Max Payne 2</b>	<b>11,07%</b>
Star Wars: KotOR	10,96%
NFS: Underground	10,53%





# ELSŐ KÉZBŐL KILL.SWITCH

A legújabb, egyedi ötleteket felvonultató taktikai-lövöldözős játék brand managerét, **Jerome Sicary**-t kérdeztük.

**Miből gondoljátok, hogy a mai piacon, amikor viszonylag sok taktikai-lövöldözős játék jelenik meg, az emberek vevők lesznek a kill.switchre?**

Olyan dolgokat adunk benne, amiket más hasonló játékban nem találnak meg. Itt elsősorban az ofenzív fedezékrendszerre és a blind fire-re gondoltunk. Ezek mellett fontosnak tartom megemlíteni, hogy más taktikai játékok fejlesztőivel szemben mi tényleg nagy gondot fordítunk az MI-re, mert úgy gondoljuk, hogy egy játék - egy népszerű játék - igazi ízet azért még mindig a single player rész adja.

**Kifejtenéd, tulajdonképpen mit is jelentenek az előbbieket?**

Más játékokkal ellentétben a kill.switchben szinte biztos, hogy hullaként végzed, ha akár egyedül, akár társakkal „berambózol” az ellenség tűzvonalaiba. Ezért, akár csak a valódi kommandósok, a fedezékeket használva tudsz előrejutni a pályán. Nemcsak egyszerűen elbújsz a fedezékek (ládák, használati tárgyak) mögé, hanem megfelelő ritmusérzéssel ki-kítámadva onnan leszel képes ellenfeleidet semlegesíteni. Ez a kítámadás sem jelenti azonban azt, hogy kiugrasz a fedezék mögül, hanem egyrészt annak réseit kihasználva, a rendelkezésedre álló látóteret kigyelve adsz le célzott lövéseket. Másrészt természetesen arra is lehetőség lesz, hogy a fedezékként használt tárgyakat tolvaj magad elé emelve szerezz magadnak előnyösebb pozíciót.

Mivel ez a módszer nagymértékben hasonlít az igazi kommandósok által alkalmazottra (ami nem véletlen, hiszen sok katonai szakértővel beszél-tünk), ezért talán az egyik leginkább valóság-hű taktikai lövöldözős program lesz a kill.switch. Márpedig a valóság-hűség ebben a műfajban nagyon fontos.

**A kill.switch xboxos változata már a boltok polcain található. Lesz valamilyen újdonság a PC-s verzióban ahhoz képest (persze a szebb grafikát kivéve)?**

Igyekszünk minden lehetséges újdonságot kihasználni, amit csak a PC-s hardver nyújt nekünk. Két fontos dolgot is megemlítenék. Az egyik az, hogy tervezzük az igazi, hálózatos többjátékos (bár kooperatív) üzemmódot, ilyesmirel Xboxon nem is ál-

**Talán az egyik leginkább valóság-hű taktikai lövöldözős program lesz a kill.switch**

modhattunk. Emellett fontos dolog lesz, amit már említettem, hogy sokkal okosabb és fejlettebb mesterséges intelligenciát adhattunk a botok kezébe, mivel most már egy átlagos PC is jóval nagyobb számítási teljesítménnyel rendelkezik, mint bármilyen konzol. Csak édesanyánk ne kerüljön szóba a játék folyamán, arra kérünk Titeket ☺.

**Tényleg, a grafikáról mit tudnál elmondani? Először is nézzetek meg a képeket, szerintem**

mindegyik magáért beszél... A lehető legnagyobb mértékig szeretnénk paraméterezhetőnek beállítani a játékot, hogy bármilyen gépen fusson, de a legbrutálabb erőművek tulajdonosainak szeme elé is páratlan látvány táruljon. Ezért a legnagyobb felbontást 1600x1200-ban határoztuk meg, hadd izzadjon a proci.

Egy másik érdekesség, hogy szeretnénk az Xboxon már jól bevált harmadik nézetű megoldáshoz ragaszkodni. Igaz, PC-n az FPS-ek a nyörök, de szerintünk ebben a játékban az igazi feeling ebben a módban tapasztalható meg.

**És mikortól lehet mindezt kipróbálni?**

Úgy tervezzük, hogy március vége felé kijövünk egy játszható demóval, amelyben mindenki kipróbálhatja és letesztelheti, tényleg sikerült-e az itt

elmondottakat megvalósítani ☺. Ezek után alig egy hónappal, április vége felé szerintem már boltokba is kerülhet a végleges változat, mivel a fejlesztés mindenféle zökkenők nélkül, az eredetileg tervezett ütemben halad.



Ha ezt az Isten! Lara látná...!



# MEJYES KÉP VAN HOZZÁ

Arról már hírt adtunk korábban, hogy készülget a *BloodRayne 2*, de most már végre a drága jó fejlesztő bácsik képeket is hajlandóak voltak kinyomni belőle. Szal lehet sasolni, nem lesz kimondottan rossz... Nekem a kék vámpírnéni a kedvencem.



## „ÚGY VÁRTALAK...”

Egyre több a bizonytalanság az új *Sims* megjelenési időpontja körül: bár a hivatalos közlemény még mindig a márciust említi, félhivatalos források már inkább a nyári szünetet tartják reális időpontnak. Ó de kár, na mind-egy, legalább addig megörvendeztetlek Benneteket néhány (egy?) új screenshotkával.



# A HIT VÉDELMEZŐI

A 2004-es összeállításban már megemlítettük a *Knights of the Temple*-t, de most már képernyőlopákat is szereztünk róla. A játékban egyébként keresztres lovagként kell irtanunk kivételesen a monsztrák helyett az arabokat. (Ejnye, csak nem Bush szponzorálja a játékot? Csúnya dolog ez...). Mindezt hamisíthatatlan *Diablo* style-ban.



## VU GAMES-TERVEK



A Vivendi közzétette, hogy mely játékokat szeretné kiadni idén. Ez igazán rendes tőlük, kár, hogy megjelenési dátumokat nem mellékeltek. Na mindegy, mi így is örülünk, már csak a *WoW* és a rejtélyes *Tolkien* 4-5 láttán is.

- Barbie Entertainment
- Barbie Fashion Show
- Barbie Mermaid
- Barbie Super Spy
- Evil Genius
- Ground Control 2
- Half-Life II
- Krusty Demon's
- Leisure Suit Larry
- Lord of the Realm 3
- Syberia 2
- Tolkien 4
- Tolkien 5
- Tribes: Vengeance
- World of Warcraft

## ZENE FÜLEIMNEK

Annak idején, amikor még nem számított meggáznak az ilyen trance-be oltott popos world music hallgatása, magam is nagy rajongója voltam az ERA zenéjének. Ez azért is érdekes, mert lesz egy MMORPG, ami ennek a nagynevű zenekarnak a nevét viseli, és játék közben az ő zenéjüket hallgathatjuk. A gamma egyébként egész szép lesz, már csak az a kérdés, hogy mit tudnak hozzátenni a szokásos fantasy MMORPG sablonhoz.



## MÉG EGY OROSZ FPS?!

Már adtunk hírt a *Cleric*ről, erről a nagyszerű, orosz akció-horror fejlesztésről. A játékban egy eléggé átdolgozott *Serious Sam*-engine-t használnak, és egy görögkeleti pap szerepébe bújva leszünk kénytelenek irtani a hit ellenségeit, úgymint zölds színű, rothadó húsú, döglötes bűzű zombikat stb. Sajnos megjelenési időpont még nincs, mivel még nem sikerült kiadót találniuk. De kár!





## EZ SE LESZ CSÚNYA

Én már rég azt hittem, hogy kijött végre az a nyamvadék *Tribes: Vengeance*, de még mindig csak screenshotokat nyomnak ki belőle. Mindenesetre az *Unreal Warfare*-motornak köszönhetően nem lesz csúnya, annyi szent! Csak már legyenek készen, hiszen az MMOFPS-ek szomjas torka újabb résztvevőért kiált (elvégre a *BF: Vietnam* fáradalmait is ki kell pihenni valahol...!)

TRIBES VENGEANCE (BUILD 24100)

65% COMPLETE

DECEMBER 10, 2008



## PITYIÓ PITYIÓ, BAWANG!

Egyre-másra érkeznek az Unreal-motoros játékok. Ilyen az én szívem csücske, kedvenc favoritom is, a *Star Wars: Republic Commando*. Eddig még csak egy nyamvad movie-t láthattunk belőle, de most már hála istennek kikerültek az első

képernyőlopatok (imádom ezt a szót! MTA rulz!) is. Azt már most lehet tudni, hogy a játék az *Episode II* és *III.* közötti időszakot fogja feldolgozni, és egy Fett-klón izgalmas hétköznapjait élhetjük végig.



### MÓDOSÍTOTT MEGJELENÉSEK



♣ Battle Mages	március
♣ Breed	február 2.
♣ Crashday	nyár-ősz
♣ Doom 3	tavaszi-nyár
♣ Joint Operations	nyár-ősz
♣ Syberia II	március 15.
♣ Paraworld	nyár
♣ Thief 3	tavaszi
♣ World of Warcraft	június

- ♣ :előbbre hozták
- ♣ :eltolták
- ♣ :megjelenés kitűzve
- ♣ :névváltozás

### CDV-TERVEK



A német CDV kiadó közzétette 2004-es megjelenési listáját. Nem túl sok játékból áll, viszont nagyon jó nevek találhatóak rajta. Nézzük:

Breed	február vége
Panzers	tavaszi
Blitzkrieg-kiegészítő	tavaszi
Lula 3D	tavaszi
Cossacks 2	nyár
Blitzkrieg-kieg. 2.	ősz
Codename: Panzers-kieg.	karácsony

### GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Mint kiderült, nem igaz az a pletyka, miszerint a *GTA* negyedik részének címe *Sin City* lesz. Viszont a régóta a köztudatban lévő *San Andreas* verziót továbbra sem cáfolta a Rockstar, úgy-hogy lehet, hogy ez a helyes tipp. Mindenesetre az biztos, hogy nagyon előre gondolkodnak a srácok, mivel levédették a *GTA 5* és a *GTA 6* neveket. Már csak abban kell bízunk, hogy ezek a stuffok PC-re is kijönnek.

Úgy látszik, nem csak Szittyónak van az a kedves szokása, hogy mindenféle Excel-táblázatba felírja, hogy 2018 decemberében hány *GameStam* kell fogynia, majd ezt kíméletlenül be is vasalja rajtuk. Ugyanis az Adventure Gamers bejelentette *8* (azaz nyóc) című kalandjátékát, amely terveit szerint 2007 januárjában (!) jelenik meg. Király, ennyi erővel napra pontos dátumot is írhattak volna.

Mint kiderült, a *Thief 3* mégsem ezen a néven fog megjelenni. Mondjuk nagy változtatásra nem kell számítanunk, a cím *Thief: Deadly Shadows* lesz.

Az XS Games és a Microids szerződést kötött játékfejlesztés és kiadás témájában. Ez nem is lenne túl nagy hír, de a felsorolásban állítólag szerepel az *Obscure* című túlélőhorror, amelyről eddig nem hallottunk semmit, viszont a pletykák szerint a nem is olyan távoli jövőben meg is jelenik.

# BÖNGÉSZDE

## → Túl a csúcson

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

### USA TOP 20

Eljött hát az idő, hogy egy hónap kihagyás után újra toplistákat böngézzünk. Szal a legújabb Sims-kiegészítő az első, nagyon jól szerepel az itthon nem is kapható FFXI, illetve olyan nagygégyük kerültek az első tíz közé, mint a Zoo Tycoon, illetve a Finding Nemo. Halleluja! Érdekes egyébként, hogy az első négy helyen nem történt változás...

	GS cikk	GS százalé
1. The Sims: Abrakadabra (Makin' Magic)	◆ 2003. november	84%
2. Call Of Duty	◆ 2003. november	90%
3. Final Fantasy XI	◆	
4. The Sims Deluxe	◆	
5. Zoo Tycoon: Collection	▲	
6. Star Wars: KotOR	(új) 2003. december	94%
7. Halo: Combat Evolved	▼ 2003. október	91%
8. Finding Nemo	(új)	
9. Max Payne 2: Fall of Max Payne	▼ 2003. november	95%
10. Age of Mythology	▼ 2002. november	94%
11. Civilization 3: Conquests	(új) 2004. február	90%
12. The Sims: Superstar	◆ 2003. július	88%
13. Backyard Basketball 2004	(új)	
14. FS2004: Century of Flight	▼ 2004. január	87%
15. LotR: Return of the King	(új) 2003. november	87%
16. Backyard Football	(új)	
17. Finding Nemo: Nemo's Underwater WOF	(új)	
18. Sim City 4 Deluxe	(új)	
19. Age of Mythology: Titans	(új) 2003. december	84%
20. Dungeon Siege: Legends of Aranna	(új) 2004. január	83%



### MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. The Sims: Abrakadabra
2. MoH: Breakthrough
3. Max Payne 2
4. LotR: RoT
5. SW: Jedi Academy

### MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Diablo II Pack
2. Half-Life (Best-Seller)
3. FIFA 2004
4. Haegemonia: Solon hagyatéka
5. Baldur's Gate

### FIGYELEM



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

### GAMESTAR OLVASÓI TOP 10

Nekem nagyon úgy tűnik, hogy a NFS: Underground-láz mintha hatalmába kerített volna Titeket. Végül is alig laza két és félszeres eredményt ért el az év játékának választott Call of Duty előtt. De látszik, hogy az év játékánál nem az aktuális kedvence szavazatok.

	szavazatarány
1. NFS: Underground	33%
2. Call of Duty	13%
3. Max Payne 2	12%
4. Prince of Persia: SoT	10%
5. SW: KotOR	9%
6. Beyond Good & Evil	8%
7. GTA: Vice City	6%
8. CS	4%
9. Halo	3%
10. UT2003	2%

### GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Jéé! Csak nem a Doom 3 az első?! Úgy tűnik, a jövő FPS-einek Fantasztikus Négyese nem kicsit uralja a mezőnyt. De az már látszik, hogy az ingyencék felfigyeltek a Driv3rre is. Talán nem véletlenül... A Hitman 3-at egyébként én is várom, az előző két részt Malachittal együtt izgultuk végig.

	megjelenés	arány
1. Doom 3	tavasz	25%
2. Half-Life 2	TBA	21%
3. S.T.A.L.K.E.R.	április	16%
4. Far Cry	nyár	10%
5. Sims 2	nyár	8%
6. Driv3r	július	7%
7. Rome: Total War	ősz	5%
8. Hitman 3	március	4%
9. Battlefield Vietnam	március	3%
10. BloodRayne 2	TBA	1%

### SZERKESZTŐSÉGI TOP 10

Csak nem a Dio 2 vezet? Úgy látszik, a minőség azért mégiscsak számít. Ráadásul a kedves kollégák nem átaloltak olyan játékokkal játszani, amelyek még meg sem jelentek. Ejnye, hát privát célokra használjuk ki a nemzetközi kapcsolatokat. Rossz, csúnya szerkesztők ☹

1. Diablo II: Lord of Destruction
2. Star Wars: KotOR
3. Battlefield: Vietnam
4. NFS: Underground
5. Prince of Persia: Sands of Time
6. Sacred
7. X2: The Threat
8. Beyond Good & Evil
9. Legacy of Kain: Defiance
10. CS

## KNIGHTS OF HONOR

➔ A Királyért és a Hazáért előre!

**A** Knights of Honorban a játékosok királyi parancsot teljesítenek egy terjeszkedési tervet szövögető középkori királyságban; céljuk gyakorlatilag Európa, Anglia és a peremterületek igába hajtása. A taktika és a stratégia fúziójából született játékban a fegyverforgatás mellett a diplomácia is főszerephez jut.

A kastélyokban és Európa középkori térképén zajló játékban a megfelelő fegyvernemek kiválasztása is döntő lehet a csata kimenetele szempontjából, sőt a harcosok táborában uralkodó morál sem elhanyagolandó. Egy letáborozó, pihenő csapat lerohanása vagy egy fennsíkról záporozó nyíl-ésővel való fogadása, esetleg e kettő együtt lehet célravezető ebben a játékban, a harcrendszert így leginkább a Total Warokhoz hasonlatosnak képzelhetjük el.

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b> RTS	<b>KIADÓ</b> TBA
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. tavasz	<b>FEJLESZTŐ</b> Black Sea St.
<b>GYORSLINK</b>	<b>440</b>

### Változatos egységek

A Knights of Honor mind taktikailag, mind stratégiailag valós idejű lesz, fontos tudni tehát, hogy időről időre át kell majd dolgoznunk „nagy terünket”. Mintegy 20-30 különböző egység közül lehet választani, ami nem hangzik túl lenyűgözően, de valóban óriási választékot takar, mert az egységek tényleg jelentősen eltérnek, hasonlóan a Blizzard hasonló műfajba tartozó üdvöskéihez. Az ismerős ütközeteken kívül városokat és erődöket, falakat, tornyokat, kapukat, piacokat is vásárolhatunk, melyekkel jobban védhető egy város, vagy jobban támadható az ellenség. A Knights of Honorban egy játékosnak számolnia kell a vallásos hit erejével és a monarchia hírnevével is, ami kétségkívül hangulatosabbá teszi a meneteket. A játékot akár hat elszánt játékos is élvezheti egyszerre; viszonylag gyors és sötét, de egyben szórakoztató harcok és csatározások közepette.



## NA GYERE KI A HÓRA

A néhai *Commandos*-rajongók nagy kedvence volt a *Desperados* című játék. Nos, a cuccnak már kétségkívül a második része, és ami még nagyon jó hír vele kapcsolatban, az az, hogy nem a szokásos „még egy bőr a rókáról” metódussal készítik a drága jó fejlesztők, hanem tényleg beleadnak apait-anyait. Ez per pillanat annyit jelent, hogy teljesen új motort kapott a játék, és teljesen 3D-s lesz. Mindezt vizuálisan is megismerhetjük a képeken.



### ALFA SZIVÁRGÁSOK



Úgy látszik, kedvelt marketingstratégia lett, hogy boldog-boldogtalan „kilopatja” az éppen aktuális fejlesztésének a bétáját, gondolva, a lapok majd jó nagy felhajtást csinálnak neki, mint tették azt a *Half-Life 2*-vel. Vagy ne legyünk ennyire rosszindulatúak, és maradjunk annyiban, hogy nagyon ügyes hackerek vannak mostanában? Nézzük a listát, mely játékok bétája került ki csupán az elmúlt egy-másfél hónapban a netre:

#### Far Cry

Jelenleg zajlik az 5000 fős béta-teszt, érthető, hogy valaki nem tudta tartani a száját...

#### World of Warcraft

Szintén folyik már a béta-tesztelés, mivel MMORPG-ről van szó, ezért szintén nem kevés ember bevonásával. Érdekes, amióta kilopták a játékot, azóta feltűnően megszaporodtak az „exkluzív WoW-screenshot”-ot bemutató honlapok.

#### Painkiller

Senki nem tudja, hogy hogyan, de a Painkiller is kikerült a netre. Vajon a fejlesztők ezzel a húzással szerettek volna felnőni a nagyokhoz?

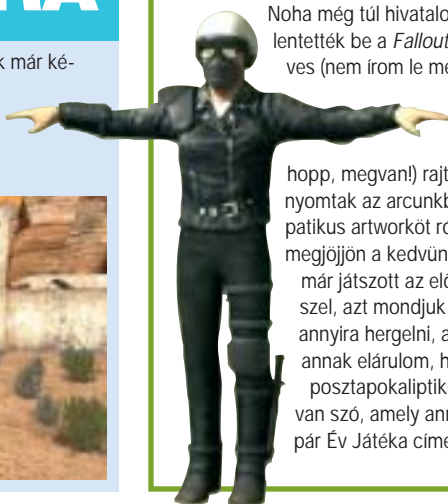
#### S.T.A.L.K.E.R.

Egészen biztos vagyok abban, hogy érdeklődő *GameStar*-olvasók juttatták ki, akik már nem bírták kivárni exkluzív béta-tesztünket. Mindenesetre így még szerencse is, hogy elcsúsztattuk kijevi utunkat, így legalább egy sokkal kidolgozottabb verziót szemlélhetünk majd meg.

#### Half-Life 2

Bár egy kikecske erejéig foglalkoztunk már a *HL2* ellopásának körülményeivel, azóta egy elég érdekes esemény történt. Ételmes ukrán fiatalok ugyanis programozgattak egy kicsit a kikerült bétán, egymás után fűzték az abban szereplő pályákat, ilyesmí, majd színes nyomtatóval borított készítették hozzá, DVD-tokba helyezték, és íme: Ukrajna a világ első országa, ahol boltokban (!) kapható a dobozos, full *Half-Life 2*.

## YMCA



Noha még túl hivatalosan nem jelentették be a *Fallout 3*-at, a kedves (nem írom le még egyszer, hogy fejlesztő bácsik... hopp, megvan!) rajta dolgozók nyomtak az arcunkba egy szimpatikus artworköt róla, csak hogy megjöjjön a kedvünk hozzá. Aki már játszott az előző két részszel, azt mondjuk úgysem kell annyira hergelni, aki meg nem, annak elárulom, hogy egy posztapokaliptikus RPG-ről van szó, amely annak idején jó pár Év Játéka címet besöpört.

## ÜGYES VALVE

Úgy látszik, a Valve-ra tényleg rájár a rúd. Steam nevű kis rendszerük, amelyeknek a feladata a hozzájuk tartozó netes játékok támogatása lenne, ismét remekelt. Ugyanis egy pár ezer fős rendezvényt (Cyber X Games – CS) kellett lefűjni miatta. Mivel az ottani játékhoz szükséges patchet a Steamen keresztül kellett volna letölteni, ezért a parti indulásakor az összes játékos egyszerre próbálta igénybe venni a szolgáltatást, amitől a szerver frankón összeomlott, a versenyt pedig nem tudták megtartani. Pedig ennyi belépőt vigan ki kellett volna szolgálnia a Steamnek... LOL.



## MEGINT FORRÁSKÓD

Ha már annyira nem sikerült kiadni dobozosan a játékot, akkor legalább a fejlesztők ingyenessé tették az Enemy Territory forráskódját. Ugyan annyira nem népszerű a játék, de aki mégis szét akarja hackelni, esetleg Star Wars- modot akar hozza, annak érdemes megnézni.



## LANTASTIC

Most már ezer százalék, hogy megint lesz egy jó kis LANtastic LAN-parti Szentendrén... Az időpont március 26–28. Lesz minden, mi szem-szájnak ingere, de leginkább Q1! GL!



## ÚJ PROMODE MOD

A népszerű Q3 mod, a promod újabb stációjához érkezett. Az egyik legjobb tünő újítás benne az egyedi felfogású CTF lehetőség, ami valószínűleg már a szinte véglegesnek szánt változat.

## FIGYELEM!

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

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

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

## CS FOREVA'

A GameSpy közölt egy kis összesítést, hogy hogyan és mit játszatnak a szervereiken. Nos, a toplistát közreadjuk, érdemes szemezgetni, mik is a multitrendek manapság.

1. Counter-Strike	78875 játékos
2. Wolfenstein: Enemy Territory	6106 játékos
3. Battlefield 1942	5521 játékos
4. Americas Army: Operations	4507 játékos
5. Call of Duty	3971 játékos
6. Medal of Honor Allied Assault	3806 játékos
7. Unreal Tournament 2003	3596 játékos
8. Neverwinter Nights	3568 játékos
9. Quake 3: Arena	3484 játékos
10. Soldier of Fortune 2	2839 játékos



## Q1 A METRÓN

Azok az arcok, akik szeretik a Q1-et (pl. én) bizonyára örülnek, hogy legkedvesebb játékuk megjelenik mobiltelefonra. Ráadásul nem valami gagyi változat, hanem az eredetivel szinte teljes mértékben megegyező cuccos. Ráadásul az egész dolog ingyenes, csupán le kell tölteni a színes kijelzős, erre alkalmas mobiltelefónra, aztán szigor-szigor, stuff-stuff! Kivételesen megadok egy linket is, pedig nem szoktam:



<http://www.exosyphen.ro/index.php?select=spvquake.php>

# ÚJDONSÁGOK



**É**rdekes újdonság a *Codename: Panzerszel* kapcsolatban, hogy jó pár konkrétum derült ki a co-operative móddal kapcsolatban. Ez azért is fontos, mivel ehhez hasonló RTS-játékokban még nem nagyon láthattunk... Tehát egyszerre két „parancsnok” is végigtolhatja a játékot, egymást segítve – nemcsak a mesterséges intelligencia által irányított multiplayer pályákon, hanem az egyszemélyes játékosoknak ajánlott kampányokban is. Emellett nagy segítség, hogy az akció gördülékenyebbé tétele érdekében, illetve azért, hogy az egyik játékos ne pusztán „beosztott” legyen, aki a hadtápert felel, egy-két apróságot könnyítenek a co-op részben. Ilyen az, hogy kijelölhetünk bizonyos alakulatokat, amelyek automatikusan javítják a sé-

rült egységeket, nem nekünk kell visszatérnünk a csata hevéből klikkelni, hogy kicseréljük a defektes gumit. Ezek a fejlesztések természetesen működni fognak az egymás ellen játszott csatákban is, ame-

**Tehát egyszerre két „parancsnok” is végigtolhatja a játékot, egymást segítve**

lyekből eddig négy típus került nyilvánosságra: a hagyományos CTF (hozd el a zászlót!), illetve deathmatch, valamint a Hold the line (jól hangzik!), illetve a Kill the leader (ahol csupán egyetlen kijelölt egységet kell elpusztítanunk, illetve a sajátunkat megvédenünk).

A mesterséges intelligencia azért a szülő küldetésekben is segíteni fog minket; a na-

gyon sérült egységek még megsemmisülésük előtt hátat fordítanak a harcmezőnek, és a biztonságos hátországba vonulnak. Emellett önálló parancsokat is kiadhatunk nekik (például: véd meg mindenáron ezt az épületet), amelyet legjobb tudásuk szerint teljesíteni fognak.

A magyar fejlesztőknek köszönhetően a játékban nemcsak a megszokott angol-francia-orosz-amerikai, illetve német egységekkel találkozhatunk, hanem magyarokkal is (sőt, Budapest ostroma is szerepelni fog a single player pályák között). Mi több, néhány környékbeli ország partizánjai is részt vesznek a harcokban (pl. a jugoszlávok).

**NÉZD MEG  
VIDEOINTERJÚNKAT**  
A CD/DVD-N

Megjelenés: **2004. nyár-ősz**

ÚJ INFÓK >

# CODENAME PANZERS

ÚJ INFÓK >

# BLACK & WHITE 2

Megjelenés: **2004. nyár-ősz**

**M**int a legújabb, nemrég napvilágra került információk mutatják, a *Black & White* sokkal több dologban fog különbözni elődjétől, mint azt eddig gondoltuk volna.

A kiszivárgott infók alapján a világra sokkal nagyobb ráhatásunk lesz, mint azt eddig gondoltuk. Teremtényünk már nem egy „végső fegyver” a játékban, mivel a lakosok erősebbek és fontosabbak lesznek, mint az első részben. Például ha beküldjük öt egy nem hozzánk tartozó városba, akkor hiába képvisel egymagában is komoly haderőt, az emberek megijednek tőle, és megtámadják; egy esetleg semleges várost is könnyen ellenségessé tehetünk így, végső soron pont az ellenkező hatást érve el, mint amit terveztünk.

Kreatúránk segítő szerepe csatákban is sokkal inkább megmutatkozik. Immár nemcsak a mi oldalunkon harcoló szuperegység, hanem az emberi csa-

## Kreatúránk nemcsak a mi oldalunkon harcoló szuperegység, hanem az emberi csapatok támogatója és kiegészítője is

patok támogatója és kiegészítője. Jó példa erre, hogy ha egy domb mellett folyik a csata, akkor egyszerűen megfoghatjuk és feltehetjük vele az íjászokat és egyéb távolsági fegyvereket használókat a domb tetejére, ezzel nagyobb hatótávolságot és részleges védelmet biztosítva nekik.

A harcrendszer ugyancsak olyan változásokon esett át, amelyekhez hasonlókat eddig még nem láttunk valóságos stratégiai játékokban. Nevezetesen a program au-

tomatikusan kijelöli egy csata idején azokat a tereptárgyakat, jellegzetességeket, amelyek szerepet kaphatnak a harcban (városfalak, dombok, mocsár, ellenséges egységek stb.). Ezután ezeket egy zászló jelöli a terepen, és amikor feladatokat adunk ki csapatainknak, akkor egyszerűen ezeket a zászlókat kell használnunk a tevékenység kijelölésére. Ez a rendszer a Lionhead csapata szerint nagymértékben meggyorsítja és átláthatóbbá, ennek köszönhetően élvezetesebbé teszi a csatákat. Akár olyan formában is megjelenhet, hogy ha kijelölünk egy nagy sziklát egy csapatnak, amivel aztán a kreatúra betöri az ellenséges városkaput, akkor a hadtest „követi” a sziklát, és betör a városba. Természetesen ugyanezzel a módszerrel a teremtény parancsnoksága alá is rendelhetünk bizonyos alakulatokat, így nekünk csak az igazán fontos és stratégiai jelentőségű döntésekre kell összpontosítanunk.



# DR

## ZSARU VAGY ÁMOKFUTÓ?

Hajmeresztő autós üldözések szétroncsolt verdákkal, nagyvárosok kihalt utcáin távolról hallható fékcsikordulások és a rendőrautók szirénáinak sikolya, durva ütközések, a roppanó karosszéria hangja: ezt élhettük át anno az 1999-es Driverben. Négy év után a csapat újra összeállt, hogy a harmadik részben ismét részt vehessünk a maffiába beépült autós zsaru kalandjaiban.

**B**ár a Reflexions nem ma kezdte, hiszen olyan nagynevű játékok állnak mögötte, mint az ösrégi, még Amigán megjelent *Shadow of the Beast* vagy roncserdebis örületük, a *Destruction Derby*, legnagyobb sikerésként kétségtelenül a '99-es *Drivert* tartjuk számon.

Playstation 1-ről átkonvertált, már akkor is elavult grafikája ellenére az adrenalinpumpáló, zsarulerázós autós akció megszipítette még a mosottas textúrájú amerikai utcákat is. A folytatásban igazi extrának számított, hogy – a későbbi *GTA III*-hoz hasonlóan – gyalogosan is el-

# IV3R

köthettünk bármilyen autót, így nekünk, PC-seknek külön fájdalmat jelentett, hogy a játék csak konzolra készült el. Szerencsére a csapat most végre visszatért gyökereihez, és ezúttal rólunk sem felejtkezett meg.

## Aljas utcák

Gondolom, a *Driv3r* kapcsán mindenkinek a két iszonyúan népszerű *GTA* rész, a *GTA III* és a *Vice City* jut eszébe... A készítők nyilván egy kicsit meglovagolják a Rockstar autójátékának hullámát, ezért a *Driv3r*-ben olyan elemeket is találhatunk, amelyek ezekre hajaznak. (No persze maga a *GTA III* is vett át ezt-azt az első két *Driver*ből). Ilyen például a szabad száguldozás a széles utcákon: bár

akkora városokba nem fogunk kerülni, mint a két *GTA*-ban, ezek lényegesen valószerűbbek, megjelenítésük már-már fotorealistikus – a Rockstar játékaiban látható, kicsit rajzfilmszerű ábrázoláshoz képest. Többek között

A valóságosság mellett a végső verzióban emellett olyan apró részleteket is megfigyelhetünk, mint például a fágák és a zászlók lengedezése a szélben – igaz, ki fog ezekre figyelni, amikor óránként 180 kilométer/óra se-

leteknek, illetve annak, hogy egyáltalán melyikkel érdemes foglalkozni. Amikor ezt eldöntötték, akkor küldtek ki egy csapatot a konkrét helyszínekre digitális kamerákkal felszerelve, hogy fényképeket és videókat készítsenek.

A végeredmény pedig egész egyszerűen döbbenetes – érdemes az összehasonlításra pislantani!

## A big boss nem kispályázik, hiszen parancsára Tannernek 40 ritka autót kell ellopnia.

Nizza, Isztanbul, Konstantinápoly és Miami napfényes utcáin roboghatunk. A játék realizmusára jellemző, hogy a több mint 30 000 épületet nem egyforma blokkokból rakták össze, hanem mindegyiküket teljesen külön kidolgozták.

bességgel száguldozva veszi a kanyarokat ☺?

Egyébként a városok kiválasztása, feltérképezése úgy működött, hogy a csapat részben a tagok személyes ismereteire hagyatkozva és internetes kutatások alapján nézett utána a rész-

## Miami, de nem Vice

A legalapvetőbb helyszín Miami, hiszen a *Driver 1* is Miami-ban játszódott, emellett pedig ez Tanner szülővárosa is. A készítőknél külön kihívást jelentett az is, hogy a PS1-es grafika után végre tisztességesen ábrázolják a várost. További szempont volt, hogy a napfényes, pálmás utcák remekül



Allig használt sárga színű autó eladó



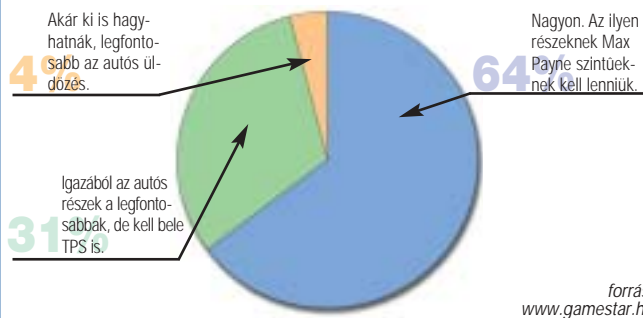
Ha egyszer elindul a vonat...



James Bond sem vágta ennyire haza Aston Martinjét.



## MENNYIRE TARTOD FONTOSNAK A KÜLSŐ NÉZETES GYALOGOS AKCIÓT EGY GTA/DRIV3R TÍPUSÚ AKCIÓJÁTÉKBAN?



**Szerelmi** háromszög



vegyüljenek a lepusztult, junk-citys részekkel: tisztára olyan híres krimikben érezhetjük magunkat, mint például *A sebhelyes arcú* vagy *a Francia kapcsolat*.

A következő város a franciaországi Nizza, dímbes-dombos szűk utcáival, öreg, rusztikus házakkal és kastélyokkal. Ilyen jellegű pályákat a régebbi grafikus motorral még nem lehetett megoldani, úgyhogy most ezzel a déli várossal végre kiélhették magukat a fejlesztők.

Végül a Reflections egész egyszerűen az egzotikus milió miatt döntött Isztambul mellett. A mecsetek, templomok itt is koszlott arab külvárosokkal vegyülnek, úgyhogy itt sem egy unalmas „útikönyves”, *Midtown Madness*-szerű autókázásról, hanem a film noirokat idéző akciójelenetéről beszélhetünk. Az utcák még Nizzaéinál is szűkebbek, gyakran alig férünk el, miközben a házak között kilógatott lepedők és hordók között cikázunk.

Egyébként a városok nagymértékű különbözősége sokkal inkább kihatással van a játékelményre, mint az első részekben, ahol voltaképpen ugyanolyan pályákon száguldhattunk, csak a házak néztek ki másképpen.

### **Verd oda a verdád!**

No és még nem is beszéltem magukról a járgányokról: mint a *Vice Cityben*, itt sem csak autókázni fogunk, hanem motorral is szalamoszhatunk a kocsik között, hajóval hasíthatunk a vizen,

## AKCIÓMOZI

Rövidfilm Ridley Scottéktól

Az Atari leszerződött a Ridley Scott Associátesszel (a cég két feje Ridley és Tony Scott: előbbi rendezte egyebek mellett a *Szárnyas fejtánc* és a *Gladiátort*, utóbbi pedig a *Fekete napot*), hogy a *Driv3r* című vezetés akciójátékukhoz készítsenek egy háromperces filmet, amelynek *Run the Gauntlet* a címe. A cég már korábban készített reklámfilmeket, úgyhogy nem ez az első ilyen jellegű munkájuk. Ezt a filmet mind a CD-nken, mind DVD-nken is megtekinthetik.



**Hősünket nem különösebben kedvelik** a nizzai árusok...



## ZSARUK, VAGÁNYOK: KETTŐS JÁTÉK

A Driv3r szereplői

### Tanner

A vagány „sófőr”, aki kettős játékot űz: ugyan színleg a maffiának dolgozik, valójában egy beépült zsarú, aki nem válogat a módszerekben ahhoz, hogy eljusson a legnagyobb főnökig. Hősünk egy világszintű autótolvajlás ügybe merül bele, és főnökei figyelemzetésével sem foglalkozva mánikáusan próbálja elkapni a főkolompot.

**Hítvallása:** „A beépülés munka csak akkor igazán veszélyes, ha ki akarsz szállni.”



szafogottabb, kevésbé vakmerő és önéfű, de éppolyan elszántan végzi munkáját.

**Hítvallása:** „Egy dolog beépülni, és a dolgok sűrűjébe kerülni, a másik pedig kibogozni a szálakat.”



### Szinkronhangja: Ving Rhames

Rhames az a tipikus nagy darab feka színész, akit sok filmben látunk, de mindig csak másodvonalbeli szerepekben. Legemlékeztetesebb alakítása talán a Quentin Tarantino-féle *Ponyvaregény-béli* Marsellus Wallace nagyfőnök, aki Bruce Willisit üldözte, miután utóbbi nem volt hajlandó kifeküdni egy bokszmeccsen. Ő is szinkronizált már játékot: a konzoltulajok a nemrég megjelent *Mission Impossible: Operation Surmában* hallhatták.



### Calita

A Miami-ban működő South Beach-i autótolvaj-banda feje. Hidegfejű, rendkívül hatékony és ambiciózus.

Állítólag, amikor egyszer túsul ejtették a társait, hidegvérrel megölte őket is, és azóta senki senki sem mert az útjába állni.

**Hítvallása:** „A semmiből jöttem, és senki kedvéért nem kerülök vissza oda.”



### Szinkronhangja: Michelle Rodriguez

A mexikói színésznő egyelőre még eléggé pályája elején van, de aki látta a *Resident Evil (A kaptár)* és a *S.W.A.T.* című filmeket, az biztosan emlékszik a bevaló, vagány rendőr-kommandós csajokat meg személyesítő alakításaira. Madsennel együtt ő is adta már hangját játékhöz, a *True Crime: Streets of LA*-ben.



### Jericho

Solomon Caine egykori hadnagyja, azóta alaposan megnőtt a hatalma. Birodalma Chicagótól Vegasig terjed. Kegyetlen, kiszámíthatatlan és megállíthatatlan, éppannyira, mint Tanner, aki őt próbálja megállítani.

**Hítvallása:** „Közhely, de a bűn tényleg marhára kiféltetőd.”



### Szinkronhangja: Mickey Rourke

Rourke legemlékeztetesebb alakítása kétségtelenül a romantikus, egyszersmind kegyetlen, szívtró csábító figurája a *Kilenc és fél hétben*. Azóta többnyire kiégett és kilátástalan helyzetben lévő zsarukat, romlott, cinikus rosszfiúkat játszott,



eleinte főszerepben, az utóbbi időben azonban egyre többször vállal mellékszerepeket. Neki ez az első játékszinkronszerepe.

### Baccus

Egy Miami-ban működő autótolvaj-banda sófőre. A rendőrségi jelentések szerint erőszakos, kiszámíthatatlan és teljesen örült. Nemhogy Tanner, de még a South Beach-i bandatársak sem bíznak benne.

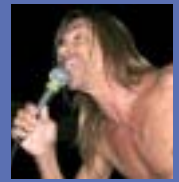
**Hítvallása:** „Kímés az utcára, és bármelyik autó a tied!”



### Szinkronhangja: Iggy Pop

Az 1947-ben született legendás rockénekes (eredeti neve: James Osterberg) sajátos alteres stílusát, rekedtes hangját a rajongók a 2002-es diákszigeten hallhatták. (A majdnem botrányba fulladt koncerten én is ott szorongtam: a közelemben örvengő tömeg teljesen rongyosra taposta a cipőmet, de még örültem, hogy ennyivel megsúgtam...)

Poppnak ez az első játékszinkronizálása, és a többi hasonló kaliberű rockszttárral (pl.: David Bowie) ellentétben ő leginkább csak apró mellékszerepeket kapott.



### Jones

Rendőrnymozó, Tanner partnere. Hideg, nyugodt és magabiztos. Már régóta együtt dolgozik Tannerrel, egyszerre csodálja és utálja társa metódusait. Jones sokkal visz-



### Szinkronhangja: Michael Madsen

A hol cinikus rosszfiúkat, hol nagyon laza és vagány főhősöket alakító Michael Madsen nem sokszor kapott igazán kiemelkedő film(fő)szerepet, de a saját (ritkán változó) karakterét mindig tökéletesen játszotta el. A videojátékok világában, illetve a Driv3r stílusú szerepek sem ismeretlenek számára, hiszen vállalt már szinkronizálást a *GTA III*-ban és az igen-csak hasonló (konzol) *True Crime: Streets of LA*-ben is.

vagy teherautóval szaggathatjuk az aszfaltot. A készítők büszkén ígérk, hogy ezek mindegyikét tökéletes realizmus, saját fizika és vezetési modell jellemzi majd. Bár ezúttal sem azonosíthatunk be konkrét márkákat, természetesen mindegyikük az igaziakra fog hasonlítani. Gondolom, a képekből látszik, hogy a járművek elképesztően dögösen néznek ki: a *GTA III* *Vice City* kissé rajzfilmszerű járgányai bizony messze-messze elbújhatnak mögöttük. A sokkal magasabb poligonszám eleve

**NÉZD MEG A KISFILMET**  
TRAILER A DVD/DVD-N

Pontosan emiatt nem voltam képes beleélni magam a *Need for Speed: Underground*-ba sem. Ugyancsak kisé illúzióromboló motívum lehet, amikor zúzódik ugyan a kocsi, de csak megadott „sablonok” szerint: előbb mindig a motorháztető, aztán az ajtó, és így tovább – hasonlóan a *GTA* részekhez. Nos, örömmel jelentem, hogy a *Driv3r*-ben végre lokalizált töréseket láthatunk, méghozzá elképesztő kivitelezésben! Az összekoccanó járművek üvegei apró szilánkokra szakadva repülnek szerteszéjjel, a zúzó-

**Képzeljétek el, ahogy a kitört kocsiajtó az aszfalton pattogva nekicsapódik egy szomszédos járműnek, vagy az éppen minket üldöző zsaruknak!**

adott, emellett éles textúrákban, legömbölyített formákban, az üvegről visszaverődő fényekben, valamint a szélvédőn valós időben tükröződő épületrészletekben gyönyörködhetünk. Persze szép-szép a látványos autómódel, de ha nem török az autó, akkor kb. annyira hiteles és életszagú egy ilyen hajmeresztő száguldozás, mint egy olcsó akciófilmben a vérpecsét nélkül, diszkrétan elhalálózó lelőtt szereplők, vagy a verekedések után is rendezett sérőjű, makulátlan fizimiskájú főhős.

dások pedig pontosan ott mélyednek be, ahova a másik fél autója belefűrdök. A leszakadó darabok sem csak úgy eltűnnek az éterben, mint a *Vice City*-ben, hanem a környezet részeivé válnak: képzeljétek el, ahogy a kitört kocsiajtó az aszfalton pattogva nekicsapódik egy szomszédos járműnek, vagy éppen a minket üldöző zsaruknak! Emellett természetesen ki lehet löni a kerekeket vagy a kocsiüveget, amely a pisztolygolyók becsapódásától tökéletesen reálisan török rípiytára.





Igy jár, aki nem fizet a taxisnak borralalót: ráborul a taxi

## Autólopás álcából

A grafika persze egy ilyen játéknál önmagában nem elég: szükség van kidolgozott sztorira is, amely itt nagyban emlékeztet a *Tolvajtempő* című filmre. A különbség csak annyi, hogy nem egy rosszfiút, hanem egy vagány zsarut alakítunk, aki csak azért hajlandó beépülni a gengszterek közé, hogy megtalálja és leleplezze egy nagystílusú bűnözőt. A big boss nem kispályázik, hiszen parancsára Tannernek 40 ritka autót kell ellopnia, és beépült emberünk csak úgy tud eljutni hozzá, hogy a feladatot végre is hajtsa.

Akik szeretik a *GTA*-ban szabadon elágazó sztorikat, azok kicsit csalódnak majd, hiszen a *Driv3r* története teljes egészében lineáris, ugyanakkor éppen a nagyobb kötöttség miatt számíthatunk a jobb kidolgozottságra. A történet, a megjelenítés teljes egészében mozivásznonra illő, az üldözések akciókon pedig látszik, hogy a készítőket (saját bevallásuk szerint is) olyan híres filmes jelenetek ihlettek meg, mint amilyeneket a Ryan O'Neal főszereplésével készült *Gengszterek sofőrjében* (melynek angol címe egyébként azonos a legelső játékkal:

## REFLECTIONS – A CSAPAT

Amigán kezdtek

A Reflections talán az egyik legellentmondásosabb fejlesztőcsapat: 15 (!) éve, 1989-ben kezdte a szakmát, mégis mindössze nyolc játék áll mögötte. Ez relative kevésnek számít, ha azt nézzük, hogy mindjárt elsőre egy nagygyúval, az Amigán elkezdően szép, ugyanakkor rendkívül népszerű oldalnézetes akcióval, a *Shadow of the Beast* két részével rukoltak elő. Több mint 5 évig, 1995-ig kellett várni következő játéukra, amelyben a roncsderbik örületét próbálhattuk ki: a *Destruction Derby* két részéről van szó. Őszintén szólva, amikor megjelent, akkor a haverokkal az „elhülyeskedünk vele egy kicsit multiban” kategóriánál nem éreztük erősebbnek ezeket, és hamar megfeledtünk róluk. A 1997-es *Thunder Truck Rally* még ennyire sem maradt emlékeztető: igen hamar a tökéletes névtelenségbe süllyedt. Végre-valahára, 1999-ben jött a nagy áttörés: a krimiszzerű, rendőrautós üldözéseket felvonultató *Driverrel*. A PC-s verzió egyetlen „szépséghibája” a Playstation 1-ről konvertált mosottas grafika volt, ennek ellenére sokak kedvencévé vált a játék, így mindenki rendkívül

bánatosan vette tudomásul, hogy a 2000-ben megjelent *Driver 2* csak PS2-n látta meg a napvilágot. A folytatás érdekessége egyébként, hogy még a *GTA III* előtt alkalmazták benne a külső nézetes akció-részt, igaz, ez sokkal kezdetlegesebb volt a Rockstar klasszikusánál. Legutóbbi alkotásuk az autós kaszkadőrök munkáját ábrázoló, szintén csak konzolos *Stuntman*: nem kell bánkódnunk érte, ugyanis frusztráló, idegesítő játékmeneete, valamint gyenge grafikája miatt a nemzetközi szaksajtó egyöntetűen lehúta. Szerecsére azért az már most is látszik, hogy a *Driv3r*-rel a Reflections igencsak ki fogja köszörülni a csorbát – ezúttal végre PC-n is.



*Driver*), a *Francia kapcsolatban*, a *Starsky és Hutch*ban vagy a *Ronin*ban láthatunk – ugyanakkor egy az egyben egyetlen filmrészletet sem vettek át az említett mozikból. A filmszerű feelinget a híres színészek szinkronhangjaival fokozzák – ezekről a *dobozokban* olvashattok.

## „Lassan szálljon a kocsiból!”

Amivel még inkább erősíti a *GTA*-s érzést a játék, az az autón kívüli akció bevezetése: Tannerrel bizonyos helyzetekben TPS-nézetben kiszállhatunk

a kocsiból, és dupla csövet, uzit, vadászpuskát, gránátvetőt vagy hangtompítós pisztolyt véve a kezünkbe oszthatjuk a jónépet; érdekesség viszont, hogy az épületeken belül FPS-módba kerülünk – hogy utóbbi mennyire lesz kidolgozva, az persze még nagy kérdés, hiszen erről még nem láthattunk képeket...

Mielőtt a *Max Payne*-rajongók nagyon fellelkesednének, hozzá kell tennünk: egyrészt a játék 70%-át még így is a vezető részek teszik ki, míg a TPS/FPS mindössze a maradék 30-at. Másrészt a bétával kapcsolatos ed-

## VALÓSÁGHŰSÉG

Na melyik az igazi ☺?

Meg tudod különböztetni, melyik az igazi ☺? A *Driv3r* készítői elképesztő minőségben, fotorealistikusan, a legapróbb

részletekig modellezték le a három város híres épületeit, ahogy ezt ezeken a képeken meg is figyelhetjük.



## Igazi szenvedélyes kocsiszerelm





**A harmadik részben** ismét visszatérhetünk Miami

digi benyomások alapján ezek a külső és belső nézetes lövöldözések közel sem olyan erősek, mint például azt a *Mafiában* tapasztaltuk anno, sőt...

megvannak a nagy pillanatai: például ha hősünk elhajít egy gránátot, akkor az először is ide-oda ütődik az aszfalton, hogy aztán robbanáskor rendkívül

## Maximálisan bele tudsz majd flashelni, hogy Te vagy a Michael Madsen hangján megszólaló, szinte az elmebetegségig vakmerő és macsó Tanner.

Emellett ezek a külső részek – egyelőre – grafikailag sem túl szépek: Tanner még valahog furán mozog, amikor talpon van – igaz, még két és fél hónapja van a *Reflections*nek, ahogy behúzzon ezen a téren is... Bizhatunk bennük, mert azért a játék fizikájának köszönhetően a külső nézetnek is

élethűen vessen szanaszét a rosszfiúkat, no és a piromániások is teljesen bele fognak flashelni, ahogy a közelben lévő autók lángba borulnak.

### GTA vagy nem GTA? Ez itt a kérdés...

Gondolom, most mindenkinek

a *Grand Theft Auto III*, illetve a *Vice City* és a *Driv3r* közti hasonlóság motoszka a fejében... Nos, a *Reflections* le sem tagadhatná, hogy nyilvánvalóan a Rockstar hatalmas sikerét szeretné némileg meglovagolni. A gyalogos TPS-részek persze erre utalnak, ugyanakkor ez tényleg csak a játék jóval kisebb hányadát jelenti majd, és a lényeg továbbra is az örült autózás marad. Ahogy Martin Edmonson egy interjújában megfogalmazta: „Míg a *GTA III*-ban és a *Vice City*-ben a hangsúly a kötött, változó küldetések megoldásán volt, és ott a járgányok csak „közlekedési eszközként” szolgáltak, nálunk a filmszerű, hajmeresztő autós akció lesz a legkidolgozottabb, valamint a lényegesebb.”

Igaz, az üldözések jelenetek sokkal dinamikusabbak, látványosabbak, ugyanakkor közel sem lesznek olyan kötetlenek, mint Rockstaréknál: nem tudunk bárhova behajtani és szinte bármilyen hajmeresztő örültséget megtenni, cserébe viszont jóval inkább olyan érzésünk lesz, mintha egy kökemény amerikai film noir szereplői lennénk.

Szerintem semmiképpen sem szabad a *Driv3r*től a *GTA*-k vagy akár a *Mafia* szabadságát, illetve az ezekben megtalálható hangsúlyos TPS-t számon kérni. Ehelyett viszont maximálisan bele tudsz majd flashelni, hogy Te vagy a Michael Madsen hangján megszólaló, szinte az elmebetegségig vakmerő és macsó Tanner, ahogy ronccsá zúzott kocsi

**Ilyen teherautókkal** is nyomulhatunk majd



### Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI



A *Driv3r* pontosan azt a feelinget adja át, mintha az amerikai krimikben egy megveszekedett, (kettős játékot űző) sofőrrel hasítanál, hátadban a zsarukkal. Bár némileg hasonlít majd ezekhez, nem szabad egy *GTA*-t vagy *Mafiát* várni.

## ÁTVEZETŐ RENDERFILMEK

Tarantino után szabadon

Minden játéknál fontosak az átvezető mozik: van, ahol ezt egyszerű engine-mozival oldják meg, máshol renderelt filmekkel. A *Driv3r*-ban szerencsére az utóbbit használják, méghozzá elképesztő minőségben.



OTTHON, VÉRES OTTHON...

# SILENT HILL 4 THE ROOM

„Ne menjen el otthonról, a borzalom házhoz jön! Mégis el akar-  
na menni? Nem fog sikerülni...” Henry Townsend pontosan így  
járt, miután a lakását elátkozta egy rejtélyes gonosz erő...

**P**ersze ez így önma-  
gában elég sab-  
lonosan hangzik,  
ám a Konami hí-  
res horror-kaland-  
játék sorozatától  
semmi sem áll mesz-  
szebb, mint ez a jelző.  
A produceri székbe ez-  
úttal Akira Yamaoka ült,  
aki eddig a játék zenéjé-  
ről vált híressé.

## A „lyuk”

„Ha nem bírod a kéröd,  
mozdulj ki!” Hiszen  
mindannyian átéltek  
már, hogy akkora  
volt a kupleráj kis  
lakásunkban,  
hogy inkább  
leléptünk ott-

honról. (Vagy nem ☹?) A gond csak  
annyi, hogy Townsend képtelen kijutni  
ashfieldi (egy Silent Hill mellett lévő vá-  
roska) hajlékából, hiszen a szobáit roth-  
adó személyes kis purgatóriumma  
változtató titokzatos démoni erők  
(vagy csak a saját megzakkant elméje,  
esetleg egy túl jól sikerült drogózis:  
hősünknek pont ezt kell kiderítenie) az  
összes kijáratot lezárták. A bejárati ajtó  
láncokkal és egy hatalmas zárral van  
lelakatolva, az ablakok sem nyílnak,  
a telefon nem működik. Hősünk még  
a falakat is megpróbálta valahogy át-  
törni (persze eredménytelenül), és két-  
ségbeesetten üvöltözött kifelé, ám  
a külvilágban senki sem hallja  
hangját...

Persze nem játszódhat az egész játék  
egyetlen szobában (bár ezt a pálya-  
szerkesztő biztos értékelné... ☺), így  
ötnapos magányos örvongás után  
Townsend talál egy lyukat a fürdő-  
szobában, és ráveszi magát, hogy ez  
az egyetlen „kijárható” kijárat, ame-  
lyet használni is fog. Persze nem kell  
ahhoz veterán *Silent Hill*-fannak len-  
nünk, hogy sejtjük: egy elátko-  
zott lakásban megjelenő  
lyuk ritkán vezet a szom-  
széd utcába a közért elé...

## Mindenütt rossz, de a legrosszabb otthon

A *Silent Hill* játékmenete  
egyenlő arányban oszlik  
meg Townsend borzalmassá

vált otthona és a még rémálomsze-  
rűbb, groteszk rémségekkel teli kül-  
világ között. Azért, hogy minél job-  
ban megkülönböztessék a kétféle  
helyszínt, a készítők radikális válto-  
zást hoztak a sorozatba. Amikor  
ugyanis otthon kavarunk, akkor  
– a *Silent Hill* sorozatban először –  
belső nézetbe kerülünk, viszont kijut-  
va a külső világba, a hagyományos  
módon, kívülről látjuk majd hősün-  
ket. Bízom a készítőkben, hogy az új  
szemszöveget nem csak az FPS-ek üz-  
leti sikerei miatt erőltetik... Minden-  
esetre Yamaoka szerint ezzel is  
a *Silent Hill 4* új oldalát szeretnék  
hangsúlyozni: a megszkótt üldö-  
zöttség és a paranoia mellett a játé-  
kos ezúttal a klausztrófia, valamint  
a bezártság érzését is átélheti, ehhez  
pedig szerinte a belső nézet sokkal  
hatékonyabb.

A másik jelentősebb változás a „valós  
idejű inventory” bevezetése, amely  
felcseréli a külön képernyős listázást.  
Hogy ez pontosan mit jelent? A *Silent  
Hill*-fanok biztos megjokták már,  
hogy amikor egy rém hörögve közele-  
dik, akkor a tárgyakat egyetlen gomb  
lenyomásával behozhatták, így szusz-  
szanva kényelmesen kiválaszthatták  
a szituációhoz illő dupla csöves pus-  
kát vagy a kulcsot, ha éppen egy ajtó  
előtt állunk. Nos ennek a nyugalom-  
nak is vége: a tárgyak között egy va-  
lós időben elugró kis ablakban kell  
kutatni, miközben a dögök egyre kö-  
zeledve ott lihegnek a nyakunkban.



## Én, a rém és az Irén

Borzalmas, rémálomszerű, groteszk, a lehető legperverszebb elme által megálmódott szörnyetegek és normális külsejű, ám annál különösebb, szintén hátborzongató emberi karakterek: ez volt eddig is a Konami jól bejáratott receptje, és most sem akart ezen változtatni. Hősünk ezúttal többek között a földön csúszó-mászó mocskos, visító csecsemőfejekkel borított emberi torzokkal, tolokocsikban kereköző szadomazo idegbetegekkel, hatalmas, nyáladzó csigára emlékeztető lényekkel, lebegő hullaszerű szellemekkel és démoni kutyaszerű dolgokkal kell megküzdenie.

No és a rejtélyes emberi szereplők sem hiányozhatnak: egy hosszú hajú, kissé elhanyagolt külsejű, dzsekis fiatal férfi, egy nem túl bizalomgerjesztő fiú és egy szépséges, erotikus kisu-gárzású (ám továbbra is reális) fiatal

megvalósítani, ha az előző epizódokat nézzük...

### Kérdések, kétségek

Mint a harmadik résznél, a Konami ezúttal sem hajlandó több információt fellebbenteni a sztoriról. Annyi azért bizonyos, hogy a *Silent Hill 2*-höz hasonlóan és a *3*-mal ellentétben sem a történetnek, sem a szereplőknek nem lesz semmi közük az előző részekhez; az egyetlen összekötő szál valószínűleg *Silent Hill* városa lesz,

A szörnyek most sem egyszerűen csak félelmetesek, hanem egyszerűs mind groteszk külsővel is bírnak



„Gyere drágám, hadd öljelek meg!”

## A szobákat rothadó személyes kis purgatóriummá változtató titokzatos démoni erők az összes kijáratot lezárták.

nő alakja sejjik fel a játék hivatalos trailerjében látható képsorokból és a screenshotokból, ám a Konami természetesen egyelőre hétpécsetes titokként őrzi, hogy kikkel is van dolgunk, és mi közük szerencsétlen hősünkhöz. Állítólag a humán szereplők száma ebben a részben lesz a legjelentősebb, amit persze nem túl nehéz

ahova azonban hősünk ezúttal nem a szó szoros értelmében fog „utazni” (ha csak az angol „trip” szónak nem a másik értelmét nézzük ☺...), hanem a fürdőszobájába kerülő portálokon keresztül jut el. A realitás és szürrealitás nyilván ismét kéz a kézben járnak, de többet sajnos még nem tudni az eseményekről.

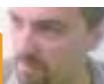
Bár a készítők még azt sem akarták elárulni, milyen *Silent Hill*-béli ismerős helyszíneken járhatunk majd, bizonyos hivatalos sajtóanyagokban találtunk utalásokat „hatalmas és jól kidolgozott helyszínekre”, amelyek között „egy erdő, egy börtön és egy szálloda” is szerepelni fog, így már csak az a kérdés, hogy ezek tényleg ugyanazok lesznek-e, mint a második részben.

A másik nagy kérdés a puzzle és ak-

ciórészek aránya, illetve ezek kidolgozottsága. Yamaoka nyilatkozata szerint az öldöklésnek nagyobb szerepe lesz az előző epizódokhoz képest, de ugyanezt állították a harmadikról is, és olyan eget rengető különbséget abban sem észleltem. Állítólag sokkal több fegyverrel harcolhatunk, de enél szerintem sokkal lényegesebb és fontosabb újítás lett volna, ha a túlélőhorrorokban megszokott kötött kameranézetet valami mással váltják fel, hiszen – maximumpara ide, vagy oda – néha meglehetősen idegesítő tudott lenni, amikor egyes nézetekben nem láttuk, mi ellen harcolunk. Nem vagyok biztos abban, hogy a napjainkra már trenddé vált, hagyományosabb szabad kamerás TPS-nézetre váltás rossz döntés lett volna, ha már a készítők úgyis nagyobb hangsúlyt akarnak fektetni az akcióra.

A logikai feladványok kivitelezettségét és stílusát pedig Yamaoka leginkább a legelső részéhez hasonlítja – hogy ezen megint pontosan mit ért, azt valószínűleg csak a végső játékból tudjuk majd meg...

## Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI



A megszokott régi recept (különálló misztikus sztori, groteszk szörnyek, furcsa karakterek, akció és puzzle keveréke) néhol belső nézettel és valós idejű inventoryval keveredik. A forradalmi újítások elmaradnak, de talán nem is baj.

A flickó nincs felakasztva, „csak” levítal... Brrrr!



DIABLÓHÁTON

# SACRED

Illam Shaddar egy véres rituálé során saját hűgát áldozta fel, hogy örökké éljen, és megtanulja uralni a sötétség erőit. Miután elűzték, évszázados bolyongás után ismét erőre kapott, és most hatalmas fekete tornyában a Démonvilág Urát kutatja, hogy rászabadítsa Ancaria világára. Hatféle bajnok oldalán szállhatunk vele szembe az Ascaron legújabb, Diablóra hazajó akció-RPG-jében.

**A** *Diablo II* után nagyon nehéz igazán eredetét felmutatni... Bár a nagy klasszikus nem volt hibátlan: a single player rész kicsit monotonná vált egy idő után, az izometrikus grafika már a megjelenésekor is kissé elavultnak számított, a szüntelen hack'n'slash pedig a kökemény RPG-rajongóknak nem vált igazán inyére. Ami mégis igazán kiemelte a Blizzard klasszikusát, az fantasztikusan eltalált hangulata, amely engem speciel teljesen magával ragadott, no és nem szabad elfelejtenünk zseniális multiplayer részéről sem. Talán ezért is történetelt meg, hogy a többé-kevésbé sikeres és eredeti *Diablo*-klónok mind-mind elvéreztek a nagy előd árnyékában. Egyedül a Microsoft rendkívül olajazott, továbbá sok tekintetben szebb és kidolgozottabb (ám jóval primitívebb sztorival bíró), teljesen 3D-s *Dungeon Siege*-e érhetett fel valamelyest a nagy klasszikushoz, illetve még a CDV *Divine Divinity*-je maradt meg

jobban emlékeinkben a kidolgozottabb szerepjátékos elemek miatt. Elnézést a kissé hosszadalmas felvezetőért, de ez fontos volt ahhoz, hogy megértsük, a *Sacred*-del pontosan mit szeretnének elérni készítőik. Az

**A vámpírnő ellenségeit is vérszívóvá változtathatja, hogy a szolgálóiként harcoljanak tovább.**

Ascaron ugyanis – amellet, hogy sokban merít a két *Diablo*-ból – gőzerővel gondolkodik azon, hogy pontosan milyen érdemes nagymértékben változtatni az eredeti recepten.

**„Mintha a ködös Albiont látnám...”**

Maga a játék a 16 régióból álló Ancaria királyságában játszódik, amely igencsak bővelkedik a természeti látványosságokban: többek között sivatagokban, tundrákon, sűrű

fenyőerdőkben, hófödte hegycsúcsokon, tengerpartokon és sok egyéb változatos helyszínen bolyonghatunk, illetve mindenhol hangulatos városokra, falvakra bukkanunk. A készítő a világhoz az inspirációt leginkább

a középkori Európából nyerték: normann kastélyokban, déli spanyolos, tengerparti falvacskákban és más egzotikus, hangulatos, történelmi kalandfilmekéhez hasonlitos milióbe kerülve harcolhatunk, vagy akár csak cseverészhetünk a lakossággal. A hatalmas világban élő különféle fajokat ugyanilyen műgonddal dolgozták ki. Az orkok, sötét elfek saját kulturális és történelmi háttérrel büszkedhetnek, amelyek évszázadokra visszamenőleg kapcsolódnak is egy-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Diablo-klón	Ascaron
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004 márc. 28.	Ascaron
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Port Royal, Patrizian II, Tortuga	

GYORSLINK **727**

máshoz. A *Sacred* univerzuma tehát egyszerre merít a valóságos középkori motívumokból, és egyszerre fantasy is: ha sikerül ezt a kettőt vegyíteni, és életszerűvé varázsolni, akkor garantáltan a képernyő előtt fogunk ragadni.

**Heten... hatan, mint az ördögök**

A játék elején összesen hatféle hős közül választhatunk: gladiátor, seraphim (akinek semmi köze Ló Szerafinhoz ☺), sötét elf, erdei elf, harci mágus és vámpírnő. A készítő igyekeztek nemcsak a külsőségek, illetve a harci képességek, varázslatok, hanem más apró részletek terén is egyedivé tenni őket. A középkori lovakhoz hasonlóan, az angyaloktól származó seraphim például több fegyver-slottal rendelkezik, a harci mágus viszont sokkal több gyűrűt tud az ujjára húzni. Emellett a karakterek fejlődése szintén nagyon sok tekintetben különbözik, akár a megtanulható



Sivatagi show...

## PÉNZ, PARIPA, FEGYVER

Négy lábú társak

Az RPG-k kedvenc figurája a „lovag”, viszont azt az állatot, amelyről nevét kapta, a legtöbbjükben sohasem használhatjuk: a lovakat mindig kifejejtik, ugye? Az Ascaronban a fegyver és a pénz mellett végre a paripa is főszerepet kap. Órási poénként nemcsak utazhatunk hűséges négy lábunk hátán, hanem harcolhatunk és varázsolhatunk is! Ha elég ügyesek vagyunk, akkor egy-egy kiadósabb vágtaival akár rá is rombolhatunk az ellenségre.



Robina Hood és a Múmia találkozása



Sárkány ellen sárkánytűz



Ez a vámpírnő nappal is aktív életet él

skillek, akár az alkalmazható harci technikák terén.

Bár találunk hasonlóságokat, azért a készítőik igyekeztek egy kicsit eltávolodni a szokásos diablós sztereotípiáktól is. A gladiátor persze az ügyes barbár, a seraphim pedig a lovag, a többi figura viszont kicsit érdekesebb vagy darkosabb. A vámpírnő például nappal nem piheg a koporsójában, hanem igazi Blade-szerű fegyverforgató harcos, ám igazából éjszaka találjuk elemében, amikor mágikus képességei jóval erősebbek: gyilkos denevéreket tud megidézni, amelyek haláláig szolgálják, vagy ellenségeit is vérszívóvá változtathatja, hogy a szolgáiként harcoljanak tovább.

Ami pedig a *Diablo*-fanok számára jó hír: hőseink fegyvereit és páncéljait ugyanúgy egyedi harcmodor alapján alakíthatjuk ki, mint a nagy klasszikusban, aszerint hogy durva, de lassú sebzést, vagy gyengébb, de gyors-

sabb ütések szeretnénk bevinni, illetve az offenzívabb vagy defenzívabb taktikázást kedveljük.

### Combos kombók, dögös varázstárgyak

Ha már a harcnál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy ezt a szokásos egérnyüstölés helyett sokkal értelmesbben oldották meg a készítőik. A jobb klikkel a fizikai, bal klikkel a mágikus támadásokat nyitjuk meg. A képernyő bal alsó részében a használható fegyvereket listázhatjuk ki, a jobb alsó részen a varázslatokat. Hasonlóan a *Baldur's Gate*-ekhez, a csetepatét itt is szüneteltetni tudjuk, de hogy ez mekkora szabadságot ad majd a menükben való matatózásban, illetve a taktikázásban, az még nem eldöntött kérdés. Ugyancsak eredeti ötlet, hogy különféle kombórendszereket is használhatunk, amelyek megtanulásához időn-

ként beszélnünk kell a városban lévő küzdőmesterrel, aki segít elsajátítani a különféle speciális mozdulatokat. A dologban az a poén, hogy nem magukról a kombókról van szó, ezeket a speckókat ugyanis nekünk kell mozdulatsorokká fűznünk, akár egy-egy varázslat beiktatásával. De ügyeltek a készítőik a különféle varázsfegyverek és tárgyak felfedezésére is. A *Diablo I-II* örökös problémája, hogy legtöbbször számunkra teljesen használhatatlan cuccokra leltünk, aszerint hogy éppen merre jártunk, itt viszont az éppen aktuális szintünkhöz mérten áramlanak majd a stuffok.

### Ördögűzés?

Szerény véleményem szerint soha senki nem fogja saját izometrikus akció-RPG-jével elhomályosítani a két *Diablo* sikerét. Viszont az biztató, hogy a *Sacred* nem teljes egészében a saját térfelén akarja megverni

a Blizzardot, hanem olyan elemeket is visz a játékába, amellyel a remek *Divine Divinity* végigjátszása utáni űrt próbálja kitölteni. Nagyon sok függ még a körítésen, a grafikai elemek kidolgozásán, a játék gördülékenységén és persze a multiplayeren is. Utóbbi egyébként csak négy játékost jelent, amely kissé soványka a Diablóhoz képest, de bízunk az Ascaronban, hogy a Blizzardéhoz hasonló extrákkal tömik majd meg a *Sacred* szervereit...

### Bad Sector ELSŐ BENYOMÁSAI

A Sacred valóban ígéretes darab, hiszen a *Diablo* játékmotort igazán kidolgozott világgal és aprókecskesabb szerepjáték-elemekkel próbálja gazdagítani. Nagyon sok függ még a hangulattól és a játékmotort gördülékenységétől.



# MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

## RYAN KÖZLEGÉNY TEMETÉSE

Miközben Ryan közlegény még csak készülődött a normandiai partraszállásra, 20 000 kilométerre tőle néhány zöldfülű amerikai suhanc élete legszörnyűbb reggelét élte át Hawaiiin. Pearl Harbor bombázásával 1941. december 7-én megnyílt a csendes-óceáni hadszíntér.

A világ mifelénk eső fertályán a második világháború valahogy mindig egyet jelentett a tengelyhatalmak terjeszkedésével, Anglia és Németország adok-kapok bombázásaival és a normandiai partraszállással. Pedig a világháború ép attól volt *világháború*, hogy nem korlátozódott az európai hadszíntérré. Észak-Afrika éppúgy kapott belőle, mint a Távol-Kelet.

Ennek ellenére, akárcsak a filmiparban, a játékiparban is kisebbségben vannak azok az alkotások, amelyek a háború „távolí” színtereit veszik górcső alá. Jelen számunk fókuszjártéka, a magyar fejlesztésű *Afrika Korps vs. Desert Rats* a szabályt erő-

sítő jeles kivétel, csakúgy, mint a *Medal of Honor* sorozat legújabb, ez év szeptemberében megjelenő része, a *Pacific Assault*. A játékról tavaly ugyan már írtunk egy előzetest, ám azóta egyrészt sikerült beszél-nünk ezzel-azzal (beszerezve egy jó

vábbi szószaporítás helyett csapjunk is a bokrok közé ☺!

### Látványos javulás!

Azért nem a lovak közé, mert ló viszonylag kevés lesz a játékban, bokor viszont annál több. Az eddig megje-

### A játék célja továbbra sem a féktelen henteles, hanem a háború poklának minél hitelesebb ábrázolása

adag zsír új információt), másrészt a GameStar Év Játéka – 2003 szavazáson is kiderült, hogy a minőségi háborús FPS-ek iránt nem nagyon lankad az érdeklődés. Úgyhogy a to-

lent PC-s *MoH* játékok a jól ismert urbanizált, kontinentális környezetben játszódtak, a csendes-óceáni szigetvilág azonban buja aljnövényzetével, sűrű dzsungelével, derékmagas, hul-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Háborús FPS	Electronic Arts
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. szept.	EALA
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
MoH: Spearhead, C&C Generals: Zero Hour	

GYORSLINK **515**

lámzó fűvel borított domboldalával ehhez képest gyökeres változást mutat. Olyannyira, hogy a játék fejlesztése nagyjából ott indult, hogy a csapat egy teljesen új képességekkel megáldott grafikus motor megírásába kezdett. A munka persze meghozta gyümölcsét, így a *MoHPA*-ban jöttünkre felriadnak majd a madarak, az esőcseppek nagyot „csobbannak” a pocsolyákban, sőt az éjszaka elsütött fegyverek torkolattúze meglátszik majd saját és embereink arcán is (igaz, ennek nem sok köze van a csendes-óceáni faunához). Aprópó fények: a távol-keleti hadszíntéren

Engedjétek engem is a fűcsomó mögé, srácok!



# OF HONOR ASSAULT

a megszokottnál jóval nagyobb szerepet kaptak a lángszórós egységek, így vadonatúj tűz és robbanás effekt is került a grafikus engine-be, amelyek szintén az éjszakai harcokban domborodnak majd ki igazán.

A környezet hihető „leképezésében” még a grafikai motornál is fontosabb szerepe van a kimunkált fizikai engine-nek. A *MoHPA* a Havoc elnevezésű motor licencelhető szubrutinjait állítja csatarendbe, aminek köszönhetően a tereptárgyak valós idejű kölcsönhatásban állnak egymással, alábucskáznak, egymásnak ütődnek, ahogy azt a *Doom 3*-ban vagy a többi következő generációs *FPS*-ben is igérik.

A *MoHPA* azonban mindezt nagy lépésekben alkalmazza, ahogy az a totális háborúhoz dukál: itt nem hordók borulnak majd egymásra, hanem őrtornyok és hidak. Szóltunk már korábban a víz megjelenítéséről, amely felspriccel, ha belélövünk, és körkörös hullámokban fodrozódik, de a vegetáció ábrázolása is megér egy misét: a derékmagas, hullámzó „fütakaró” nemcsak szétválk, ha átgázol a tisztáson egy szakasz katona, de a gránátok robbanásának hatására meg is hajlanak – a középpontban nagyon, attól távolodva pedig egyre kevésbé láthatóan.

A fák is „élnek”, lengedeznek a szélben, ami önmagában ugyan nem újdonság, máshol is láttuk már, ám ez nem amolyan „előre betáplált” hajlongás, hanem a szél irányától és erősségétől függően változó – csakúgy, mint maga az időjárás. Szép,

szép, el kell ismerni, ám a fentiek mindaddig csak üres kifejezések, ameddig valóságosan, érezhetően, kézzelfoghatóan meg nem jelennek a játékméletben. Nos, a *MoHPA* esetében ezzel sem lesz probléma, hiszen a bravúros fizika összekapcsolódik a félelmetes interaktivitással: a komplett őrtornyok felrobbantása, illetve a lelőtt vadászgépek rázuhanása a hidakra (ilyenkor összeomlik a hid), nem előre programozott, szkriptelt jelenetek keretében zajlik majd, mindig ugyanúgy (á la *MoHAA* vagy *Call of Duty*), hanem valós időben számolva, egyszeri és megismételhetetlen módon.

### Gondolkodó

A fent említett szkriptmentesség jegyében fejlesztődik a mesterséges intelligencia is. A karakterek nem előre meghatározott módon viselkednek majd a történet adott pontján





## EGYENESESEN A DZSUNGELBŐL

Matt Powers-szel, a MoHPA producerével beszélgettünk.



**GameStar: Először is hadd tegyek fel néhány technikai jellegű kérdést: mióta dolgoztok a játékon, hányan vagytok a csapatban, és hol tartotok most a fejlesztéssel?**

**MP:** Nos, a csapat jelenleg 60 főből áll, de folyamatosan bővül. Nem lennék meglepve, ha a fejlesztés végére megduplázódnánk ☺! A játékdizájn egy ideje készen van, de a dolgok folyamatosan változnak, ahogy új ötletek merülnek fel a csapat tagjaiban.

**GS: A Pacific Assault olyan környezetben játszódik, amely teljes mértékben újnak számít a sorozat történelmében. Hatással lesz ez valamilyen formában a játékmenetre?**

**MP:** A MoH játékok mindig is előremutatók voltak, esetünkben azonban jobban fedné a valóságot a „forradalmi” szó. Sok dolog megmarad ugyanolyannak: a belső nézet, a tény, hogy egy II. világháborús katonára bújtatjuk a játékost, akinek nagyszabású, filmekbe illő eseményekben lesz része..., de sok minden változni fog.

Az egyik legnagyobb hatással kecsegtető újítás a karakterek külsejének változása játék közben. Úgy gondoljuk, elég kielégítő érzés lesz majd a játék felénél végigmérni az osztagodhoz frissen érkezett, zöldfűlű bakákat, és rájönni, hogy nem is olyan rég még te is úgy néztél ki, mint ők, és nem az a koszos, sebhelyes arcú, harcedzett harcos voltál, aki most vagy. Ráadásul a karakterek érzelmi-egészen intelligencia vezeti őket.

A sztori sem a „régli” elvek szerint fejlődik: a MoHPA története *változni fog* attól függően, hogy a játékos ho-

gyan dönt az egyes kulcskérdésekben, a környezet pedig szintén összehasonlíthatatlan fejlődésen megy keresztül, mind méretében, mind összetettségében. Gyakorlatilag csupán a játék magja marad változatlan, minden más fejlődik.

**GS: Mi a helyzet a mesterséges intelligenciával? Fog-e reagálni a környezetére, és ha igen, hogyan?**

**MP:** A kölcsönhatásérzékeny MI által a csapatok intelligens módon használják majd ki környezetüket, és helyzetfüggő taktikákat fejlesztenek ki az adott szituációra.

Az ellenséges osztagokat tisztelik vezetik, akik a csata állásától és a csapatmoráltól függően döntenek a további lépésekről. Az egyéni morál azt befolyásolja majd, hogy az adott

a sokkal nagyobb és részletesebb környezetben, illetve karaktermodellekben fog manifesztálódni. A grafikus motor fejlődése mellett azonban a fizikai motorról sem szabad megfeledkeznünk. A fizika a Pacific Assaultban nemcsak öncélú látványosság, hanem a játékmenet szerves része, amely dinamikusabbá, érdekesebbé fogja tenni azt. Ennek a két elemnek a „házassága” fogja elérni azt a hatást, melyet szeretnénk kiváltani a játékosokból.

**GS: Megváltoztattátok a játék alapvető mechanikáját, vagy ebből a szempontból minden maradt úgy, ahogy a MoHAA-ban láttuk?**

**MP:** Biztosak lehettek abban, hogy a jól bevált Medal of Honor-receptet nem borítjuk fel, és nem változtatjuk

fedezéket keresni, visszavonulni, jobbra oszolni, balra oszolni, pozíciót tartani és fedezőtüzet biztosítani.

**GS: Van már némi fogalmunk a fantasztikus mérvű interaktivitásról, amely a játékban vár ránk. Tudnál néhány további részlettel szolgálni?**

**MP:** Természetesen! A különböző területtípusok hatással lesznek mind sebességünkre, mind az általunk keltett zaj nagyságára. A mocsár és a sár lassít, és jóval hangosabb is az átlagnál. Ugyanez igaz azonban a magas fűre vagy bokrokra is: ha köztük közlekedünk, takarnak ugyan, de suhognak is, a felriasztott állatokról nem is beszélve. Szintén érdemes odafigyelniük a vízfelületekre, melyek az őket ért behatásokra (golyó, emberi láb) csak és kizárólag a fizikai motor által meghatározott módon reagálnak.

**GS: Lesznek-e a játékban speciális mellékküldetések?**

**MP:** A mellékküldetések egy része úgynevezett „hősi pillanat” (ne nevessetek, mi találtuk ki a nevet ☺), ilyenből minden pályán találunk majd néhányat. A „választék” elég széles – az ellenséges bázisok lerombolásától a sebesült bajtársak megmentéséig terjed. Teljesítésük nagyon nagy kihívást jelent, de általában megérik a fáradságot!

**GS: Mi a véleményed a mostanában megjelenő FPS-ekről? Miért érdemes a játékosoknak a Doom 3 és a S.T.A.L.K.E.R. mellett, vagy épp helyett a MoHPA-ra koncentrálniuk?**

**MP:** Úgy gondolom, hogy a PC-s játékok egy nagyon izgalmas időszakba lépünk most. Néhány évente a PC mint platform technológiailag állva hagyja a konzolokat, és ezekben a korszakokban az FPS-ek vezetik a „forradalmat”. A S.T.A.L.K.E.R. és a Doom 3 elképesztően néz ki, és kétségkívül áttekinthetően majd a játékokról alkotott általános képet. Mi azonban meg vagyunk győződve arról, hogy a Medal of Honor: Pacific Assault partiban lesz ezekkel az alkotásokkal, sőt néhány dologban még felül is múlja majd őket. Alig várom, hogy ezek a játékok megjelenjenek végre!

### Meg vagyunk győződve arról, hogy a MoHPA partiban lesz a Doom 3-mal, sőt néhány dologban még felül is múlja majd.

katonára mennyire elszántan hajtja végre a parancsokat – ha végrehajtja őket egyáltalán.

Mindennek a célja nem más, mint a változatosság, valamint az újrajátszhatóság fokozása. Azt akarjuk, hogy minden csata másképp alakuljon, akárhányszor játszod is újra a játékot.

**GS: Új környezet, új grafikai kihívások. Meséld nekünk a grafikai motorról!**

**MP:** A technológiai fejlesztések természetesen a grafikus motoron is meglátszanak: a MoHPA-ban ötször annyi geometriai elemet tudunk kezelni, mint az előző részekben, ami

meg a játékot mindenestül, de a mechanizmust magasabb szintre fejlesztettük. Konkrétan a kérdésre válaszolva, a gyógyulást például kicsit nehezebbre vettük. Szeretnénk végleg felszámolni a „jaj, meglöttek, visszaroohanok a fél pályán az utolsó „mágikus” elsősegélycsomagig, amely majd meggyógyít” sémát. Ehelyett, ha a játékost eltalálják, vérezni kezd. Ekkor fedezéket kell keresnie, és bekötöznie a sebet, hogy elállítsa a vézést. Ha viszont gyógyulni is akar, keresnie kell egy szanitétet vagy egy orvosi sátrát. Ez még mindig sokkal könnyebb módja az életben maradásnak, mint amivel a valódi katonák szembesültek, de hát ez végül is mégiscsak egy játék, nem ☺?

**GS: Meséld kicsit az érdekes új ötletekről, a kézjelekről! Hogyan működnek majd?**

**MP:** Számos kézjelet tettünk a játékba, ezeket általában az NPC-szakaszvezetők és a játékosok alkalmazhatják, és nagyon is jól jönnek majd ahhoz, hogy egyszerűen és gyorsan reagálhassunk a körülményekhez alkalmazkodni képes ellenséges MI cselekedeteire. Csapatunk a kézjeleknek megfelelően képes lesz

...a másik pedig egy sonkás-gombás lesz, dupla sajttal...”



## CSAK GÖRDÜLÉKENYEN!

Fekve gurulás a MoHPA-ban

A MoHPA egyik mozgásokkal kapcsolatos újbonsága, hogy fekvő helyzetben „ki-gurulhatunk” fedezékünk mögül. Láttunk

már ilyet más játékokban is, de hogy ilyenkor a kamera is velünk forduljon – ez új megoldás.



**Íme egy bambusz nádából összetákoltt óratorony, amint épp megadja magát egy repeszgránátnak**

(szintén a fent említett két játékot tudnám példaként felhozni...), hanem cselekedeteiket az adott szituáció (rajtaütés, lerohanás, becserkészés), a környezet (völgyek, nyílt tisztások, sűrűn beépített falvak), a csapatársaik, illetve az ellenség viselkedése fogja determinálni. Külön MI-rendszert programoznak a fejlesztők a repülőgépek irányítására; azért döntöttek így, mert a csendes-óceáni térségben kiemelten fontos szerepet játszott a légi hadviselés a sok kis különálló sziget(ecske), valamint a rajtuk található visszamaradt infrastruktúra miatt. A kávédarálók esetében is felejtősek az előre programozott események: csak a feladat van számukra meghatározva, a kivitelezés módja nem. Tudják, hogyan vegyenek fel célpontot levegőben, földön, mi a teendő, ha az oldalazik, eltérően reagálnak támadáskor, és másként viselkednek, ha

őket támadják. Így gyakorlatilag garantált a légi harcok előreláthatatlan kimenetele, a „valóságghú” káosz. Mellesleg a röpzimodellek különböző sebesszónákkal rendelkeznek, sokkal érzékenyebbek motortájékon, és darabokra robbantva őket sem csak egy mezei „ka-boommal” intézik el a dolgot, hanem alkatrészeik (szárnyak, motorblokk stb.) szépen visszahullnak a földre – akár minket is kilapítva, ha nem figyelünk eléggé. (Itt azonban gyorsan még hozzáténném, hogy a kiemelt fontosság ellenére a MoHPA-ban nem lesz alkalmunk repülőgépet vezetni! Csak a mihezértás végett.)

### Szkriptek! Visszavonulás!

Nos, kérem szépen, a fejlesztők ígérete szerint az eddig felsorolt újítások garantáltan túl fogják léptetni

## AZ ARC SZELLEME

Arcmodellezés új szinteken

A MoHPA karakterei lenyűgözően élethű arcjátékkal bírnak, hiszen mimikájukat ötven különböző, egymástól független mozgató „izom” irányítja (csekkoljátok a képeket!). Poligonokból felépített, 3D-s fogak, a szinkronhoz illeszkedő szájmozgás, teljes mértékben lemodellezett nyelv, valóságihűen mozgó ádámcsutka, illetve a fényviszonyokra tökéletesen re-

agáló pupillák az arc legfontosabb ismérvei.

A pusztá valóságihűsége túl van egy másik előnye is a részletesen kidolgozott arcmodellezésnek: a fejlesztők szinte korlátlan lehetőségekkel bírnak, amikor a karakterek játék közbeni alakításáról van szó – fiatal zöldfűlűből szép lassan harcedzett veteránná válnak majd a játék során.



**Más hadszíntér, más hadkultúra:** ha minden kötél szakad, a japok karddal esnek majd nekünk

a MoHPA játékmenetét a MoHAA és a CoD-szkriptekre építő jelenetein. Amit a képernyőn látunk majd, az az MI, a fizikai és a grafikai motor valós idejű, egyszerű és megismételhetetlen munkája lesz. Persze, ha az olyan, MoH játékokra nagyon is jellemző, epikus méretű részekről van szó, mint a normandiai partraszállás vagy akár a Pearl Harbor-i bombázás, akkor még a legkidolgozottabb engine-ek is támogatásra szorulnak. A drámai méretű, filmekbe illő jelenetek (és csak azok) ezért továbbra is kapnak majd előre programozott „szkript-részeget”, de ezt a mankót csak a kulcsfontosságú részeknél alkalmazzák majd, a köztes eseménysorozatoknál nem. A fejlesztés jelenlegi stádiumában az egyik legfontosabb feladat az ezek közötti átmenet minél simább, észrevetlenebb kivitelezése.

### „Szabadon, mint a madár...”

A technikai részletek kivesésése után itt az idő, hogy a sztorival és a tényleges játékmenettel is foglalkozzunk egy keveset. Ebből a szempontból a fejlesztők jóval kevesebb változást ígérnek az első részhez képest: a témához ugyanúgy a neki járó tisztelettel nyúlnak, mint az Allied Assault esetében. A játék célja továbbra sem a féktelen henteelés, hanem a háború poklának minél hitelesebb ábrázolása. Pearl Harbor – a játék nyitó helyszíne – sem arról szól majd, hogy behuppanunk egy légvédelmi ágyúba, és irtjuk a japán vadászgépeket ezerrel: a lényeg azon lesz, hogy érzelmileg átéljük majd azt a kiszolgáltatottságot, meglepettséget és tehetetlenséget, amely a rajtaütött amerikai katonákat jellemezte. Valós helyszíneken, valós haditechnikával, dokumen-

## PEARL HARBOR – AVAGY MI TÖRTÉNT VALÓJÁBAN?

Japán kegyetlenség vagy amerikai pókhendiség?

A történelemkönyvek egy része hajlamos a Pearl Harbor-i mézszárlást Japán kegyetlen, hadüzenet nélküli támadásának beállítani. Am a háttérben ennél jóval több húzódtott meg. Amikor Japán megtámadta Kínát, s az USA erre válaszul embargó alá vonta a szigetországot, Washington már kapott egy „háborús figyelmeztetést” (egészen pontosan 1941. november 27-én), ám ezt nem vette komolyan, mondván, egy nyersanyagproblémákkal küzdő „miniállam” úgysem ragadhatja magát arra, hogy megtámadja őket. Nem figyeltek (vagy nem akartak figyelni) a támadás napján megsokasodó intő jelekre sem: a kikötő bejáratánál hajnalban azonosítatlan periszkópot láttak, később megtorpedóztak egy „ismeretlen” tengeralattjárót, végül egy órával a támadás előtt két radar is feltűnően nagy repülőgéprajt jelzett a szigettől északra (amit aztán amerikai B-17-esekként azonosítottak). A katasztrófa elkerülhetetlen volt – az amerikai hadvezetés vélt vagy valós tudatlansága 2500 emberéletet és 1000 sebesültet követelt. Japán oldalon ötvenötöt vesztek oda.



Sebesült bajtársainkat jobb, ha vállunkra kapjuk, és a szanitéchez rohanunk velük



Ez a nem mindegy – az előtérben bajtársunk soha nem látott részletességű arca, a háttérben előljárók kézjelekkel operál



Ha rögzítettük a robbanótöltetet, mihamarabb toljuk el a biciklit!

tált és szemtanúk által leírt valós feladatokat kell majd végrehajtanunk a pályán (a süllyedő hajókról társainkat mentjük, vadászgépeket, később torpedókat semlegesítünk stb.), miközben találkozunk az összes kulcsjelenettel, mint amilyen például az Arizon a elsüllyesztése volt. A valóságghú- séget egyetlenegy ponton adták fel a fejlesztők: nagyobb szabadságot, mozgásteret engedtek meg maguknak a sztorinál, hiszen kvázi egy emberre húzták rá a több ember által elmesélt és végigélt eseményeket. De azt hiszem, ez jelen esetben megbocsátható vétek, hiszen az az egy ember mi vagyunk ☺.

Ha túléljük a Pearl Harbor-i káoszt, megismerkedünk a szakaszunkba besorozott zöldfülű társainkkal, és kezdetét veszi a „hadművelet”. A sztorikezelés szabadsága végigvonul a játékon, így a csendes-óceáni hadszíntér szinte minden jelentősebb ütközeténél és történéseinél jelen leszünk majd. Csapatunk összetétele végig változatlan marad, bajtársainkra úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére – ha valaki netán komoly sebet szerez, bizony, a következő küldetéseket nélküle kell teljesítenünk, amíg felépül valamelyest, és visszatér a frontvonalra.

A csapatmozgások során ötször akora pályákkal szembesülünk majd, mint a legnagyobb MoHAA-térkép, ráadásul – és itt ugrik a majom a vízbe – nincsenek rajtuk előre meghatározott lineáris utak, amelyeken végigrombolva biztosan eljutunk a kül-

ma felfedezőútra is elindulhatunk, ha a csata végkimenetele szempontjából az kecsegtetőnek tűnik. Ilyen esetekben osztagunk rábukkanhat egy térképen nem jelölt ellenséges bázisra, amelynek kitakarítása után, az ott talált haditerveket visszajuttatva a főha-

főküldetéseket, megmarad az az érzésünk, hogy cselekedeteink valóban hatással vannak a történésekre – ha nem is a komplett háborúra, de a saját szakaszunkat érintőekre mindenképpen.

### Érkezése elcsúsztatva...

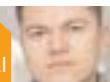
A leirtakból egyértelműen kitűnik, hogy új etalon van születőben a háborús FPS-ek meglehetősen erős, jelenleg Call of Duty által uralt piacán – és ez bizony nem kis szó. Bár, ha jobban belegondolunk, a Medal of Honor név valahol garancia volt erre. Most már csak az a kérdés, hogy a napokban eltolt megjelenési dátumot tudják-e tartani a fejlesztők, vagy 2004 szeptemberénél is tovább kell várunk rá. Reméljük a legjobbakat!

## A drámai méretű, filmekbe illő jelenetek továbbra is kapnak majd előre programozott szkript-részeit

detés céljái. A MoHPA-ban egész szigeteket vagy természetes határokkal övezett területeket modelleztek le (akár a Far Cry vagy a S.T.A.L.K.E.R. esetében.). Itt bizony figyelni kell majd, lopakodni, mert oldalról és hátulról ugyanúgy rajtunk üthet az ellen, mint a valóságban. Erdemes lesz vonulás közben az elől haladó tisztre figyelmeztetni, aki kézjelekkel (!) adja majd tudtunkra, hogy „állj”, „ellenség jobbról”, „földre és fedezékbe!” Tovább erősíti a szabadságfaktort, hogy a szigeteket nemcsak a küldetés szempontjából elsődleges feladatok megoldásához kell átfésülnünk, de alküldetések miatt is, sőt akár si-

diszállásra, egy későbbi küldetésben esetleg pontosabb eligazítást fogunk kapni! Nemcsak az eseti „mellékmissziók” befolyásolják azonban a későbbi játkmenetet, hanem az adott főküldetésben nyújtott teljesítményünk is. Ha teszem azt, néhány töltényraktár bevédését kapjuk feladatul, és közülük egyet sem robbant fel az ellen, akkor a későbbi küldetések valamelyikében (amelyik kapcsolatban áll a védvonalak mögüli utánpótlással), csapataink több tölténnyel vághatnak majd neki a feladat megoldásának! Így azzal párhuzamosan, hogy végül is más játékokhoz hasonlóan egymás után teljesítjük a lineárisan következő

### Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



A fejlesztők azokon a pontokon akarnak változtatni, amelyek az eredeti MoHAA-ban ma már elavultnak tünnek (grafika, fizika, MI, szkriptelt jelenetek), és azokat a részeket hagyják érintetlenül, amelyek még ma is megállják a helyüket (hitelesség, hangulat). Múltó folytatás érkezik – távol-keleti köntösben.

# TELEFONLOGO.HU

## SMS-BEN ÍGY RENDELI!

1. Küldd el SMS-ben a kiválasztott kódszámot például: **06-90-635-643**
2. Azonnal megérkezik
3. Mentd el a telefonodba!
4. Ha másnak szeretnél ajándékba küldeni, akkor írd be a kódszámot, hogy egy számba, majd add meg a 06-tal kezdődő mobil számod például: **06192018 06301234567**

SMS SZÁM: **KÜLDJ MOST SMS-T!**  
**06-90-635-643**

## IGAZI CSENGOHANGOK

	NOKIA	SAMSUNG	SIEMENS
V-Tech: Merre jár A Boldogság	06220295	05220295	05221295
Panjabi Mc: Jogi >>>>>	05220196	05220196	05221196
Heato: Aká Limogy Úgya Huzotár	05220268	05220268	05221268
Mipp hopp jön Vuk >>>>>	05220171	05220171	05221171
BabyGabi&Lala: Örült szerelmem >	05220130	05220130	05221130
50Cent: In the club >>>>>	05220108	05220108	05221108
Bodi Gusztó: Aranyos	05220055	05220055	05221055
50Cent: P.L.M.P. >>>>>	05220217	05220217	05221217
L.L.Junior: Ragamuffin 2 >>>>>	05220244	05220244	05221244
Matyi és A Hegedűs: Necci Necci >	05220206	05220206	05221206
Groovehouse: Ha Újra Látom >>>	05220270	05220270	05221270
Scooter: Maria >>>>>	05220236	05220236	05221236
Zsoda: Szexess most >>>>>	05220296	05220296	05221296
Britney H. Madonna: Me against 1	05220260	05220260	05221260
Linkinpark: Numb >>>>>	05220243	05220243	05221243
RKelly: Stepin the name... >>>>>	05220330	05220330	05221330
Liberty-X: Jumpin >>>>>	05220331	05220331	05221331
Busted C.: The wedding >>>>>	05220334	05220334	05221334
Nickel Back: Someday >>>>>	05220335	05220335	05221335
Wini: the Sacrament >>>>>	05220336	05220336	05221336
Emilia: Ne Nézz Vissza Rám >>>>>	05220318	05220318	05221318
McHauer és o Tekkő: Kicsiny Falom	05220322	05220322	05221322
NOX: Szászor Olotj Még >>>>>	05220324	05220324	05221324
Groovehouse: Elmúlt a nyár! >>>>>	05220329	05220329	05221329
Zsófia A.: Mennem kell tovább >>>>>	05220332	05220332	05221332
Akos: Olotj meg újra >>>>>	05220333	05220333	05221333
Zsanibari: Érintés >>>>>	05220337	05220337	05221337

Csengőhangok csak az alábbi alkalmak: **NOKIA, SIEMENS S45, S45i, E45, S412, ME45, C55, M350, M50, R55** és a következő **SAMSUNG** 5100, S300, V200 készülékekre rendelhető!

# POLIFONIKUS Csengőhangok

Polifonikus csengőhangok GSM a következő telefonokhoz:  
Nokia: 3100, 3200, 3510, 3650, 5100, 7650, 6100, 6610, 6600, 7210, 7250, 8910i és Siemens: C55, S55, M55, S55

	NOKIA	SIEMENS
Mosolygó (10:49) .....	052290041	05290041
Body: Eye of the tiger (1:29) .....	052299996	05299996
Mosolygó (10:37) .....	052290040	05290040
Desperado: Gonna be alright .....	052290034	05290034
Rickastin jános (1:28) .....	052290043	05290043
Az Operabár Partnere .....	052290035	05290035
Lajcsi: Kék a szeme (4:58) .....	052290037	05290037
Goodfucker (2:05) .....	052290014	05290014
TwoPeele (2:04) .....	052290047	05290047
ER: Fischelcut (1:25) .....	052290012	05290012
Romantic: Sweetest Girl .....	052290045	05290045
Pop: Tredak .....	052290058	05290058
Dance: Sweetness (2:45) .....	052299993	05299993
The Jersey from the Back .....	052299994	05299994

SMS SZÁMOK: 06-90-629-629

Képek letöltése minden SMS fogadásánál ingyenes, csak legfeljebb 10 képet lehet letölteni!



NOKIA: 06002021  
SIEMENS: 06002021



NOKIA: 06002010  
SIEMENS: 06002010

**ÚJ!**



NOKIA: 06000636  
SIEMENS: 06000636

Super legok és csengőhangok már **SAMSUNG**!

Idő! Most kell megjelennie az új csengőhangok! Kérj meg az új csengőhangokat SMS-ben! Számok: 5100, 5300, V200

# Java Játékok

SIEMENS-re letölthető csak netes internetkapcsolattal!

Internal Gate	
Típus	Szám
07310	05000730
07650	05000663
07350	05000739
06610	05000736
06100	05000733
05100	05000732
03650	05000664

3D - FPS AKTÍV

Undercover Babes	
Típus	Szám
07310	05000109
07650	05000108
07350	05000191
06610	05000190
06100	05000193
05100	05000192
03650	05000105
CSS/MSS/SISS	05000101

**ILYEN EGYSZERŰ!:** 1. Küldd el a kiválasztott kép/csengőhang/játék\* kódját 2. mentd el a választásban megérkezett könyvjelzőt v. wap címet 3. a wap menü segítségével csatlakozz rá a megadott címre v. könyvjelzőre 4. mentd le a képet/csengőhangot/játékot a telefonodba.

SMS SZÁM: **06-90-629-629**

Képfelbontás: A1, M1, Tel: 06-1-266-5756





AZ RTS-EK DOOM 3-JA

## GROUND CONTROL 2 OPERATION EXODUS

2000-ben mind a szakma, mind a játékosok körében hatalmas meglepetést okozott a Ground Control első része. Nem sok hiányzott ahhoz, hogy valódi kultjátékká váljon – és most közeleg a folytatás.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	NDA Productions
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004 nyár	Massive Ent.
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Ground Control, Ground Control: Dark Conspiracy	

GYORSLINK **656**

**A**z addig teljesen ismeretlen Massive Entertainment első játéka számtalan merész újítást hozott az RTS-ek műfajába – talán épp ez lett a veszte, hiszen akkoriban, főleg a *StarCraft* árnyékában mindenkinek megfelelt a hagyományos „gyűjtögesz-gyárts-pusztíts” formula. Igaz, már akkor is voltak olyanok, akik épp azért idegenkedtek az RTS műfajától, mert a legtöbb küldetés első negyedórja azzal ment el, hogy üveges szemekkel várakoztunk, amíg csendesen gyűlt a kristály, a tiberium, a gáz vagy a fémhulladék, majd a felhalmozott készletekből legyártottuk kedvenc

egységeinket, és nekilódultunk, hogy megmutassuk, kinek is kell itt előre köszönni. Persze nincs ezzel a típusú játékmennel semmi baj, hiszen számtalan kiváló proggi készült már ezen az elven (a *Warcraft/StarCraft* rajongók, *C&C*-sek meg ne sértődjenek!), ám a *GC* készítői úgy vélték, ideje váltani, és nemes egyszerűséggel törölték a nyersanyag-gyűjtögetést a napirendről – így a küldetések elején azonnal fejest ugorhattunk az akcióba.

### Gyerünk, emberek, örök-ké akarnak élni?!

Minden küldetés előtt eldönthettük, hogy a rendelkezésünkre álló haderőből kik lehetnek azok a szerencsések, akik velünk indulhatnak a dicső halálba – ez csupán akkor ütött vissza, ha más helyzet fogadott minket, mint amire számítottunk: nem lehetett előre tudni, hogy az ellenfél milyen egységeket küld ellenünk. A lomha légvédelmi alakulatokat például sokan hanyagolták, ám ha épp egy légi különítménnyel kerültünk szembe, amely pillanatok alatt leformázta földi összecsapásra opti-

malizált haderőnket, máris volt nagy sírás-rívás. Okulva mindebből, a *GC2*-ben már másképp fest a rendszer: bizonyos kulcsfontosságú stratégiai pontokat, például leszállópályákat elfoglalva – majd pedig folyamatos felügyelet alatt tartva – AP-t (acquisition point) gyűjtögetünk, melyből különféle egységeket vásárolhatunk: ezért is fontosak a leszállópályák, mivel csakis ezek bir-

tokában tud eljutni hozzánk az erősítést hozó csapatszallító hajó. Ez hasonlóan festett az előző részben is, ám a csapatszallító most sokkal nagyobb szerephez jut. Némi AP-ért cserébe ugyanis továbbfejleszhetjük: erősíthetjük pánccélzatát, fegyverzetét, növelhetjük a sebességét és a látótávolságát, így akár villámgyors felderítővé vagy brutális csatahajóvá is alakíthatjuk. Persze

**NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN!**

ANIMÁCIÓ  
A DUPLA DVD-N

Ilyen későn veszélyes egy szál tankkal kóborolni a nyílt utcán



## GROUND CONTROL ÉS A GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY

Az előzmények

2419-re az általunk ismert világ már a múlté. A III. világháború mindössze 16 perc alatt ért véget, véglegesen eltörölve az addigi világrendet. Hamarosan két nagyhatalom vette át az irányítást: a főképp gazdasági érdekeltségű Crayven Corporation, valamint a vallási fanatikusból álló Order of the New Dawn (Új Hajnal Rendje). A végeláthatatlan csatározás során a rend váratlan erőfőnybe került, amikor a szépen csengő nevű Krig 7-B bolygón titokzatos technológiára bukkant. A Crayven különleges egységei persze azonnal megszállták a bolygót, amely hirtelen a háború legfontosabb színtere lett. A kívülállók persze nem is sejtették, hogy mi keltette fel a nagyhatalmak érdeklődését a távoli helyen. Időközben eltelt majdnem 300 év,

és a Crayven, valamint a Rend is eltűnt a feledésben. Most a távoli kolóniákat tömörítő, függetlenségért harcoló NSA küzd a világhatalomra törő Földi Birodalom ellen. A küzdelem már-már eldőlni látszik, amikor hirtelen felbukkan egy harmadik fél, és új jelentőséget kap a Krig 7-B-n felfedezett, immár több száz éve elfeledett titok.



a kettő együtt nem megy, nekünk kell eldöntenünk, hogy mivé alakítjuk a csapatszálítót: egy meleg helyzetben ugyan valóban perdöntő lehet egy váratlan légi támogatás, viszont számolni kell azzal a kockázattal, hogy ha lelővik, csapataink utánpótlása komoly veszélybe kerül.

### Térbeli taktika

A nyersanyag- és gyártásirányítás nélkül sokkal nagyobb hangsúlyt kapnak a különféle harci taktikák, amelyekben fontos szerepet játszik a 3D-s engine.

## ...az egységek megjelenítése még az utóbbi évek néhány FPS-ét is bealázza...

Már az előző részben is lenyűgöző volt a gyönyörű térbeli grafika, de elég egy pillantást vetni a képekre, máris látható, erre most sem lesz panasz. Sőt: bár ebben a műfajban ilyen részletgazdagságot eddig még nem tapasztalhattunk, az egységeket közelebbről is megvizsgálva szinte zavarba

ejtő, hogy azok megjelenítése még az utóbbi évek néhány FPS-ét is bealázza. A 3D persze nem csupán diszletként funkcionál, hanem fontos hatással van a játékmenetre is. Őt különféle tereptípussal találkozhatunk, amelyek jellegzetességei meghatározzák majd a lehetséges stratégiákat is: számolni kell azzal, hogy a havas terepek jelentősen lelassítják egységeink mozgását, vagy az elektromos viharok károsíthatják járműveink elektronikáját, de a mocsaras pályákon kiváló rejtékhelyet biztosít embereinknek a sűrű nö-

lakóépületekben. Bár erre már a *Red Alert*-ben vagy a *C&C Generals*-ban is lehetőségünk volt, a *GC2*-ben még azt is meghatározhatjuk, hogy ki melyik ablakhoz állva támadja a gyanútlan (vagy éppen gyanús) járókelőket. Ha akarjuk, akár minden emberünket egy oldalra csoportosíthatjuk, így sokkal koncentráltabb támadást indíthatunk az alatt elhaladók ellen.

### Hátulról szembe-szállni

Mindez azért is fontos, mert végre az is számit majd, hogy az egységeket milyen irányból éri a találat: a tankok leggyengébb pontja a felső páncélat, így a házban rejtőzködő alakulatok felülről támadva pillanatok alatt szétszedhetik akár a legkeményebb járműveket is... Ezt némi képp ellensúlyozza, hogy a legtöbb egység rendelkezni fog „másodlagos képességekkel”, azaz a tankok lecövekelhetnek, így fedezékét nyújthatnak néhány gyalogosnak, aki ilyenkor használhatja a járművek külső fegyverzetét is, például egy, a tankra erősített gépágyút. Hasonlóképpen nagyon fontos a látótávolság: minél jobban páncélozott egy jármű, annál lomhább, és annál kisebb területet lát be. Ennek ellensúlyozására minden járműnek lesz egy pa-

### A GC2 FRAKCIÓI #1

NSA (Northern Star Alliance)

Az NSA azon kevés kolónia egyike, amelyek nem adta fel a Terran Birodalommal szembeni ellenállást. Bár otthonuk, a Morning Star Prime már évek óta lángokban áll a földiek szünni nem akaró ostroma miatt, az egykor a Crayven Corporation fennhatósága alá tartozó kolóniákból kinőtt NSA erős kezű vezetése hallani sem akar a megadásról. Technológiai elmaradottságuk arzenálukban is megmutatkozik, hagyományos lőfegyvereik és robbanószereik ugyan kevésbé kifinomultak, ám mindenképpen hatásosak. Ennek ellenére az NSA szinte esélytelen – hacsak nem történik valami.



**Főnök, eltévedtünk.** Ez már a Vietcong!



## A GC2 FRAKCIÓI #2

Terran Birodalom

Az új földi vezetés a korábban uralkodó két világvállalat bürokráciájának romjából született – persze ők sem kevésbé korrupt banda. Folyamatos támadásait a kolóniák ellen „szakadárak” elleni harcra titulálják, holott aki kicsit is belát a szándékaikba, annak egyértelmű, hogy „az emberiség újraegyesítése” csupán parasztvakítás: mindössze az ásványi kincsekben gazdag kolonizált bolygók akarják földi fennhatóság alá vonni. Nagy előnyük, hogy ők rendelkeznek a legmodernebb fegyverzettel, illetve utánpótlásuk szinte végtelen. Helyzeti előnyüket tovább erősíti, hogy az NSA csillagflottáját már felőrölték, egy orbitális pályán keringő cirkálóiktól csak ők kérhetnek légi támogatást.



rancsnoka, akit távcsövel a kezében kiültethetünk a masina tetejére, így a jármű látótávolsága a sokszorosára nő, és nem csupán a szemből érkező ellenséges egységeket veszi észre. Persze ezt is ki lehet cselezni: ha löni kezdjük a tankot, a parancsnok gyorsan visszabújjik, és az így sokkal vak-sibb jármű mellett már könnyedén el-sunnyoghat néhány katona, aki aztán hátulról támadva rövid úton végez vele. De nemcsak a tankok esetében fontos, hogy milyen irányból éri őket a találat, hanem embereink is sokkal rosszabbul tűrik, ha hátulról kapják el őket (bár ezt szerintem senki sem viseli könnyen... ☺). Ily módon megadhatjuk azt is, hogy embereink merre nézzenek, így szükség esetén akár tüzelés közben, *hátrálva* is vissza tudnak majd vonulni... ilyen eddig még tényleg nem volt egyetlen RTS-ben sem.

### A katonák, akik gondolni is tudnak

Az előző részben többen is fájalták,

A háttérben csendben érkezik az erősítés



hogy nem lehetett minden egységet külön irányítani: egy „egységbe” ugyanis akár 3-4 gyalogos is tartozott, akiknek csak együtt lehetett parancsokat adni. Most mi magunk állíthatunk össze minden osztagot, amelyek ettől kezdve intelligensen együttműködnek: az új MI ugyanis nem szkriptelt, hanem szituációkra reagál. Ha például egy járműhöz néhány embert rendelünk, akkor körbeveszik – hogy ne lehessen hátbatámadni –, illetve minden osztag a leglassabb egység sebességével halad, hogy senki se maradjon le. Ezek mind apróságok, de



a stratégiák tanúsíthatják, milyen fontosak lehetnek egy csata során, és hogy eddig milyen kevés játék fordított kellő figyelmet ezekre a szempontokra. Az MI persze mindig a játék egyik legfontosabb eleme, úgyhogy csak reménykedhetünk, hogy a Massive betartja az ígéretét – ha igen, akkor valóban nagyot nézünk majd.

### Érkezik a nem várt erősítés

Az előző rész a többjátékos módban is fel tudott mutatni egy forradalmi újítást, amely a folytatásban is benne lesz: ez az úgynevezett drop-in játékmód, amelynek a lényege az, hogy ha a felek ezt engedélyezik, akkor a harcba bármikor bekapcsolódhat egy új játékos is. (Legutóbb a *GameStar*-táborban, *Warcraft* közben örültem volna ennek, amikor kidobott a szerver, és pityeregve nézhettem, amint Boe és ender a gyász legki-

## A GC2 FRAKCIÓI #3

Viron nomádok

A harmadik játszható fajt a rejtélyes viron nomádok alkotják. Biztosat senki sem tud róluk, csupán annyit, hogy megdöbbentően fejlett civilizációjuk és nanoorganikus technológiájuk révén igen komoly haderőt jelentenek: az egyetlen ember, aki találkozott velük, az az Order of the New Dawn egyik parancsnoka, Sarah Parker volt. Ő véletlenül került a Ragnarok Nebulába, a vironok felségterületére, és beszámolt arról, hogy a vironok sosem látott dolgokra képesek, például a harcmezőn több egység egyetlen hatalmas organikus fegyverré állhat össze. A földiek és az NSA egyaránt megpróbált már szövetségre lépni a vironokkal – eddig eredménytelenül. Utóbbiaknak megvannak a maguk indítékai, de ezeket egyelőre senki sem sejtí.



sebb jele nélkül osztozott meg a pályán maradt egységeimen...) A nyersanyag-gyűjtőgömb rész híján ugyanis egyik fél sem erősödhet meg annyira, hogy azonnal felmorzsolja az újonnan érkezőt, ráadásul előbb-utóbb ohatatlanul is megosztottá válik a haderő, hiszen mindenki arra törekszik, hogy egyszerre minél több leszállópályát tartson saját fennhatósága alatt. Ennek köszönhetően a multis meccsek sokkal izgalmasabbak lehetnek majd, hiszen elképzelhető, hogy mire már le-daráljuk volna az ellenfelet, a hátunk mögül akkor érkezik egy új játékos, aki épp nem a mi oldalunkat választja – sőt, internetes játék esetén még azt is megtehetjük, hogy szorongatott helyzetben a játékból (!) üzenünk egy cimboránknak, hogy ha éppen nem is játszik, csatlakozzon már a szerverünkre, és jöjjön gyorsan segíteni. Mindezek tetejébe a készítők teljes kooperatív-mód-támogatást ígérnek, azaz akár az egész egyjátékos kampányt is végigjátszhatjuk közösen.

A Viron nem támad, csak ha felbosszantják. Őt felbosszantották.



A tankokból kihajoló parancsnokok révén megnő a látótávolság



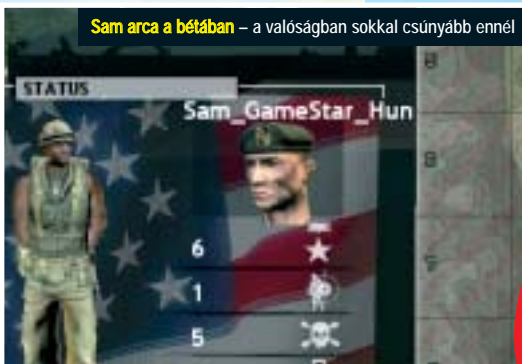
## mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



Bár már a *Ground Control* is bebizonyította, hogy van élet a *StarCraft* után, akkoriban még túlságosan is lekötötték minket a „hagyományos” RTS-ek. Mára azonban a legtöbb stratégiarajongó szívesen látna valami újat, így lehetséges, hogy a *GC2* sokkal átütőbb sikert arat majd. Aki unja már a fantasy RTS-ek áradatát, az számoljon velünk együtt a napokat, mert ami az FPS-örülteknek a *Doom 3*, az lehet idén az RTS-rajongók számára a *Ground Control 2*.



RPC 2 óránál!!!



Sam arca a bétában – a valóságban sokkal csúnyább ennél

KATONÁK VOLTUNK

**BÉTA**  
teszt

# BATTLEFIELD VIETNAM

Ugye milyen unalmas már, hogy állandóan a 40-es években egymagunk purgáljuk ki a világból a gonosz, csúf náci Németországot? Végre változik a hadszíntér: isten hozott a párás dzsungelben, ahol minden fa mögött csak a Te torkodat szeretnék elválni Ho Si Minh lelkes követői!

**N**agy-nagy örömről szól az Electronic Arts úgy döntött, hogy a *Battlefield* következője, hamarosan megjelenő részének majdnem béta-változatát az újságírók rendelkezésére bocsátja, hadd tapasztaljuk meg azt a sok szép és jót, amit eddig a fejlesztők csak ígérgettek. A három CD-n terpeszkedő *BF: Vietnam* tesztelésébe nagy vehemenciával vettem bele magam, az előző részt és kiegészítőt ugyanis rengeteget toltam a neten.

## Új, mégis a régi

A Digital Illusions fejlesztői úgy gondolták, hogy nem árt az új részhez új grafikus motort is szerkeszteni, de alapvetően mindent hagyták a régi-ben. A szokásos, zászlófoglalás taktika marad a régi-ben, a szembenálló felek viszont korántsem. A cím alap-

ján nem nehéz kitalálni, hogy az amerikai és a vietkong egységek csépelik egymást a játékban, azaz inkább a multiban összejött játékosok. Mondom ezt annál is inkább, mert maximális, „impossible” fokozaton sem sikerült értelem kicsikarnom a single-ben felsorakozó botokból. Ezen lép-jük is túl gyorsan, hiszen korántsem végleges verzió figyel a gépemen, lesz ez még jobb is.

## Arsenál

A hagyományos, csapatorientált játékokban fellelhető lehetőségek tár-háza kibővült, sokféle fegyvert vehetünk birtokunkba, a katonamérnök-sznájper leosztás kicsit összetettebb lett. Megijedni ezért nem kell, de hatványozottan igaz, hogy mindennek megvan a megfelelő ellenszere a megfelelő felszereltségű katona

személyében. Minden „kaszon” belül választhatunk még két fegyver közül: amerikai katonával vagy például M16-ost, vagy shotgunt, mérnökkel aknavetőt vagy gyalogsági aknákat cipelhetünk, és így tovább, ugyanígy a vietnami csapatok színeiben játszva is. A dolog még azzal is színesítve van, hogy amelyik csapatot alakítjuk (lásd doboz), attól függően változnak a választható fegyverek típusai. Néhány igen ütős fegyver is van ezek között, mint például az aknavető, amelyet a mérnökkel telepítve mint fix fegyvert használhatunk, s célzását megtanulva (nem könnyű) durván meg lehet szórni az ellent. Gyorsan kedvencemmé vált még a nehézgyalogosok csak úgy, kézben hordott M60-as géppuska (a la Rambo) M79-es gránátvetővel kombinált felszerelése, amellyel komoly gyalogos-elő-

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Háborús FPS	Electronic Arts
MEGJELENÉS	FEJLESZTŐ
2004 márc. 28.	Digital Illusions
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Battlefield 1942 és kiegészítői	

GYORSLINK >>> 462

renyomulást lehet megállítani egy-személyes halálosztóként.

## Robogóval tank ellen

Természetesen rengetegféle járművet lovagolhatunk meg a kor kínálatából, a *BF1942*-höz képest a helikopterek képeznek új csoportot, amelyeket először istenigazából a vietnami háborúban vezettek be. Repülhetjük a legendás Huey-t, amely azonfelül, hogy képes más, földi járműveket szállítani, még két fedélzeti M60-assal is rendelkezik védelem gyanánt. De repülhetünk még többek közt F-4 Phantommal is (iszonyú gyors, pillanatok alatt kikerülünk a harci zónából, és rögtön jön a tar-kólövés dezertálásért ☺), MIG17-tel



Szép ez a harckocsi-oszlop... amíg a kobra'k ide nem érnek



Az AK47 igen veszélyes jószág



Faja ez a Rambo-kés...



Napalmfürdő indul



Te leszel a negyedik!



Hopp, ott egy MIG!

és 21-gyel vagy M8-as harci helikopterrel. Azért egy harci helikopterben sem kell istencsászárnak éreznünk magunkat, mert egy fa mögül simán leszedhet egy mezítlábas bennszülött vállról indítható hőkereső rakétájával... Új engine ide vagy oda: sajna a lezuhant/felrobbant járművek még mindig gumikacsaként pattognak a játéktéren, ezen azért valamilyen módon változtathattak volna a kedves fejlesztők...

Radeon 9800 Próval felszerelt géppel tudtam élvezhető FPS-t produkáló indulásra bírnom, de fognak ezen a helyzeten még optimalizálni a megjelenésig. Hogy jót is mondjunk a grafikai motorról: a pályák jóval élettel telibbek, mint a *BF1942*-ben, a növényzet buja, a dzsungelharc benne pedig az életet mintázva szörnyűséges: abszolút könnyen leszedhet valaki egy egész szakaszt a sűrűben rejtőzve, mielőtt bárki kiszúrná. A zöldellő nö-

### Woodstock a gépeden

A hangulatot elképesztően jól fokozza a BFV zenéje, amely tulajdonképpen a 60-as évek slágereinek stílusos válogatása. Egy csapásra a *Jó reggelt, Vietnam!*-ban érezzük magunkat: aki szereti vagy látott már 3-4 Vietnamból szóló filmet, az rögtön teljesen bele fogja magát élni. Bőmből a zene például a legtöbb járműben is, igaz, így produkált a játék egy abszurdításában maximálisan poénos helyzetet: az egyik folyó mellett a dzsungelben kúszom éppen, amikor teljes sebességgel elrobog melletttem egy elfoglalt amerikai űrhajó, amelyen öt rizsszedő kalapos vietkong katona figyel, közben meg a fedélzeten üvölt a „Nowhere to run” ☺.

### Próbaszerver

Nagyon díjazott ötletként az EA meghirdetett két tesztidőpontot az alfa-verzióval rendelkező újságírók számára, ahol egymás ellen, no meg néhány hivatalos BFV-teszter ellen próbálgathatták az alapvetően multira kihegyezett játékot. Nem meglepő, hogy az egyjátékos mód agyatlan botoldósése után itt végre megmutatta tigriskörmeit a készülő játék. Öt perc után magával ragadott, mondhatom, sokkal jobban, mint a *BF1942*. A harcok na-

gyon pörgősek, a fegyverek nagyon jól ki vannak egyensúlyozva egymás ellen. Csak egy példa: elképesztő erőfeszítéseket tettem két társammal, hogy elfoglaljunk egy lényegtelen falut egy szakasz jenkítől, majd amikor végre sikerült, elhúzott az égen egy Phantom, és napalmmal hamuvá égetett mindenkit. Sokáig nem örülhettem, mert hátulról lecsapott rá egy MIG, de a folyó felől máris érkezett egy szakasz tengerészgyalogos, hogy bevesse magát a kunyhók fedezékébe... A *BF1942* nagy hibájából tanulva az internetes részre komoly hangsúlyt fektettek a Digital Illusionsnál: a netkóddal semmi gikszer nincs, simán, fennakadás nélkül játszottam az amcsi szerveren, alig várom már, hogy a végleges verzióval a gépemen leszámoljak a kis szalmakalapos rosszfiúkkal...

## A hajón öt rizsszedő kalapos vietkong katona figyel, közben meg a fedélzeten üvölt a 'Nowhere to run'

Abszolút poénként a vietnamiaknál fellelhető egy Vespa robogó is, amely ugyan nem nyújt semmi védelmet, de elég gyors, és a hátsó ülésen kuporgó utas akár géppuskából is oszthatja az áldást menet közben. Maximális a meglepetés ereje, ha egy ilyen száguldunk be a tengerészgyalogosok táborába ☺.

### A dzsungelben minden ehető: még Te is!

A játék most tesztelt változatát 3 GHz-es procival, 1 GB RAM-mal és

vénnyel, rizsföldekkel teli és nyamvadt kis viskók alkotta falvakból álló pályákon igazán megtapasztalhatjuk, mekkora embertömegek áldozták értelmetlenül életüket elképesztő „stratégiailag fontos” helyekért, amikor elkeseredett harcot vívunk az özönlő ellenféllel. A városi gerillaharc szépségeivel is szembesülhetünk: vannak pályák, ahol szétbombáztott városban kell tevékenykednünk, ezek egyébként a *BF1942* sztálingrádi pályájához hasonlítanak erősen, csak a fegyverek változtak a kornak megfelelően.

### Sam JÁTÉKÉLMÉNYEI



Már most látszik, hogy a BFV igazi multi-siker lesz: megvan benne minden, ami egy iszonyú hangulatos, nagyszabású háború – vagy éppen mocskos dzsungelharc – megvívását teszi lehetővé a szervereken nyomuló embertömegek számára.

# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

„Kicsit savanyú, kicsit sárga, de a mienk” - hangzott annak idején a Tanúban Virágh elvtárs zseniális beszólása a „magyar narancsról”, amikor Bástyá elvtárs diadalmas arccal beleharapott egy citromba. Annak idején talán így kezdtük mi is, ám azóta a helyzet megváltozott: a magyar játékfejlesztés problémái ellenére is szép jövő elé néz. Persze ez így közhelyesen hangzik, mi viszont alaposan utánajártunk, mi van a színpalak mögött, és mi a véleményünk a nemzetközi magazinoknak rólunk; illetve a magyar fejlesztések kulisszatitkait is kutattuk. A helyzet azért nem rózsás, mert a külföldi kiadók hajlamosak „szárnyainkat szegni” költségmegtakarítás és szűk határidőkhöz való makacs ragaszkodás címén. Szerencsére az *Afrika Korps vs. Desert Rats* igen jó lett, de azért sok lehetőség kiaknázatlan is maradt: a részletekről ügyeletes háborús szakértőnkől, Uhuól olvashattok a frontvonalról ☺.



Sajnos időnként érik kellemetlen meglepetések az embert: azt hiszem, a Clevers fejlesztőcsapata a meglepően és bosszantóan gyengére sikeredett *Terminator: War of the Machines* után most már tisztában van azzal, hogy az autósprogramokhoz sokkal jobban ért, mint az FPS-ekhez...  
Egy kicsit egyébként érezni a karácsonyi dömping utáni uborkaszexont, a stratégiák és a menedzseri vénával megáldott játékosok viszont a még *Desert Rats* mellett is egész jó kis programokkal mulathatták idejüket: Csonti felidézhetné pirates-ös emlékeit a Tortugában, és győzelemre vezethette a magyar futbalcsapatokat a Total Club Managerben.

Have fun!  
**Bad Sector**

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

**MaxD** tette fel nekünk, és a következő:

„Ki mikor és hogyan szerezte be élete első számítógépét, és az milyen volt?”

## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„1981-ben volt szerencsém az első ZX81-hez, amin a Pac Man volt a csúcjáték („A” betűk kergették a „B” betűt...) Első saját gépem két évvel később egy ZX Spectrum volt; mind a mai napig elevenen él bennem az a karácsony este, amikor semmi más nem érdekelt, csak az a gyönyörű doboz a fa alatt...”



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

„1985. május 14-e volt, keddi nap. Délután elmentünk a Konsumex nevű, akkortájt csak dollárért árusító boltba, és 230 dollárért megvettem életem első számítógépét, egy C64-est, amelyhez Dataset is járt. Ezt követően egy héttel újabb 230 dollár leperkálásáért átvehettem a C-1541-es floppimeghajtót is.”



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

„Jóapám vásárolt (valutáért!) egy Commodore VIC-20 típusú csodamasinát, nem sokkal Amerika felfedezése után. Miután 6 évesen autóversenyben tönkrevertem minden létező rokonomat, egyikük kijelentette, hogy ez egy hülyeség. A hülyeség szerencsére azóta is tart...”



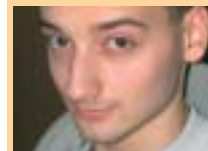
**> Kecse**  
**szakterület:** Multiplayer bármilyen, taktikai FPS  
**előélet:** 3 éve játékszági (GameStar)

„Általános iskola negyedikben számték szakkörön voltak Commodore Plus/4-esek. Majd az egyik haveromnak is lett. Egy másiknak meg egy ZX-81-es. Miután egyiknek a programozása sem volt 100%-os számomra, Bécsből szerváltunk inkább egy C64-est.”



**> Bad Sector**  
**szakterület:** Akció, kaland, RPG, stratégia  
**előélet:** 11 éve játékszági (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Bár egy cimborámat még a nyolcvanas évek végén sokat „boldogítottam”, amikor C64-esét és idejét lefoglalva délutánokon át a Pirates!-öt nyüstöltem, saját Commodore-t csak '89-ben vettem magamnak (némi szülői beruházással ☺). Nagyon büszke voltam magamra, hogy mekkora advanced csávó vagyok.”



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

„Életem első saját számítógépeként egy Intel 386-DX nevezetű „csodamasina” hozott lázba. A gámák végeláthatatlan nyüstölése helyett viszont első nap sikerült egészen apró darabokra szednem. Mái sem tudom hogyan, de a hetedik tartó lázas munka után a gép ismét életre kelt ☺.”



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

„Első gépem egy C16-os volt. Elkezdtem rá játékprogramokat írni, de hamar betelt a memória... Aztán vettünk Wiener Neustadtban egy Plus/4-et 1551-es gigakifáa floppival. Nagy rajság volt, ment rajta a Mercenary! Ez sajnos csak 1987-88 táján volt, mert szegények voltunk, mint a templom egere.”



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

„Ha nem számítjuk a „hőskor” csodagépeit (ZX, C64, ENIAC), akkor első gépemet viszonylag későn, már az egyetemi évek alatt vettem, miután a bályám megunta, hogy folyton az óven lógok. (Már-mint nem a derekszűjén, hanem a PC-jén.)”

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

**Gyorslink:** Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számat a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) jobb felső szejciójában találhatod mezőbe beírod, eljutsz a játék mikro-oldalára, ahol linkgyűjteményt, képarcívumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

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

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

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



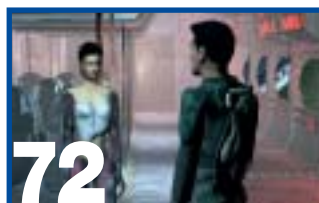
50

**AK vs. DR**  
HomoKozsó



62

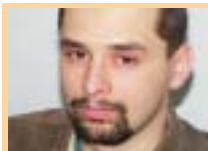
**Curse: Eye of Isis**  
Henteld a zombit, ne sírángozz!



72

**X2: The Threat**  
Fekete lyuk

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



**Sam**

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

„Az első saját PC-t relatíve későn szereztem be; első egyetemem után a jó tanuló-jó sportoló ösztön-dijamból (persze némi szülői támogatással) spóroltam össze. Szuper, csillivilli AMD K5-100 MHz, 16 MB RAM, S3 Trio 64 (1 MB) videokártya, 1,5 GB HDD, 14" Daewoo monitor. All the body needs...”



**Szittyó**

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

„Életem első alkalmá @, azaz első számítógépét örököltem a jó öreg bátyámtól, aki egy ZX Spekt-rum 16 kbyte-os szuper-masínát hagyott rám, jó kis Junoszty tv-vel. Sajnos a gép egy vad fallabdaparti közben elfüstölt, de addig a világ legcsodálatosabb masinája volt.”



**Uhu**

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

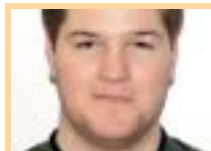
„Gimnázium első osztály vége felé történt a nagy esemény. (Addigra már rongyosra nyústittem a szomszéd 286-osát és C64-esét :)). A megoldás végül szülői részről jött: egy használt, de jó sok progi-val ellátott Atari 1040 STE „személyében”, egyenesen Svájc-ból.”



**SzJVC**

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

„1985-ben jártunk, és engem nagyon érdekelt a repülés. Egyszer egy újságban olvastam arról, hogy „az amerikaiak unalmukban már nem tudnak mit csinálni, csak számítógépen repülni.” Több sem kellett ahhoz, hogy felkeltse az érdeklődésem egy játékgép iránt, és be is szereztem egy Commodore 64-est.”



**ZeroCool**

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

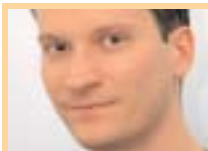
„Korábban is szinte minden gépet kipróbáltam, amihez csak hozzá lehetett férni itthon. Legelső, tényleg saját ketyerém egy Enterprise volt, amelynek többször le is törtém a botkormányját @. A beszerzés részleteiről nem nyilatkozni, mert még ma sem tisztázták a körülmények @.”



**Boe**

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

„Viszonylag későn, valamikor gimnazista éveim közepén jutottam el arra a magasabb tudatállaptra, hogy némi szülői segítséggel beruházzak egy 486DX2-66-osba. Addig csak a haverok XT-jét nyúztam, onnantól viszont én voltam a megasztár a konfigurációban lévő 2,4x-es, CD-olvasó miatt!”



**Malachit**

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

„Olyan régen történt, hogy szinte már csak emlékfosz-lányaim vannak az esetről. Édesapám szokásos ausztriai bevásárló körútjáról hazatérve lepett meg egy C-16-ossal. Programozgatni próbáltam rajta kevés sikerrel, de aztán a játékszenvedélyem urrá lett rajtam, ezután meg sem álltam a PC-ig @.”



**Berrr**

**szakterület:** Kaland, muzeális értékű bármí  
**előélet:** 13 éve játékságíró (Computer Mánia, GameStar)

„Első gépem egy 1985-ben vásárolt mérégrágra C 64-es volt, amelyet a szüleimtől kaptam. Legkedvesebb emlékeim ehhez fűződnek: kedvenc szöveges kalandjátékaimat és platformokat futtatam ezen a gépen.”

# EBBEN A SZÁMBAN

- Fókusz: Afrika Korps vs Desert Rats 50
- Szép remények: magyar fejlesztésű játékok 56
- Dead to Rights 60
- Curse: Eye of Isis 62
- Terminator 3 64
- Tortuga 66**



- Total Soccer Manager 68
- Combat Mission: Afrika Korps 70
- Civilization 3: Conquests 71
- Black Mirror 72
- X2: The Threat 74
- Delta Force BHD: Team Sabre 78**



- RC Cars 80
- Wallace and Gromit 81
- Urban Soccer 82**



- Kelly Slater's Pro Surfer 83
- Játszottuk még 84
- Budget 86
- Múzeum: Régi magyar játékok 88

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

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

### 60-69%

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

### 80-89%

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

### 50-59%

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

### 70-79%

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

### 0-49%

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

# Afrika Korps

EGEREK ÉS EMBEREK

Tél van, hideg is van, ki ne vágyna ilyenkor valami melegebb éghajlatra? Trópusok, Hawaii? Ugyan már, lejárt lemez: jobb lesz nekünk Tunézia, Algéria és Egyiptom. A dátumot pedig tessék visszaállítani 1941-re: máris kezdődik a (történelmi) utazás!

**A** második világháborút kicsit is ismerők számára ebben a pillanatban máris beugrik két név: Rommel és Montgomery, egy német és egy brit tábornok, akik főszerepet játszottak az észak-afrikai hadműveletekben, 1941 és '43 között. Az itteni hadszíntér egészen különleges volt, hiszen polgári lakosság, települések alig léteztek, a harcok elsősorban a tenger mellett vezető úton, illetve annak sávjában folytak, és a hadjáratok kimenetelét legtöbbször az utánpótlás mennyisége döntötte el. A Digital Reality fejlesztői pontosan ezeket a csatákat elevenítik fel nekünk – kicsit másképp, mint ahogy eddig megszokhattuk.

### Barátok és ellenségek

A vezető animáció nemcsak gyönyörű, de kiderül, hogy névtelen katonák mellett névvel, sorssal rendelkező hősokeket is irányítani fogunk. Mindez

azt is előrevetíti, hogy komolyabb történetre is számíthatunk a játékban, nem csupán küldetéseket oldunk meg egymás után. Összesen öt hőssel ismerkedünk meg, akik közül kettő főszerepet játszik a hadjáratokban: az

stratégiának! Az csak természetes, hogy a kamera forgatható és zoomolható. A terep valóban térbeli – látjuk a hegyek magasságát, a bombakráterek horpadásait, szinte érezzük a sivatagi homok szemet és bőrt szűrő

## Igen, valahogy így kell kinéznie 2004-ben egy valódi 3D-s háborús stratégiának!

egyik Erich von Hartmann, a német Afrika Korps (Afrika hadtest) páncélosparancsnoka, a másik Gregory Sinclair, az észak-afrikai brit hadsereg tisztje. További érdekesség kettejükben, hogy már találkoztak 1936-ban a berlini olimpián mint sportolók, ahol jó barátok lettek. Az első, ami a kellemes kis animáció után a szemünkbe ötlik, az a lehengerlő grafika. Igen, valahogy így kell kinéznie 2004-ben egy valódi 3D-s háborús

kavargását. Mindez azonban még kizárólag a külsín: legalább ilyen lelkesítő a grafika részletessége, aprólékosága is. A gyalogosok itt végre nem pixelkatonák és nem is kockaharcosok, hanem szépen kidolgozott mozgású bakák. A harckocsik és páncélosok szintén gyönyörűek, és itt is az aprólékos új dimenziójával találkozunk: amikor beültetünk egy embert egy nyitott járműbe, akkor annak nem egyszerűen megjelenik a feje, esetleg

A Tobruk-i gyors megérkezett



# vs. Desert Rats

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Stratégia	Monte Christo
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
II. világháború	Digital Reality
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Platoon, Haegemonia	

GYORSLINK  537

## TIPPEK a 94. oldalon

a teste a gépben, hanem látjuk, hogy ténylegesen mit csinál – vezeti a páncélost, kezeli a géppuskát, vagy csak a raktérben ül, és figyeli az eseményeket (a további részleteket lásd még a *dobozban*).

### Abszurd, de nem humor

A harcokat nyolc tengelyhatalmi és hat szövetséges küldetésen át irányítjuk. Bevetések előtt összeállíthatjuk csapatunkat: harc közben nincs gyártás, ezért fontos, milyen egységeket veszünk magunkkal. Ezt sok minden befolyásolja – csak meglévő presztizspontjaink erejéig vásárolhatunk, amihez később, ha sikeresen teljesítjük a feladatokat, bónuszpontokat és speciális „überegységeket” is kapunk. Elvileg egységeink a harcok során fejlődhetnek is, de itt ütközünk a játék első komoly hibájába: szakítva a logikus szisztémával, ahol alakulataink a harc-



Ejszaka van, máma már a páncél se hasad tovább (vagy mégis?)

## SOFŐR LESZEL, VAGY PÁNCÉLOS ÁSZ?

Katonáink a járművekkel is elboldogulnak

Ugyan először itt is felfordul a kritikus, hiszen bármelyik közkatona bármibe beülhet, és lazán elvezetheti, vagy harcolhat vele, de ennél azért szerencsére összetettebb a dolog. Nagyon jó ötletnek tartom, hogy nem egyszerűen ennyi-annyi kezelő kell egy jármű, vagy egy löveg működtetéséhez, hanem – bár egyvalaki is elvezethet egy gépet, vagy kezelhet egy ágyút, de –minél többen foglalkoznak vele, annál hatékonyabb a harceszköz (persze csak egy bizonyos határig). Előfordulhat, hogy egy személy nem is tud tüzelni, csak mozgatni tudja a gépet. A második már kezeli a főfegyvert, a harmadik a géppuskát, a negyedik növeli a látótávolságot vagy a célzás pontosságát, és így tovább. Ezenkívül a speciális alakula-

tok további bónuszt adnak: ha egy felderítő száll be, akkor távolabbra látunk, a géppisztolyos hatékonyabban kezeli a harcjármű géppuskáját, a gránátos pedig a löveggel rendelkező páncélosok hatékonyságát növeli jelentősen. Ráadásul ezeket kombinálni is lehet, amivel máris jelentős előnyre tehetünk szert.



ban szerezhetnek tapasztalatot, itt egészen mással találkozunk. Három tapasztalati szint létezik: reguláris, veterán és elit, a szintlépések azonban végtelenül egyszerűek: ha egy jármű túlél egy csatát, automatikusan fejlettebb lesz, függetlenül attól, hogy csinált-e bármit. Ráadásul az emberek – akik a járműveket is üzemeltetik! – egyáltalán nem tudnak tapasztalatot gyűjteni. Kissé furcsa, nem? De a meglepetéseknek ezzel még nincs vége: akár a legegyszerűbb lövész is szét tud löni egy házat, vagy egy könnyebb harckocsiból is ki tudja

tétkemet. Igazuk is lenne – amennyiben nem egy történelmi, világháborús játékról beszélünk, hiszen ezekkel a könnyed megoldásokkal pontosan az a háborús atmoszféra vész el, amelyet a fejlesztők eredetileg megcélzottak.

### „Dabluk!” (egy Wehrmacht-grunt) ☺.

Megemlíteném még a történelmi hiteltelenséget az egységeknél is: nem volt például PzIVG és hosszú csövű 75-ös ágyú 1941-ben, ahogy Tigris sem '42 első felében. Nem értem – ahogy ezt már annak idején a *Sudden Strike 2*

## Akár a legegyszerűbb lövész is szét tud löni egy házat, vagy egy könnyebb harckocsiból is ki tudja löni a legénységet (!)

lőni a legénységet, amellet persze, hogy leszedi a jármű páncélzatát. Kérdem én, mire találták akkor ki a páncélt? Az, hogy nincs löszer- és üzemyangszint, még a megbocsátható bűnök közé tartozik, pedig ezek használatával is sokat lehetett volna növelni a harctéri taktikázáson. Gondolom, egyesek azt mondják minderre, hogy nem ez a fontos, hanem kizárólag a já-

nél is irtam –, miért nem lehet ezekre odafigyelni, amikor a valós harceszközök szerepeltetése semmiféle hátrányt nem okozna a játékmenetben. Azért hogy valami pozitívát is mondjak: rendkívül ötletesen oldották meg, hogy speciális képzettségű gyalogosaink képességeit akkor is kihasználjuk, amikor csak járművekkel nyomulunk előre. Így például a felderítő a gépekbe beül-

## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Afrika Korps vs. Desert Rats

Blitzkrieg



10/10

Grafika

8/10

E pontnál nem érheti kifogás a Digital Realityt. Nemcsak valódi 3D-s, hegyes-völgyes táj, időjárás és felvert por effektekkel, hanem hihetetlenül részletes is. Jó lenne, ha mostantól ez lenne az alap a 2. vh-s stratégiáknál. („Almodozni jó...”)

Szép-szép, de hiába, no: az idő a számítógépes játékokat gyorsan öregíti ☺. Ennek ellenére még ma sem kell szégyenkeznie: a részben térbeli, részben izometrikus látvány még ma is igen meggyőző. Remélhetőleg a második rész új grafikát vonultat fel, és méltó választ ad az újabb „kihívóknak”. („Almodozni jó...” – folytatás)

5/10

Kampány

7/10

Megvannak az élvezetes kampányra törekvés szándékai, de a túlságosan egyszerű fejlődési modell (tapasztalati pontokat nem gyűjtenek egységeink) és az upgrade lehetőség hiánya miatt hamar elszáll a lelkesedés. A küldetések legalább változatosak, és hőseink, parancsnokaink szerepeltetése is javít az összképen.

„Lendületet kezdés után lomha folytatás” – lehetne itt a mottó. A fejlődési rendszer ellenben remekül működik, az upgrade rendszer már kevésbé tökéletes. Parancsnokunknak itt is komoly szerepe van, és a küldetések valahogy nagyobb ivűek. Más kérdés, hogy a véletlenszerű pályák miatt itt-ott beköszönt az unalom. Mégis, a PG óta még mindig ez volt a legjobb parancsnoki karrier.

6/10

Realitás

8/10

Meglehetősen vegyes a kép: vannak öröme okot adó részletek, például a páncélosok géppuskája korrektül működik, de összességében inkább viszszalépés az arkád játékmenet irányába. A kampány történelmi hűségére való törekvése ugyanakkor mindenképpen dicsérendő dolog.

A *Blitzkrieg* sem tudott maradéktalanul megfelelni a – a fejlesztők ígéretei alapján (!) magával szemben támasztott – követelményeknek, de számos olyan megoldást hozott, amire a korábbi háborús RTS-ekben bizony nem láttunk példát (pl. a harckocsik kilövési modellje, életerőcsikok helyett).

7/10

Hangulat

7/10

A történelmi szál hatalmas svungot vinne a játékba, ha komolyan kihasználták volna – így viszont minimális a jelentősége. A gyönyörű animációk, valamint a valós történelmi események feltüntetése viszont lelkesedésre gerjeszt, és akkor még nem is beszélünk az aprókékos grafika és a kiváló zene támogató hatásáról.

Az élvezetes kampány és a változatos küldetések hosszú ideig tolják előre a játékost, bocsánat: parancsnokot ☺. Egy idő után azonban egyre unalmasabbá válik a játékmenet, és a végén már igazából csak a gyönyörű befejező animációkért harcol az ember.

28/40

Összesen

30/40

Itt 20 perclg kell védenünk az állásainkat



## RONCSOK

A roncsok mindenhol ott maradnak, néha komoly közlekedési akadályt képezve

## HŐSÜNK

A hősünk felett lógó címer segít, hogy ne veszítsük el őt a csata forgatagában

## ÉPÜLETEK

Az épületek, nem díszek, hanem elhelyezhetjük benne katonáinkat – ezt a templomtorony pl. remek hely a mesterlövészeknek

## KEZELŐFELÜLET

A kezelőfelületről minden fontos adatot leolvashatunk, akár a térképről, akár az egységeinkről van szó

## ZSÁKMÁNY

Az ellenségtől zsákmányolt járművekre embereink német zászlót raktak, nehogy a saját légiérő tévedésből szétbombázza azokat

Ambush the convoy crossing the village! You may also capture some useful equipment.

OK

ve megnöveli annak látótávolságát, a géppisztolyos fokozza a jármű fedélzeti géppuskájának a hatáskörét, a gránátos pedig a löveg hatékonyságát. A küldetésekre sem lehet rosszat mondani – látszik, hogy a dizájnerek nem fukarkodtak az ötletekkel: találkozunk klasszikus támadással, tülerővel szembeni védekezéssel és konvojvédelemmel is. Más kérdés, hogy egy idő után mégis lohoda a lelkesedésünk, amelynek oka elsősorban az átlagos MI: nincsenek váratlan, merész húzásai, általában csak védekezik, de ha támad, akkor sem nagyobb csapatban teszi ezt, hanem csak pár, szedett-vedett

**PRÓBÁLD KI!**

DEMÓ ÉS ANIM  
A CD/DVD-N

egységgel. Találkozhatunk emellett egészen elkeserítő dolgokkal is, mikor a gyalogosok rohannak a modern tankok felé, lövöldöznek rájuk a puskájukkal, amelyekkel még csak meg sem tudják őket sebezni (hiszen ezek már erős páncélzatúak).

### Hol volt... de hová lett ☹?

A felsorolt hibák még nem húznak le teljesen egy programot, ha a története van annyira kidolgozott, hogy a játékost magával ragadja a hangulat, és nem tud elszakadni tőle. Nem kell itt rögtön nagy nevekre gondolni, mint a *Warcraft 3* (de lehet ☺!), elég, ha csak a méltánytalanul elfeledett

*Original Warra* vagy az igazi klasszikussá vált *Myth* sorozatra emlékezünk. Sajnálattal ebben sem domborít nagyot a *AK vs. DR*: bár a bevezető anim és a „nulladik” küldetés – amely gyakorlatilag egy ingame átvezető – sokat sejtető, ezzel be is fejeződött a hősök sorsának bemutatása: innentől csak a harcokban találkozunk velük, ahol egyszerűen csak táposabb egységként szerepelnek. Ugyan minden küldetés után olvashatunk tőlük egy naplóbejegyzést, ami még akár érdekes is lenne, ha legalább némi átvezetővel megtámogatták volna. Önmagában viszont, így 2004 környékén ez kicsit kevés ahhoz, hogy magába szippantsa a játékost. Nagy kár, és ebből a szempontból nem is értem

## JÁTÉK A HOMO-KOZÓBAN

Prósrág minden mennyiségben

Bár történelmi hitelesség tekintetében felemás a helyzet a játékban, számos olyan apró részlettel találkozhatunk a *AK vs. DR* harcterein, amilyenvel eddig még nem. Kezdjük ott, hogy a bombakráterek nem tűnnek el 2 másodperccel a becsapódás után, ahogy a halott katonák és a kiegészítő járműroncsok sem. Ráadásul ezek nemcsak díszletelemet képeznek, hanem befolyásolják is az eseményeket: egységeink lelassulnak, amikor behuppannak a kráterbe, illetve ki kell kerülniük a roncsokat. Vége kidönthetjük a fákat is! A legváratlanabb meglepetés viszont akkor ért, amikor kilöttem egy nyitott onjáró löveget: a kezelők meghaltak, de a gépet még meg lehetett javítani, ezért gyorsan odaküldtem embereimet, hogy foglalják el. Nos, nemcsak a halott járművezetőket lehetett látni a kilőtt páncélosban, de mikor az embereim elfoglalták azt, kidobálták a hullákat a szabadba, amit szintén szemügyre vehettünk! Na, ezt nevezem én részletességnek!

A tankoknak semmi nem állhatja útját, átrombolnak minden



## FEJLESZTŐI INTERJÚ

„...mi már a bevezető animációtól érzékeltetjük a játékkal, hogy szereplőink emberek, a sorsuk pedig érdekes vegyületet alkot...”

**A AK vs. DR vezető producerével, Daubner Tamással beszélgettünk a játékban szereplő újdonságokról, történetről és harctéri körülményekről.**

**GameStar: Honnan jött az ötlet, hogy komoly történeti szál legyen? Mekkora szerepe van ennek a játékban?**

**Daubner Tamás:** Rengeteg II. világháborús stratégiai játék létezik, de a történelmi hátszínre való törekvés, a helyszínek mind-egyiknél háttérbe szorították azt a ténytet, hogy az útközletekben mennyire fontos volt az emberi tényező. Mi már a bevezető animációtól érzékeltetjük a játékkal, hogy szereplőink emberek, a sorsuk pedig érdekes vegyületet alkot. A játékos aztán dönt-het úgy is, hogy nem érdeklí őt a kerettörténet – ilyenkor kampány módban játszhat, vagy megismerkedhet mélyebben a szereplőkkel, sőt: a szereplők sorsát még a háború után is nyomon követheti.

**GS: Hányféle járművel találkozhatunk a küldetések során?**

**D.T.:** A gyalogosokkal és hősökkel együtt több mint 70 egység szerepel a játékban. Ha ezeket elvesszük, 50 jármű marad, amelyek az egyszerű teherautóktól a bombázókön át az akkori csúcstechnikát képviselő nehéztankokig terjednek. Ha hozzátesszük még azt, hogy a küldetések megfelelő teljesítéséért különleges egységeket

nyerhet el a játékos, akkor újabb 8 járművel nő ez a szám.

**GS: Mekkora jelentősége van egységeink fejlődésének? A gyalogosok miért nem gyűjthetnek tapasztalatot?**

**D.T.:** A gyalogosok erőforrásként, mintegy benzinként szerepelnek: ők működtetik a járműveket, ezzel már épp elég fontosak. Teljesen felesleges és zavaró lett volna, ha a nagyobb pályákon szereplő több száz gyalogos is szintet lép, és őket is mikromenedzselni kellett volna. Az egységek fejlődése kiemelt fontosságú,

**D.T.:** Nem, de a játék rendelkezik néhány, úgynevezett Blitzkrieg- (villámháborús) küldetéssel. Ha az adott küldetést sok zászmányolt egységgel, ügyesen teljesíted, akkor biztosan a Blitzkrieg módra szavazol a következő missziónál, hiszen ellenfeled felkészületlenül vár (nem volt ideje az utánpótlásra). Ugyanakkor a sikeresen teljesített küldetések folyamata, valamint az eközben gyűjtögetett presztízspontok mértéke határozza meg, hogy a főhadiszállás az oldalanként négy különleges egységből hányat bocsát rendelkezésedre.

## A játék egyáltalán nem „árkád”

hiszen a kampányokban előrehaladva az ellenfél is tapasztaltabb egységekkel fog támadni, így, ha nem vigyáztunk eléggé a korábbi küldetésekben járműveinkre, sokkal nehezebb dolgunk lesz. Természetesen ügyeltünk arra is, hogy könnyű fokozatban végig lehessen vinni a küldetéseket, ne kényszerítsük rá a játékosra a „vigyázz rájuk mindenképpen”-logikát.

**GS: Befolyásolják-e sikereink a kampány menetét (vagyis ha jobbak vagyunk, másként alakulnak az események)?**

**GS: Miért lett ennyire „árkád” a háborús realitási szint (például kispuskával ki lehet löni egy épületet, könnyű harcokcsik vagy páncélosok személyzetét, nincs lőszer/üzemanyag szint)?**

**D.T.:** A játék egyáltalán nem „árkád”. Szoros az összefüggés egy adott fegyver szintje és a támadott egység páncélozottsága között. Épületeket ugyan lehet rombolni puskákkal, de azok csak a gyenge páncélzatot tudnak átlóni. Sebést csak ugyanakkora vagy gyengébb páncélzatba visznek be – amint a páncélzat szintje



meghaladja a fegyverét, a bevitt sebész mérete drasztikusan csökken, nagy eltérés esetén pedig nem lehet sebést okozni. A lőszer/üzemanyag/megfelelő vezető bevezetés óriási baklövés lett volna, eszméletlen mennyiségű munkát igényelve a játékostól, ráadásul mesterségesen növelte volna a játékidőt, valódi játékelmény nélkül. Ugyanakkor minden jármű rendelkezik haladási sebességgel, gyorsulással, lö- és látótávolsággal, éghetőséggel, páncélozottsággal, fordulási sebességgel, löveg-töröly-fordulással, tűzgyorsasággal, és még sorolhatnám...

**GS: Mire vagytok a legbüszkébbek a programmal kapcsolatban?**

**D.T.:** Legfőképpen arra, hogy a kész játékkal mindenki elégedett volt, azt kaptuk, amit elterveztünk. Jutott idő a részletekre, a játékost állandóan jutalmazó mozzanatokra, melyek arra ösztönzik, hogy végigvigye a AK vs. DR-t, és elégedetten dőljön hátra. Összességében meg tudtuk valósítani eredeti elképzeléseinket, és minimális kompromisszumra kényszerültünk, így a AK vs. DR képes helytállni akár a legnagyobb külföldi fejlesztésekkel szemben is.

a fejlesztőket, hogy akkor minek erőltették a dolgot: így a játékos csalódott és dühös lesz, hiszen nem azt kapta, amit várt.

### Csak könnyűpáncélos

Mielőtt még azonban mindenki leírna magában a AK vs. DR-t, hadd emeljek még ki belőle pár pozitívumot, amelyek feljavítják az eredményt. Az egyik a küldetések előtti briefing-képernyő. Itt nem csak az aktuális feladatunkat ismerjük meg, hanem

arról is tudomást szerzünk, mik is történtek korábban – hiteles történelmi események formájában, dátumra lebontva. Ez az apróság meglepően sokat dob a hangulaton. A zene viszont ezúttal is félelmetesen szép és hangulatos, ahogy ezt már a Digital Reality játékeinál megszokhattuk. Nem beszéltünk még a multiról: a szokásos DT és CTF módok mellett találunk még egy érdekeset, amely „Tobruk-to-El-Alamein” névre hallgat. Itt mindkét félnek a pálya szélén van

egy bázisa, és felváltva támadnak, miközben a védekező fél folyamatosan utánpótlást kap – mindez remekül modellezi a sivatagi háború kicsiben körülményeit. A számtalan sirám után, talán sokak már neki sem indulnának a sivatagnak, de van egy jó hír: a hibái és hiányosságai mellett mégiscsak élvezetes a játék – a dühítő momentumokon túlve magunkat, kellemesen hangulatos csatákban vehetünk részt.

**Uhu**

## HARDVER

### MINIMUM

Pii 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF4 440MX

„A szerény videokártya ellenére elsőre teljesen szépen futott, de később, sok egység esetén már hajlamos volt kicsit belassulni.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Lélegzetelállító grafika	↓ Kevés történet
↑ Hangulatos zene	↓ Rossz fejlődési rendszer
	↓ Nem reális harctéri körülmények
GRAFIKA <b>10</b>	HANGULAT <b>7</b>
HANGOK <b>10</b>	KIHIVÁS <b>7</b>
IRÁNYÍTÁS <b>8</b>	SZAVATOSSÁG <b>7</b>

### Uhu VÉGSZAVA



Gyönyörű második világháborús stratégia, történelmi eseményekkel, aprólékos kidolgozással; de a játékmenet túl könnyű, a történet lapos, a fejlődési rendszer pedig gyengus, így sajnos „csak” egy átlagosan jó alkotás lett belőle.

# 83%

### ÉS A TÖBBI

Blitzkrieg	<b>86%</b>
Frontline Command	<b>84%</b>
Sudden Strike 2	<b>83%</b>



Ez telibe ment...



MAGYAR JÁTÉKFEJLESZTÉS

# SZÉP REMÉNYEK

A nyolcvanas években a Commodore 64 és a ZX Spectrum „megfertőzött” minket. A játék a szocializmus évei alatt titkolt szenvedélyükké vált, elismertségre viszont senkitől sem számíthattunk. Azóta Magyarország megváltozott, felnőttünk, és kreatív erőinket jómagunk újságkészítéssel, mások viszont a digitális álmok megvalósításával töltik: utóbbiakról szól most ez a négy oldal...

**M**i is jellemzi leginkább a magyar játékfejlesztést? Természetesen ezt egy mondatban nem lehet összefoglalni, de az egyértelmű, hogy – mint Magyarországon minden másra – országunk helyzete és mérete erre is rányomja bélyegét. Míg Nyugat-Európában a garázsfejlesztésekből jóval hamarabb és jelentősebb mértékben fejlődtek ki nagyobb játékfejlesztő csapatok, amelyek később kiadókká váltak, addig nálunk ez a folyamat csak később indult be, és ott még csak nem is tartunk, hogy saját kiadónk legyen. Később a helyzet megváltozott, de azért egyelőre még nem tudunk az amerikai vagy nyugat-európai csapatok elismertségére szert tenni. Pedig rengeteg a tehetséges játékfejlesztő nálunk: vannak, akik be is futottak, vannak, akik nem, no és persze hátravannak még a „nagy reménységek”...

## Kikből lesz a cserebogár?

De mi szükséges ahhoz, hogy valaki fejlesztővé váljon? Semmilyen munkára nem jellemző, hogy csak el kell végeznünk egy megadott iskolát, egyetemet, utána jelentkezünk egy álláshirdetésre, és már fel is vettek, aztán kész – ám a hazai számítógé-

nem igazán szeretnek felvenni: aki be szeretne kerülni hozzájuk, annak már valahol, valamilyen módon bizonyítania kellett. A régi időkben túlnyomórészt a demócsapatok programozóinak és grafikusainak nyílt lehetőségek arra, hogy munkáikkal meggyőzzék a formálódó csapat ve-

## A magyar csapatok eleinte általában a nyolcvanas években felnőtt játékrájon, baráti társaságokból 'verbuválódtak' össze.

pes játékok fejlesztésére ez még kevésbé áll: a magyar csapatok eleinte általában azokból a nyolcvanas években felnőtt játékrájon, baráti társaságokból „verbuválódtak” össze kissé belterjes gárdákká, amelyek szenvedélyüket valamilyen módon kreatív formába szeretnék önteni. A csapatok persze mindig keresnek új embereket, ám teljesen kezdőket

zetőit. Ennek egyébként nem elhanyagolható oka, hogy *játékprogramozást* ma sem tanítanak felsőfokú intézményekben. Manapság némileg már változott a helyzet: aki jól tud kódolni, és otthon, hobbiszinten összehozott valamilyen játékot vagy egyéb anyagot, amelyet prezentálhat a csapatnak, esetleg még jó kapcsolatokkal is rendelkezik, annak

van esélye bekerülni, hiszen szaporodnak a fejlesztőgárdák, és – kis ország lévén – egyre nagyobb hiány mutatkozik a tapasztalt játékprogramozókból.

## Fantázia és kompromiszumok

Természetesen egy játék nemcsak „leketlen” bajtökből áll, hanem ki is kell találni, miről szóljon, formába kell önteni, össze kell gyúrni, nem utolsósorban történetet is kell gyártani hozzá, ehhez pedig nem egyszerű technikai tudásra, hanem fantáziára és többek között szervezési készségekre is szükség van. Ez a „designer”-ek dolga, akik – egy, ebben a munkakörben dolgozó cimborám szerint – tulajdonképpen „azt végzik el, amit a többiek már nem vállalnak el”. Ebbe beletartozik a koncepció kiötlése, kidolgozása, valamint egy történelmi játéknál utána kell járni a háttérnek (a *Theocracy* fejlesztői közül például mindenki ismerte az azték birodalom történetét), de olyan triviálisnak tűnő dolgok is, mint a honosítás vagy a kézikönyv megírása.

A designernek ugyanakkor szárnyaló fantáziáján és persze tökéletes játéktudásán túl hihetetlen türelmesnek és nyitottnak is kell lennie, hiszen

## KÜLFÖLDI ÚJSÁGÍRÓK MAGYAR JÁTÉKOKRÓL

Mi kérdeztük, ők válaszoltak

### Jiri Sladek

Főszerkesztő

Cseh GameStar

**GameStar:** Melyik magyar játékra adták a legmagasabb %-ot, és miért?

Jiri Sladek: Imperium Galactica II, Haegemonia

**GS:** Melyikre a legalacsonyabbat, és miért?

JS: Platoon (78%)

**GS:** Milyen összbemutató alakult ki bennetek a magyar játékokról?

JS: Ugyanaz a trend van Magyarországon is, mint Lengyelországban, Csehországban, Oroszországban. A magyar játékok egyre jobbak minden évben és a magyar fejlesztők egy lassan szintre kerülnek a nyugati kollegáikkal.

**GS:** Szerintetek mi az aktuális legígéretesebb magyar projekt?

JS: Codename: Panzers

**GS:** Mi volt az első számottevő magyar játék, amire emlékeztek?

JS: Perihelion: Még Amigán játszottam vele.

### Jan Doskocil

Főszerkesztő

Tiscali Games

<http://games.tiscali.cz>

**GameStar:** Melyik magyar játékra adták a legmagasabb százalékot, és miért?  
Jan Doskocil: A SWINE-ra, amely 90%-ot kapott.

**GS:** Melyikre a legalacsonyabbat, és miért?

JD: A Terminator: War of the Machinesre. Még csak le sem teszteltük, annyira pocskó volt ©. Hasonlóan járt a Street Legal Racing is.

**GS:** Milyen összbemutató alakult ki bennetek a magyar játékokról?

JD: Igazság szerint, mivel egyszerre vagyok főszerkesztő, szerkesztő, és még én híresek is, ezért nem igazán van időm játszani. Tavaly nagyjából öt játékkal volt dolgom, nincs időm barátnőm mellett és az állandó stressz miatt.

**GS:** Szerintetek melyik az aktuális legígéretesebb magyar projekt?

JD: Codename: Panzers.

**GS:** Mi volt az első számottevő magyar játék, amelyre emlékeztek?

JD: Haegemonia: Legions of Iron.

### Mario Behring

Szerkesztő

GenGamers

<http://www.gengamers.com>

**GS:** Milyen összbemutató alakult ki bennetek a magyar játékokról?

MB: Szerintem a kelet-európai fejlesztők fantasztikus programokat készítenek. Rengeteg ígéretes cím van most is készülőben. Én Németországban élek, és ott két játékot ismernek igazán a magyaroktól:

a SWINE-t és a Codename Panzerst.

**GS:** Szerintetek melyik az aktuális legígéretesebb magyar projekt?

Nagyon várom már a Codename Panzerst. Láttam a képeket és videókat és, és... öregem, ez a gáma kira lesz ©!

**GS:** Mi volt az első számottevő magyar játék, amelyre emlékeztek?

A SWINE! Nagyon sokan emlékeztetett a Wormsra. A SWINE marha klassz volt!

### John Delbart

Szerkesztő

Gamer's Hell

<http://www.gamershell.com>

**GS:** Milyen összbemutató alakult ki bennetek a magyar játékokról?

Szerintem a magyar játékokról Magyarországon kívül nem nagyon tudják, hogy magyarok, hacsak nem egy nagy cég adja ki, de ők ezt akkor sem reklámozzák túlságosan. Például sok sajtóanyagra emlékszem, ahol meg sem volt említve, hogy a Haegemoniát melyik csapat fejlesztte.

**GS:** Szerintetek melyik az aktuális legígéretesebb magyar projekt?

Szerintem a Codename Panzers ©.

**GS:** Mi volt az első számottevő magyar játék, amelyre emlékeztek?

A Haegemonia.

## MAGYAR FEJLESZTŐK LAJSTROMA

### A.S.K. HOMEWORK

**Alakulás éve:** 1998

**Székhely:** Debrecen

**Csapatlétszám:** 10

**Eddigi alkotások:** eGames Pinball, Pure Pinball

**Aktuális projekt:** The Buggy - Make, Ride, Win!

**Pár szó magatokról:** ©

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** Velünk nem történnek érdekes események ©.

**Kontakt:** <http://www.askhomework.hu>

### BRAINFACOR

**Alakulás éve:** 2000.

**Székhely:** Nyíregyháza

**Csapatlétszám:** 12

**Eddigi alkotások:** WitchCraft, Tortuga Bay, 203 Games for PC, 200+ Games for PDA Vol 1-2., 200+ Palm Games, 100+ Applications for Palm, Print Workshop, AdGuard, egyéb grafikai és animációs munkák.

**Aktuális projekt:** Word Of Chaos, egyéb más grafikai és animációs munkák.

**Pár szó magatokról:** Célunk minőségi programok fejlesztése, elsősorban PC platformra. A csapat minden tagja megszállott játékos, és minden vagyunk, hogy élvezetes és szórakoztató gamek készítése érdekében mozgósítsuk a bennünk munkáló kreatív energiákat. További infók rólunk a [www.brainfactor.com](http://www.brainfactor.com) - on találhatóak.

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** Kedvenc szabadidős elfoglaltságaink közé tartozik a Pizzafutárk arcának firkésése, amikor eddeltd hoznak a Motion Capture stúdióban munkálkodó kollegák részére. Jól mutatnak a srácok állig beöltözve testrefeszülő ruhába, fényvisszaverő markerekkel feldisztve, mint egy karácsonyfa, a 8 vörös fényvel izzó kamera, és az adatfeldolgozást végző számítógépek kereszttüzében. Szegény laikus Pizzafutárk sohasem tudják eldönteni, hogy most a Kész Átverés Showba kerültek be, valamilyen titkos katonai kísérlet részesei, UFO-k fogják elrabolni és megkínózni őket, káprázik a szemük, vagy egyszerűen csak elnézték a címet és a bolondok házába szállították ki a rendelést ©.

**Kontakt:** <http://www.brainfactor.com>

### DIGITAL REALITY

**Alakulás éve:** 1997

**Székhely:** Budapest

**Csapatlétszám:** 42

**Eddigi alkotások:** Reunion, Imperium Galactica 1, Imperium Galactica II., Haegemonia, Platoon, Haegemonia: A Solon hagyaték, Afrika Korps vs. Desert Rats

**Aktuális projekt:** Bejelentés előtt áll...

**Pár szó magatokról:** Mindig a lehető legjobb minőségű játékokat állítjuk elő...

kompromisszumokat kell kötni a programozókkal és grafikusokkal, illetve a kiadó céggel is. A híres (bár végül nem túl sikeres...) Theocracy fejlesztői meséltek például olyan esetekről, amikor nem tudták meggyőzni a programozókat, hogy egy lóháton ülő törzsfőnök egységét kellemesen nagyra csinálják, mert technikailag megoldhatatlan lett volna, vagy túlzott erőforrást igényelt volna, és ilyenkor fel kell tudni mérni, hogy érdemes-e „erőltetni”. De a designer vagy esetleg a projektmenedzser áll kapcsolatban a kiadóval is (amely akkor még az Interaktív Magic volt); ennek kérésére a német verzióhoz speciális „zöld vérű” változatot kellett készíteni, aztán, amikor átkerült a Ubi Soft-hoz, az aztékok híres emberáldozatait ki kellett szedni a játékból, mert nem illett a francia cég akkori „raymanes” image-éhez...

### A kiadó szava szent és sérthetetlen...

Ezzel el is érkezünk a játékfejlesztés legnagyobb problémájához, amely Magyarországon valahogy még fokozottabban jelentkezik, mint máshol. Be kell látnunk, hogy kis, kelet-európai ország lévén, végső soron még a mai napig sem sikerült oly módon betörnünk a nemzetközi piacra, mint az amerikai, japán, francia vagy a német játékoknak. Közismert tény, hogy a játékfejlesztés nem annyira pontos dátumhoz köthető munka, rengeteg probléma merülhet fel közben, amely miatt gyakran hónapokkal vagy akár évekkal is eltolják egy adott cím megjelenését. Nálunk azonban a legtöbbször ilyen szóba sem jöhet, sőt a külföldi kiadók igen gyakran drákói – már-már irreális – szigorral szabnak meg igen szűkre egy-egy határidőt.

Pontosan ez történt a Digital Reality

Platoonja és az Invictus Street Legafe esetében is. Ha a fejlesztők több időt kapnak a játék befejezésére, akkor ezek sokkal jobban is sikerülhetnek volna, ám ez a kiadókat nem igazán érdekelte. Egyik játéknál sem az vezérelte őket, hogy AAA színvonalú programokat adjanak ki, hanem, hogy minél olcsóbban és gyorsabban tudják előállítani a készterméket.

Sajnos, paradox módon egyrészt azért, mert a magyar játék fejlesztési költségei lényegesen alacsonyabbak, másrészt pedig azért, mert még nem hoztunk ki akkora durranást, ezért a külföldi kiadók egyelőre hajlamosak arra, hogy ne vegyék igazán komolyan a magyar fejlesztőket, és nem adnak nekünk elég nagy mozgásteret. Vannak azért biztató jelek, hiszen két okból is megváltozhat a külföldi cégek hozzáállása: az egyik az EU-csatlakozás, amelynek

**A SWINE talán az első olyan magyar játék,** amely nem csak elismerést kapott, hanem kifejezetten fel is figyelt rá.





...mely minden aspektusát tekintve világszínvonalú termék. Éppen ezért a lehető legjobb szakemberekkel dolgozunk, akik minden esetben a maximális teljesítményre törekednek.

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** Kétségtelenül az, hogy a világ egyik legnagyobb kiadójával dolgozhattunk együtt egy soha be nem jelentett játékon. Velük megtapasztaltunk egy teljesen új, profi szemléletet, viszont a rettentően kemény és néha bizony érthetetlenül logikátlan producerekkel közösen munkálkodni nem volt egyszerű ©. A fejlesztést aztán a licenctulajdonos és a kiadó közötti jogi és az ezzel kapcsolatos pénzügyi problémák miatt kellett leállítani...

Kontakt: <http://www.digitalreality.hu>

## INVICTUS GAMES

**Alakulás éve:** 1991-92 mint csapat Invictus néven, de mint Invictus Games Kft. 2000 óta létezőnk.

**Székhely:** Debrecen

**Csapatlétszám:** 21

**Eddigi alkotások:** onEscapee (Amiga), Insane (PC), Street Legal (PC), Street Legal Racing Redline (PC), Monster Garage (PC)

**Aktuális projekt:** még be nem jelentett autóverseny

**Pár szó magatokról:** Az Invictus autós játékokra specializálódott független szoftverfejlesztő cég. Nemzetközi fejlesztést céloztuk meg, így olyan kiadókkal volt lehetőségünk dolgozni, mint az Egyesült Királyság területén a Codemasters vagy az amerikai Activision. Partnercégeink között olyanokat mondhatunk magunkévá mint az Intel és az ATI. A legnagyobb sztori a fennállásotok óta: A legutóbbi 14 hónap alatt 3 játékot adtunk ki, de még a második év vége előtt megjelenik a 4. játékunk is.

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** Nincs ilyen ©.

Kontakt: <http://www.invictus.hu>

## CLEVERS GAMES

**Alakulás éve:** 2001. június

**Székhely:** Budapest

**Csapatlétszám:** 22

**Eddigi alkotások:** Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2, Steel of Haste (alfa állapot), Terminator 3 - War of the Machines. A cég magját alkotó fejlesztőcsapat korábbi alkotása a sokak által ismert Screamer 4x4.

**Aktuális projekt:** fejlesztés alatt, még nem publikus

**Pár szó magatokról:** Lásd lejjebb...

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** Következzen egy rövid történet Neu tollából: "... Nekem az egyik legemlékezetesebb eseményem a motion capture adatok készítése. Mivel nem volt lehetőségünk motion capture adatokat használni, kitaláltam, hogy 2 egymással 90 fokos szöveget bezáró kamerával, azonos fókusz távolsággal, egészen használható referenciát lehet nyerni. Ehhez csak az kellett, hogy valaki mozgásművészt játsszon. Mivel egyikünk sem lelkesedett túlzottan az ötletért, rám esett a választás. Felvettem a fekete kommandós ruhámat, és telepakoltuk fehér szikszalag keresztekkel, csak úgy, mint a fejemet, és a fegyvert imitáló porszívócsövet.



Talán nehéz elhinni, de ez a delfin képviseli Magyarországot minden idők legjobban eladott játékát...



A Platoon nem lette volna rossz játék, ha a kiadó több időt hagy kidolgozására.

köszönhetően már nem leszünk olyan „olcsók”, azonban még fontosabb, hogy kínálatunk – néha még a kiadói elvárások ellenére is – egyre professzionálisabb: a *SWINE-t*, a *Haegemoniát*, az *Afrika Korps vs. Desert Ratset*, illetve leginkább a készülő *Panzerst* már igazi nemzetközi elismertség és érdeklődés övezi. Azt, hogy mennyire változóban van a kiadók hozzáállása, jól példázza az a tény is, hogy a *Star Trek* licencet birtokló Activision a *Haegemonia* láttán megbízta a Digital Realityt, készítsen egy ebben az univerzumban játszódó programot, ám balszerencsénre aztán az Activision (peres úton) összevesszelt a Paramounttal (a *Star Trek* jogbirtokosaival), így az egész projekt kútba esett.

### A Philos Labs tündöklése és bukása

Szó sincs arról egyébként, hogy a magyar játékegyesztés diadalmenetekből állna... Biztosan mindenki halott az elmúlt években Magyarország egy időben legígéretesebb, ám végül legszomorúbb helyzetbe kerülő cégeről, a Philos Labsról. 1998-ban készítettem interjút velük a *PC Zedben*, és a csapat telve volt lelkesedéssel: ekkor mutatatták be először részletebben a *Theocracy* című stratégiai játékukat. Most, 2004-ben, a cég épphogy csak vegetál, és bizony nem beszélhetünk „diadalmenetekről”... Mi történt vajon a hat év alatt, és mi vezetett a kudarcok sorozatához? Véleményem szerint a Philos fejlesztői szempontból első bakijukat ott

követtek el, hogy a *Theocracy* grafikájára nem helyeztek elég hangsúlyt, a játékmenetet pedig agyonbonyolították. Ráadásul a marketingkampány is elhibázott volt (igaz, erről nem a Philos tehet), hiszen a hardcore, nem túl látványos stratégiai játékoknak is van egyfajta rajongói bázisuk, ám a kiadó nem rájuk összpontosított. Tény és való, hogy a *Theocracy* épphogy nullszaldós lett, a játékosok és a kritika pedig egyaránt elég kedvezőtlenül fogadták, noha rengeteg pénzt, időt, valamint energiát ölték bele.

Ez azonban egyáltalán nem törte le a Philost – már csak azért sem, mert 2000-ben az ABN-AMRO 1 millió dolláros kockázati tőke-befektetéssel támogatta a Philost, amely akkori árfolyamon átszámítva 300 millió forintot jelent... A vezetőség ezen felbuzdulva elsőként egy csillagászati árú motion capture technológia megvásárlását eszközölte, amelyet többek között az *Escape from Alcatraz* című, készülőfélben lévő 3D-s akció-kalandjához használták volna. Utána katonai toborzásokra emlékeztető frenetikus energiával kezdtek embe- reket felvenni designer, grafikus és programozói posztokra. (Én is majdnem oda kerültem, Berr pedig az *Escape from Alcatraz* első verziójának történetét írta ©.) A munkálatok elkezdődtek, eleinte úgy tűnt, minden olajozottan megy.

Nehéz lenne pontosan megmondani, hogy a cég végül is mitől került válságos helyzetbe, de valahol a felső és középvezetők követhették el a hibákat, mert bár egyszerre több játék fejlesztésébe is belefogtak, mégsem

## KÜLFÖLDRE SZAKADT HAZÁNKFIAI

Régóta büszkélkedünk azzal, hogy honfitársaink mindenütt jelen vannak, öregbítve a magyar kreativitás jó hírét. Igaz ez a játékegyesztés területén – amellyel hogy itthon is tehetséges csapatok tevékenykednek – jó néhány magyar fejlesztő dolgozik külföldön is. Az utóbbi években főleg két irányban vándoroltak kifelé honfitársaink: az esetleges konzolos tapasztalattal rendelkezők, illetve a grafikában járta- sak főleg Nagy-Britannia, míg a PC-s játékegyesztés profijai Dánia felé vették az irányt. Ez utóbbiak nagy számban dolgoztak az Io Interactive-nél, ahol a *Hitman 3* is készül.

**Gyu**



haladt megfelelően a munka, a designereket egyik projektről a másikra rakosgatták, az új emberek pedig gyakran lényegesnek tűnő pontokon változtattak, így előfordult, hogy egy adott munkafázist kezdték elölről. Jól példázza az egészet, hogy Berr alcatrazos sztoriját állandóan módosították, míg végül elvetették az egészet, emellett pedig nagyon sokáig (túl sokáig...) az sem volt tiszta, milyen lesz a végső játékmenet. Hasonlóan akadozott az *Imperium Galactica 3* fejlesztése is, az eredetileg rengetegnek tűnő pénz pedig csak folydogált elfelé, hiszen azt a sok embert meg kellett fizetni... Aztán a Philos szép lassan eljutott arra a pontra, amikor a tőke elfogyott, és végül már fizetni sem tudott az alkalmazottainak: egyesek dühösen, de ott maradtak, reménykedve, hogy jobbra fordulnak a dolgok, mások elpályáztak... Utóbbiak közé tartozott az *IG3* csapata is, amely Mithis Entertainment néven új céget alapított, és magával vitte az űrstratégiaiát is.

A Philos végül is mindenki meglepetésére azért nem dobták be a törülközőt, hanem *Rebels* néven megjelentette a már halottnak hitt *Escape from Alcatraz*-t. Ilyenkor szokott filmekben megtörténni az a csoda, hogy a *Rebels* végül is döbbenetes siker, igazi „hit”, amely kirántja a céget a kátyúból, és mindenki boldogan él, míg meg nem hal. A valóság sajnos elszomorítóbb: a játék elég nagy bukás volt, annak rendje és módja szerint világmórgáson el is tűnt a süllyesztőben, és a Philos (számomra egyébként érthetetlen okokból) vegetál tovább...

## Hit a „hit”-ben

No igen, az igazi „hit”, a siker minden csapatnak és országnak kell... Szerencsére ez azért nekünk is megadatott, bár nem PC-s vonalon.

A Sega egyik legjobban eladott programja magyar eredetű: a Novotrade 1993-ban megjelent *Ecco the Dolphin*-jéről van szó. A tenger mélyén úszkáló szimpatikus emlős kalandjait bemutató játékkal sok szempontból igazi bravúrt vitt véghez a csapat, hiszen – miközben javában tombolt a *Mortal Kombat*- és *Doom*-őrület, egy erőszakmentes játéknak sikerült meghódítania a toplistákat. Persze szó sincs arról, hogy a játékosok hirtelen „megtértek” volna, hátat fordítva a vérengzéseknak: egész egyszerűen az Ecco víz alatti világának ábrázolása, a delfin mozgása oly fantasztikusan jól kidolgozott, valamint maga a játékmenet is annyira addiktív volt, hogy teljesen

Szóval – nemzeti büszkeség ide vagy oda – számunkra egy kicsit üröm az örömben, hogy mi, PC-sek nem próbálhatjuk ki Ecco 3D-s kalandjait...

## Hun craft, hun C&C?

Valahogy az is magyar „sajátosság”, hogy jelen pillanatban a kiadók – a jó ég tudja, miért – leginkább autós- és stratégiai programokat biznak a magyar fejlesztőkre. (Ha a Clevers sajnos rettenetesen gyengére sikerült FPS-ét, a *Terminator: War of the Machines* nem számítjuk.) Az autós-játékok terén sajnos hullámzó a teljesítményünk: a (szintén Clevers által készített) kiváló terepjáródzsip-versenyes *Insane* után sajnos az Invictus *Street Legal*e (a fentebb taglalt okok miatt) nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Ám a stratégiai játékok tekintetében, úgy látszik, a gyengus Theocracy óta igencsak összeszedtük magunkat: az

a „hagyományosabb” úrstratégiát felvonultató *Haegemoniát* is megemlítették (*lásd a dobozban*). Az *Afrika Korps vs. Desert Rats* külföldi megjelenésével ázsiónk biztosan tovább növekszik, ám mégis egyértelműen mindenképpen a Stormregion következő nagy dobása, a *Codename: Panzerst* várja: dögös grafika, házak, hidak rombolása lánctalpasainkkal, adrenalin-pumpáló játékmenet, amelyet állítólag a kidolgozott, markáns hősökkel – német és szövetséges katonatisztekkel – dúsított sztori fog támogatni. Ha a *Codename: Panzers* végső verziója tényleg hozza ígéreteit, akkor a Stormregion egyértelműen az élre fog kerülni magyarországi szinten is, ami már csak azért is elismerést érdemel, mert aránylag fiatal a csapat. A végére hagytam a legnagyobb reménységet, amelyről azonban egyelőre fájdalmasan keveset lehet tudni. Az Andy Vajna által támogatott *eXigóból* eddig csak pár átvezető mutattak meg, amelyet a *Terminator* 3-as filmeffektusairól elhíresült Digi Pictures készít, és semmi mást, illetve még annyi ismert, hogy egy fantasy RTS-t tiszteletünk majd benne, amely – talán, reménykedjünk ☺ – a *Warcraft III*-at hivatott letaszítani a trónjáról. A többi jobban el van fátyolozva, mint egy arab hercegnő szépséges arca, mi pedig csak a csipőjét és keblének vonalát láttuk, de a lényegét még sajnos nem. Valahogy így lehetne összefoglalni a magyar játékok jövőjét is: még sokféle-képpen alakulhat, de már most látjuk, hogy jó irányban haladunk...

## Bad Sector

## Miközben javában tombolt a Mortal Kombat- és Doom-őrület, az erőszakmentes Ecco-nak sikerült meghódítania a toplistákat.

rabul ejtette a Sega-tulajokat. Az Eccónak sok folytatása készült, legutóbb PS2-re is megjelentették. Amikor megkérdeztem az Appaloosa egyik fejlesztőjét, hogy PC-re miért nem, akkor lakonikusan csak ezt válaszolta: „Mert a kiadó sajnos nem akarja”. „De azért elképzelhető, hogy mégis megjelenik rá?” „Csak, ha a kiadó is rábólint...”

egész jó *Imperium Galactica II* után robbantott az ismeretlenségből jött Stormregion a dísznök és nyulak harcát bemutató vicces és látványos RTS-ével, a *SWINE*-nal (amely decemberben teljes játékunk volt). Úgy látszik, az eredetiség mégiscsak számít, mert míg az *IG2* kint nem igazán aratta le a babérokat, a *SWINE*-t külön kiemelték a külföldi újságírók, igaz,



Ebben a nem éppen hétköznapi szerelésben kellett keresnünk egy olyan teret, ahol van elég mozgáster, és van elég hely a kameráknak is. Ezt az akkori iroda házának az udvarában tettük meg. Az egyetlen dolog, ami cíki volt, hogy az összes irodából kint csüngtek az ablakban, és nézték egy elmebeteg ugrándozását egy porszívócsővel...

... aki ráadásul összeragasztgatta magát mindenféle tapasztokkal, és ezzel pluszban 'hozzájárultak' az amúgy is kitűnő színészi alakításhoz ☺...”

**Kontakt:** <http://www.clevers.com>

## STORMREGION

**Alakulás éve:** 2000

**Székhely:** Budapest

**Csapatlétszám:** 17, plussz külsősök (3 fő)

**Eddigi alkotások:** S.W.I.N.E.

**Aktuális projekt:** Codename: PANZERS (Stormregion, Cdv)

**Pár szó magatokról:** Nem beszélünk magunkról ☺.

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** Mondom, nem beszélünk magunkról ☺.

**Kontakt:** <http://www.stormregion.hu>

## BLACK HOLE

**Alakulás éve:** 2001

**Székhely:** Budapest

**Csapatlétszám:** 30

**Eddigi alkotások:** nincs

**Aktuális projekt:** Exigo (munkanév)

**Pár szó magatokról:** nincs

**A legnagyobb sztori a fennállásotok óta:** nincs

**Kontakt:**

<http://www.blackholegames.com>

## A MAGYAR JÁ-TÉKFEJLESZTÉS HŐSKORA

Amatőr próbálkozások az otthoni számítógépek megjelenése óta voltak Magyarországon, ám az igazi áttörést a C-64, illetve a C-plus4 hozta (Duda orrú Patrick Forevva'!). Ez utóbbi gép terjedt el igazán először tömegesen itthon, és a Novotrade mind a programfejlesztést, mint a terjesztést felvállalta. A későbbiekben az Amiga-korszak dominált, olyan örökzöldekkel, mint az első magyar RPG, az *Abandoned Places* (amelynek fejlesztésében magam is részt vettem, és az Amiga Computing 93%-ot adott rá annak idején), illetve a *Perihellon*, a *SUB* vagy a *Reunion*. A későbbiekben már PC-s dominancia érvényesült, de ezt a történetet már TI is ismeritek...

**Gyu**

*abandoned places*



**A Rebels: Prison Escape (aka: Escape from Alcatraz)** az állandó változtatások után végül is igen mérsékelt sikert zsebelhetett be.



Aki bűjt, aki nem, lövök!



JOGÁBAN ÁLL MEGHALNI!

# DEAD TO RIGHTS

Jack Slate a tipikus amerikai utolsó akcióhős: nagy vagány zsarú, aki igazi Max Payne-es virtussal, százával irtja ki maga körül a gengszterek hadseregét. Ha pedig túl nagy a túlerő, akkor hűséges rendőrökutyája bárkinek átharapja torkát, aki gazdája életére tör. Vödörnyi vér, non-stop akció és pár jó poén: a kérdés csak az, hogy egy másfél éves konzolátirat le tudja-e győzni Max Payne-t?

**N**ehéz dolog egy karakteres, nagynevű akciójátékot a saját térfelén megverni. A 2002-ben Xboxra megjelent Dead to Rights-nak viszont majdnem sikerült. A Namco a nagyon macsó és überlaza kemény zsarú kalandjait az amerikai krimik hangulatával, Max Payne-hez képest kétszer annyi trüffel és egy hősünket állandóan segítő derék ebbel spékeltte meg. Mindezt eleinte csak Xboxon kaptuk meg, ami a konzol tulajainak külön örömet jelentett. Aztán telt-múlt az idő és szerződés lejártával Jack Slate a többi konzolra is beszivárgott. Úgy látszik, csak idő kérdése volt, hogy végül PC-n is üdvözölhessük...

### Jó zsarú, kisebb hibákkal

Hősünk egy K9-es rendőrtiszt, aki egy képzelte amerikai nagyvárosban, Grant City-ben él. Slate Max Payne-hez hasonlóan nem törődik túlzottan főnökei korholásával, vagy a sajtó brutalitást elemző botránycimlapjaival és ott irtja a rossz fiúk tömegét, ahol éri. A játék elején a zsarú hű kutyájával, Shadow-val nyomoz egy építke-

zés területén és pár feldühödött, „rosszban sántikáló” munkás kiirtása után felfedezi, hogy egy cimboráját meggyilkolták. Mint az amerikai krimik 90%-ban, itt jön be a szokásos klisé: főnökei nem akarják, hogy Slate nyomozzon az ügyben, ám a makacs és elszánt Mister Macsóman eltántoríthatatlan és nyomozni kezd barátja halálának ügyében. No persze a „nyomozás” szón korántsem valami Columbo-féle kérdezősködést kell érteni: Slate általában a szitává lőtt, vagy véres torzovává vert bűnözők utolsó szavaiból hámozza ki a szükséges információt.

Látszik, hogy a készítőknek sikerült a látványban az összes szokásos klisével beleszuvasztaniuk, ami önmagában egy ilyen játéknál még nem is lenne tragédia, csak hát az ember minduntalan a Max Payne ezen a téren is kiváló és magával ragadó két részéhez hasonlítja, így pedig már sokkal fásasztóbban hat ez a B-mozis feeling. Később azért néhány váratlanabb fordulat kicsit javít az összképen, illetve Slate az ügy során igen komoly slamsztikába kerül és a magára marad,

bosszúálló és magányos zsarú film noir-os szituja mindig szimpatikus a Bruce Willis krimiken felnőtt kis lelünknek. Azért azt is hozzá kell tenni, hogy Slate koránt sem annyira nagy arc, mint Max, én például néha kifejezetten idegesítőnek találtam a szövegelését, ilyen a Remedy akciójátékainál még sohasem fordult elő.

### Max Payne add meg magad! (Naaaa, legalább egy kicsit...)

A Dead to Rights legnagyobb hátránya az Xboxos megjelenése óta eltelt konzolkonverzióról beszélhetünk. Mint a történetnél, a játékmenetben is minduntalan a Max Payne közhöz vissza, akár a főhős figuráját, akár az agyonhasznált bullet time effektust nézzük. Nincs mese: Jack olyan, mint Max (még a nevük is ugyanúgy

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
TPS	Namco
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Kitalált nagyváros	Hip Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	-

GYORSLINK **615**

## XTRA

TRAINER a cd/dvd-n

cseng): a magányos zsarú, akire rákente egy gyilkosságot és kétségbeesett küzdelmet folytat az életére törő rosszfiúk százával, ugyanolyan melodramatikus (csak itt inkább patetikus...) hangon kommentálja az eseményeket, ugyanúgy kikerüli a golyókat, és két pisztolyával is épp olyan John Woo-san ugrik előre, miközben az események olyan „Matrixosan” lelassulnak. Igazából ez sem lenne olyan nagy baj, ha nem járnánk egy technikailag klassziszokkal jobb Max Payne 2 után.



A piros melegtűdöt vagy meghalsz!

## BOMBÁK ÉS BOMBÁZÓK

Aljátékok

Gondolom, a készítők is érezték, hogy ezt a Max Payne kópiát valamivel meg kellene bolondítani, ezért pár jópofa aljátékot raktak bele. Egyes helyeken például bombát kell hatástalanítanunk, máshol záratat piszkálnunk, a *Splinter Cell*. A legnagyobb poén azonban az az erotikus táncrész, ahol a bárban Jack bombázó barátjának kellett vonaglanunk a nyálát igen nagy úrtartalomban csorgató férfiközönség előtt. Már ezért is megéri betölteni a DTR-t ☺!



„Max Payne lesz belőled flam, mindenki meglátja”



Ezt a fickót egy órán keresztül ütöttem



„Képzeld Jack, tegnap azt álmodtam, én vagyok Mulder ügynök”



A sztriptízbár kidolgozására még megvolt az ihlet...

### Jó zsaru: igyekezzik

Mielőtt még teljesen leírnánk a játékot, hozzá kell azért tenni, hogy pár újítással és kellemes ötletekkel is si-

nem csuklanak a kezünkben, mivel saját társaik nem kímélik egyiket sem. Még jó pár ilyen fortélyos mozdulatot sajtíthatunk el, a gond csak az (és ez

kor sem törekedett az „év grafikája” címre és a *Dead to Rights* az eltelt másfél év még inkább elavult. Az ember nyilván a *Max Payne 2*-höz hasonlítja és *DTR* a közelébe sem ér, ez egyértelmű, igaz, azért csúnyának sem lehet nevezni. A karakterek aránylag kidolgozottak, a helyszínek már kevésbé, de azért viszonylag változatosak, és ez kellőképpen kárpótolt minket érte. Mivel konzolportról van szó, ne számítunk arra sem, hogy grafikus kártyánk a 3DMarkban megcsillogtatott tehetségéből bemutatót tart... Az is idegesített, hogy hőseink hasbeszélők: ez azért 2004-ben már padlógáz. Kár volt ezt elszűrni, mert amúgy a szinkronszínészek kellő beleéléssel beszélnek, szóval a hangulat ezen a téren még rendben is lenne. A zenei rész is aránylag kellemes, de nem egy etvasz az sem. *A Dead to Rights* igazából a mostani uborkaszegzen gyermeke: szerintem az akciódúsabb TPS-ek rajongói (pl.: *Blood Rayne*) ellesznek vele egy ideig. A Remedy és a Rockstar viszont nem fogja lucskosra izzadni tőle a lepedőjét, az biztos...

### Régi motoros

A Namco már a játék megjelenése-

## Slate általában a szitává lőtt, vagy véres bábbá vert bűnözők utolsó szavaiból hámozza ki a szükséges információt.

került feldúsítani. Slate például sokkal több extrát tud: ezeket az sztori elején, az „oktató” részben sajtíthatjuk el. Többek között háttal a falhoz tapadhatunk, majd hirtelen elügorva egyetlen gombnyomással oszthatjuk az igazságot kilőtt golyók formájában, illetve jópofa megoldás az is, ahogy robbanó benzines hordókat hajthatunk a nagyobb csoportok felé, hogy aztán belétráfalva alaposan leamortizáljuk őket.

A *Splinter Cell*ből már ugyan ismerős, de még mindig jópofa az a megoldás, ahogy a közvetlen közel álló rossz arcúakat magunkhoz rántva élő emberi pajzsként használhatjuk őket. Itt szó sincs azonban az ellenség sakkban tartásáról: addig kell magunk előtt tartani őket, amíg hullaként össze-

már Xboxon is zavart) hogy az intenzív lövöldözések során a negyedét sem fogjuk kihasználni, hiszen kinek van ideje trükközni, amikor 125 gengsztert kell egyszerre szitává löni? A másik probléma a konzolkonverzió jellegből ered: amit gamepaddal könnyedén ki tudunk hozni *Slate*-ből, azt egérrel és billentyűvel a rengeteg kombináció miatt sokkal inkább fárasztó, különösen akkor, ha ennyiféle kell megjegyeznünk, mint ebben a játékban. Szerencsére azért hősünk mozgatója nem annyira problémás, mint más konzolról konvertált TPS-ekben és komolyabb kameraproblémákkal sem fogunk találkozni.

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TÖLTÜK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Nem fagyott, nem szaggatott és nem is volt túlságosan szép ☺.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Szinte non-stop akció (aki ezt szereti)
- ▲ Pár jópofa ötlet (kutya)
- ▲ Aljátékok
- ▼ Lerágott csont
- ▼ Nem túl jó irányítás
- ▼ Elavult grafika

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

### Bad Sector VÉGSZAVA

Másfél év és egy *Max Payne 2* után ez a konzolport túl soká éreztett meg PC-inkre. A kissé elcsépett B mozis fordulatókat a tömény akció ügyesen palástolja, de hosszú távon erre is rá fogunk unni.

72%

### ÉS A TÖBBI

Max Payne 2	95%
Max Payne	94%
BloodRayne	83%





TÚL ÉLTES HORROR

# CURSE: THE EYE OF ISIS

Ki mire asszociál a „rejtélyes és veszélyes egyiptomi műkincs” hallatán? Aki titokzatos halálesetekre gondol, valamint a múzeumban felbukkanó élőhalottakra, titkos keleti szervezetre, amely mindenkit legyilkol, csak hogy visszaszerezze, illetve a többi megszokott klisére, az jó helyen kapiskál...

**A** *Curse: The Eye of Isis*szel a 2001-es ECTS-en találkoztam először. Mivel az akkori felhozatal meglehetősen szegényes volt, a Wannado horror- és misztikus elemekkel teletűzdelt túlélőhorroros akció-kalandja viszonylag felkeltette az érdeklődésem, úgyhogy emlékszem, még kifejezetten vártam is arra, hogy mikor kaparinthatom már a kezembe. Aztán a Curse csak nem akart elkészülni, a műfaj pedig időközben majdnem kiment a divatból, aztán radikálisan más irányt vett a történetcentrikus és filmszerű *Silent Hill 2*-vel és *3*-mal. Már le is mondtunk róla, aztán hirtelen felindulásból mégis megjelentette a Wannado...

### London, századforduló...

A sztori összességében nem rossz,

de azért láttunk már ilyet. Victoria Sutton, a csinos, de kissé túlságosan is óvatlan és becsvágyó archeológusnő meghívja Darien Dane-t, gyerekkori barátját, hogy menjen el a British Museumba, ahol az általa Egyiptomból hazahozott műkincsek vannak kiállítva. Köztük van egy „Isis szeme” nevű tárgy is, amelyet igen komoly vallási félelem és babona övez. Mint ahogy más ilyen stílusú kalandfilmekből már ismerős a szitu: természetesen a tudósnak hallgatni kellett volna a baljós információkra, de ő nem tette, így hamarosan egy nindzsaszerű figura (nyilván egy kincs visszaszerzéséért harcoló titkos keleti szervezet tagja) kezd gyilkolászni az épületben, illetve a halottak zombivá válnak a műtárgy hatására, és így tovább, és így tovább. Múmia és tsai copy paste.

### Horrorra akadva

A *Curse of the Isis* játékméletét tekintve is teljesen hagyományos túlélőhorror, amely leginkább az *Alone in the Dark 4*-re emlékeztet. Míg a sztori viszonylag erőssége a játéknak, és később dob valamennyit a hangulaton, a szüntelen szörnyvadászat – amely sajnos közel sem olyan izgalmas vagy félelmetes, mint a *Silent Hill* sorozatban – alaposan visszavesz belőle. A zombiszerű, halott rendőrökből, múzeumőrökből vagy más jó polgárokból élőhalottá váló szörnyek csak nagy jóindulattal nevezhetőek ijesztőnek, és ha az ember egy túlélőhorrorban jóindulattal próbálja magát rávenni arra, hogy ugyan parázzon már egy kicsit, akkor az már rég rossz ☹. Mégis, sokat javít a feelingen a vik-

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Túlélőhorror	Wannadoo
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
1800-as évek vége	Asylum
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	
<b>GYORSLINK</b>	<b>65</b>

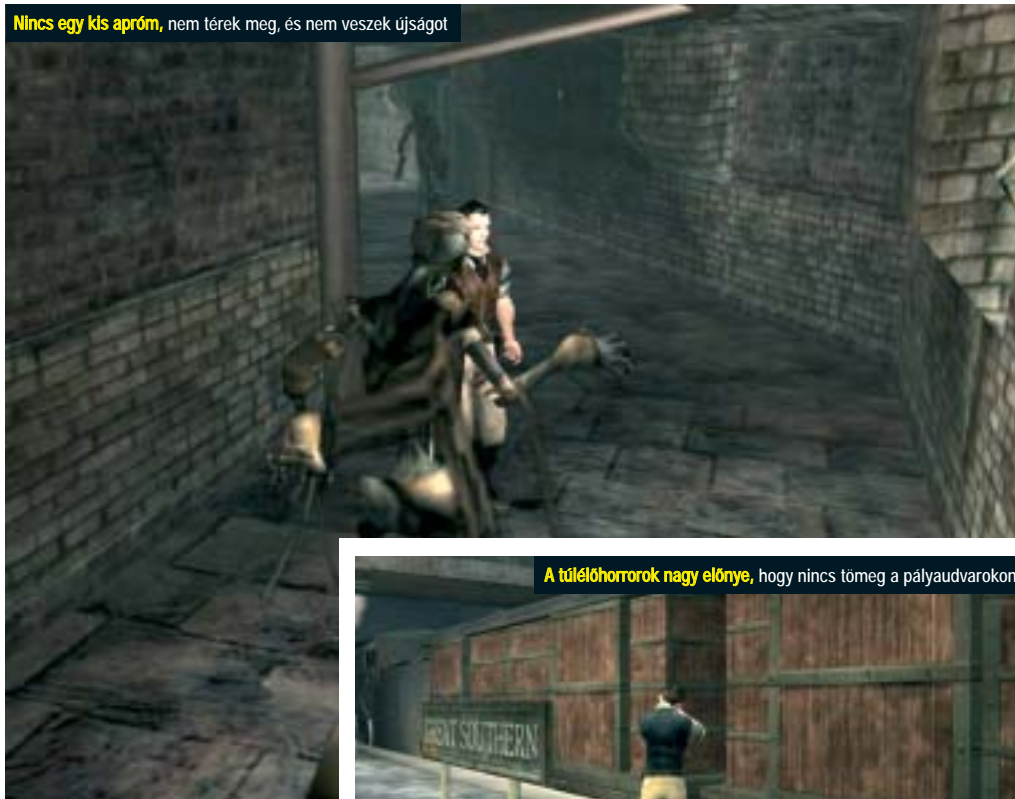
torianus Anglia millióje, valamint az ehhez kötődő megoldások. A korhoz illően hősünk nem zseblámpát, hanem gázlámpát cipel, illetve a különféle épületekben is ezek égnek, amelyeknek imbolygó fényforrását egész ügyesen ábrázolták a készítőik. A korszaknak megfelelően fegyvereink is régiesek (az egyik például egy parafinégető lángszóró, amelyet manuálisan kell pumpálni), illetve elemóziás vagy gyógyszercsomagocská helyett mentolt és „élénkítőst” (smelling salt) hurcolásunk magunkkal. **Resident kamera (evil)** Azért azt nem állítanám, hogy a játéknak nincsenek feszült pillanatai...

A büszke vadász a múzeumban gyakorol...



Amikor például a túlélőhorrorokban megszokott (és máshol jobban elfogadható...) rossz kameranézetek miatt nem vesszük észre előre a monsztrákat, akkor az ember össze-összereződül, amikor rátörnek a dögök. No persze ettől még nem fogunk tapsikolni (sőt...), valamint számomra az is érthetetlen, hogy ha már úgysem előre renderelt, hanem valódi 3D-s grafikát használ a játék, akkor mi a fészkes fenének kellett fix kamerás nézeteket használni?! Mert akkor ez „túlélőhorrosabb”? Hiszen nincs annál bosszantóbb, mint ami-

Nincs egy kő apróm, nem térek meg, és nem veszek újságot



nom. Ráadásul szerencsétlen flótás mindig valahol a pálya elején pihenget, és rettenetesen idegesítő, hogy mindig vissza kell hozzá kolbászolni. Arról nem is beszélve, hogy a különféle helyszínek sem vérforralóan eredetiek vagy izgalmasak. Mivel elég nagy, ám feltűnően hasonló szobákban fogunk bolyongani, gyakran el fogunk tévedni, a helyzetet pedig a mindenféle leírást nélkülöző térkép sem segít. Frustrációnkat csak növeli a zárt ajtók és a hozzájuk való kulcsok elhelyezése. Igaz, általában mindig lehet tudni, hogy az adott kulcs

A túlélőhorrorok nagy előnye, hogy nincs tömeg a pályaudvarokon



jaink igencsak fejlődő játékaiknak áradatából. Bár a *Curse* sem csúnya, sőt egyes helyszínek kifejezetten szépek, azonban vizuális világára az eredetiséget nemigen lehet ráfogni – olyan *Alone* 4-es szintű. A szinkronhangok viszont egészen jók, és egy idő után a sztori is beindul, bár azért alapvetően sematikus marad – a közelében sem jár a *Silent Hillek*ének.

A legnagyobb bajom a *Curse*-szel mégiscsak az, hogy készítői gondosan ügyeltek arra, lehetőleg semmi-  
ben se legyen eredeti, ráadásul rendkívül makacsul megtartották a műfaj napjainkra már nyilvánvalóvá vált hibáit, ez pedig hatalmas öngól volt. Sajnos ez a játék igen hamar feledésbe fog merülni, ami bizony nem segíti az amúgy sem túl sikeres Wannado további üzleti lehetőségeit...

#### Bad Sector

Raziel legalább kék. És vámpír. És jól néz ki



## // A sztori Múmia és tsai copy paste. //

kor löjük a dögöket, de nem látjuk pontosan, hogy jól célzunk-e, illetve, hogy már meghaltak-e, és emiatt (feleslegesen) veszélyesen közel kell mennünk hozzájuk.

A másik ökörség a save-pontok megoldása... A PC-s *Silent Hillek*ben már rájöttek arra, hogy marhára felesleges a számítógépes játékosokat azal frusztrálni, hogy nem menthetnek akárhol, erre jön a *Curse*, ahol persze muszáj megint valamilyen értelmetlen baromságot kitalálni. Két lábon járó „save-pontunk” ezúttal nem valamilyen tárgy, hanem tisztességes neve Abdul Wahid, az elhunyt, valaha örültnek hitt atyánk (akinek, mint majd kiderül, fontos szerepe van a történetben) egykori barátja. Ez még idáig rendben is lenne, bár annak is jobban örültem volna, ha legalább valamilyen csinos leányzóhoz, és nem ehhez a bamba képű fickóhoz kell járkál-

mire való, ám arra már nem mindig emlékszik az ember kristálytisztán, hogy merre is található a hozzá való ajtó, ilyenkor pedig úgyszintén iszonyú dühítő, amikor keresgélni kell. Nagy szerencse, hogy a készítőik nem követték el az újraeledő szörnyek ostobaságát, mert ha még ez is bekavar, akkor ezen a ponton komolyan lemondtam volna a játék teszteléséről.

#### Túl kevés, túl későn...

Sajnos a *Curse: Eye of Isis* tökéletes példája annak, hogy miért nem szabad húzni egy, a virágkorán már túl lévő, kihalófélben lévő műfaj nem túl eredeti darabját. A túlélőhorror nem mai gyerek: a *Silent Hillek* is csak egészen eredeti, magával ragadó hangulatukkal, elképesztően látványos, filmszerű grafikájukkal és képi megoldásaikkal tudtak nemcsak újat mutatni, hanem ki is emelkedni nap-

### HARDVER

#### MINIMUM

PII 300 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA  
EZZEL TÖLTÜK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„A játék hosszú fejlesztése miatt egyrészt elavult a motor, másrészt volt idő optimalizálni, így hardveres problémám a fenti konfiguráción nem akadt.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Érdekes kor és helyszín
- ↑ Ennek megfelelő ruhák, tárgyak, fegyverek
- ↑ Elfogadható (bár kisse sablonos) sztori
- ↓ Semmi változás a jól megszokott, elavult recepten
- ↓ A túlélőhorror szokásos buta hibái
- ↓ Nem túl eredeti és elég unalmas

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

#### Bad Sector VÉGSZAVA

A *Curse* nem lenne rossz túlélőhorror, ám az elavulófélben lévő műfaj, a hozzá tartozó buta hibák, illetve az eredetiség totális hiánya miatt sajnos a közepest nem nagyon tudja meghaladni.

68%

ÉS A TÖBBI	
Silent Hill 2	92%
Silent Hill 3	90%
Alone in the Dark 4	81%



Két kis katona, a böhöm ellen. Szerintem futni kéne ☹.



A pusztítás nem túl sok élőlénynek kedvezett...

EGY ALTERNATÍV JÖVŐKÉP

# TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES

Világunk félelmetes tempóban fejlődik. Igyekszünk mindent automatizálni, különféle szerkezeteket, robotokat készítünk. Mi lenne akkor, ha egyszer öntudatukra ébrednének, és elszabadulnának? Eljönne az ítélet napja...

**H**azai játékegyéből beszélgetve, először a stratégiai játékok jutnak eszünkbe. Ez nem is csoda, hiszen ezek vannak többségben. Nem szabad azért megfeledkeznünk a többiekéről sem, főleg ha egy stílus első hazai képviselője érkezik meg. Ilyen a *Terminator* harmadik részének témáját feldolgozó FPS is, amelyet az eddig in-

ahol két oldal, az emberek és a gépek állnak egymással szemben. Földi és légi támadásokat intézhetünk, robbanthatunk, persze nem marad el a szakadatlan közelharc sem.

A játéknak nincs klasszikus egyjátékos módja, csak olyan, mint mondjuk a *Quake 3*-nak. Itt ismerkedhetünk a pályákkal, fegyverekkel, miegymással. Ki-

sebb pályákat várunk el egy FPS-től. A modellek túl egyszerűek, a textúrák elnagyoltak... ok, nem kell mindennek *S.T.A.L.K.E.R.*-nek lennie, de azért az ennyire egyszerű látvány ma már bőven nem szalonképes.

A játékmenet szintén nem áll meg két lábán, a csapatjáték nem jelent kihívást, akár egyszemélyes kommandóként is simán győzedelmeskedünk. Nem dob a játékélményen a változatosság sem, hiszen a felhozatal a fegyverek terén is gyérre sikerült (persze itt határokat szabott a film univerzuma is). Végül sajnós a fizikáról sem tudunk semmi jót elmondani: habár azt a fejlesztők korábbi autósjátékukból emelték át, valamiért folyton azt éreztük, hogy a „holdon járkalunk”...

## Kár, pedig nagyon izgultunk érte...

Habár tényleg szeretném azt mondani, hogy ez minden idők legjobb FPS-játéka, sajnós nem tehetem. A játék egyszerűen „gyenge” a mai színvonalhoz képest: rengeteg olyan dolog hiányzik belőle, amelyet egy ilyen stílusú alkotás valóban időtálló lesz, s a legtöbb olyan „elemben” sincs köszönet, amely végül belekerült a játékba. Azt, hogy miért lett ilyen a játék, nem tisztunk firtatni eme cikk keretében – biztos megvolt az oka, hiszen a Screamer 4x4 fejlesztőiben ennél sokkal több kell, hogy lakozzék – tölük egyszerűen nem ezt vártuk. Kíváncsiak vagyunk, hogy mi lesz a csapat következő PC-s próbálkozása, ha lesz egyáltalán...

**ZeroCool**



Nem, itt nem véres a szemünk. Csak a robokacsák emígyen látnak

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	Csapat. FPS	<b>KIADÓ</b>	Atari
<b>KÖRNYEZET</b>	Sötét jövőkép	<b>FEJLESZTŐ</b>	Clever's Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	Screamer 4x4		

GYORSLINK >>> 429

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Nagy csaták	↓ Kevés kihívás
↑ Terminátoros környezet	↓ Monoton játékmenet
GRAFIKA <b>4</b>	HANGULAT <b>7</b>
HANGOK <b>5</b>	KIHÍVÁS <b>5</b>
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>4</b>

**MINIMUM HARDVER**  
PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

## ZeroCool VÉGSZAVA



Tényleg kár érte, de ezzel még bizony lett volna még mit csinálni... Remélhetőleg jóval nagyobb ütnek majd egy esetleges új FPS-játékkal.

**51%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
MoHAA	<b>96%</b>
Battlefield 1942	<b>90%</b>
Call of Duty	<b>90%</b>

## A fizikáról semmi jót sem tudunk elmondani: valamiért folyton azt éreztük, hogy a 'holdon járkalunk'...

kább autósjátékairól ismeretes Clever's Gamesnek köszönhetünk. Minden csapat szeret beleköszölni valami újba, egy olyan stílusba, amelyben még nincs feltétlenül gyakorlata. Ezt azonban nem igazán veszik figyelembe a játékosok, és iszonyatosan magas elvárásokat támasztanak a programmal szemben. Némi könnyebbséget jelenthet, ha adott egy jó téma, amelyet a világ minden táján ismernek. A csapat nagy szerencséjére magától Andrew Vajnáától kapott felkérést a nemrégiben vetített *Terminátor* sorozat harmadik epizódját követő események feldolgozására. Így született meg a *War of the Machines* (még csak véletlenül sem tévesztendő össze a konzolokra elkészült *Rise of the Machines* című játékkal).

## Átlagos lényeg, futurisztikus köntösben

A T3:WpTM alapvetően egy Bf1942-re hajazó, multiorientált, netre szánt FPS,

próbálhatjuk a speciális eszközöket, mint például a repülő egységet (HK – a terminátor oldalán), vagy az EMP-t az embereknél. Már itt feltűnik, hogy – amint azt napjaink FPS-játékaitól elvárhatjuk – a T3-ban is vannak vezethető járművek: kisebb-nagyobb modellek egyaránt adtak, egyesek felderítésre, mások pusztításra alkalmasabbak. Nagyjából ezek a lehetőségeink arra, hogy elérjük a játék tulajdonképpeni célját: az egyes pályákon elfoglaljunk adott pontokat. Természetesen ezeket meg is kell védenünk, mert az ellen vissza akarja szerezni.

## Feketeleves

Eddig a dolog rendben is lenne, a lehangoló részek csak akkor következnek, ha ténylegesen elkezdünk játszani... A világ és a grafikus motor kialakításával mindent lehet csinálni, csak dicsérni nem. Vannak kiugrók, fedezékek, miegymás, de azért manapság ennél jóval részlet-

PORT ROYAL-I KALÓZOK

# TORTUGA

## PIRATES OF THE NEW WORLD

Új év, új játékok – elvileg. A Tortuga a nagy október-novemberi játékdömping idején hajózott ki a kiadói kikötőből, de a (szoftver)dagály egészen a februári számig sodorta. Amikor végre szemrevételezhettük az új gyöngyszemet, rájöttünk: a konstrukció egy régi és egy ősrégi hajó tervein nyugszik, ám ettől még vidáman hasítja a vizet.

**S**zámomra kicsit sokkoló, hogy ezeket a sorokat olyanok is olvassák (remélhetőleg szép számban), akik még csörgővel sem játszottak, amikor mi, vének, már a felejthetetlen *Pirates!* előtt görnyedtünk, és görnyedtünk, és görnyedtünk... Egyszerűen nem lehetett abbahagyni. Sid Meier 1987-es kalózos kalandja, stratégiája, menedzsere annyira erőre sikeredett, hogy még ma is sokan próbálják kihasználni az ötletben rejlő lehetőséget. Így van ezzel az *Ascaron* is, amely a témát csak „kerülő úton” merete feldolgozni.

### Királyi háttér

A 2002 karácsonyán elkészült *Port Royal* esetében a színhely és a kor már stimmel, de a tengeri haramiák

itt még csak mellékszereplőként tűntek fel. A hangsúly inkább a békés kereskedelmen, a kisebb-nagyobb küldetések teljesítésén volt. Szűk egy esztendővel később azonban megérkezett a *Tortuga*, amely már tagadhatatlanul a „nagy öreg” stílusjegyeit hordozza. Legalábbis ami a lehetőségeket, az elképzeléseket érinti. Minden más (grafika, hangok, harcrendszere, kereskedelem stb.) majdhogynem egy az egyben a *Port Royal* megoldásain alapszik. Ez olyannyira így van, hogy a játék kézhezvétele előtt Bad Sectorral csak hosszasan nyomozás után mertük százszázalékos megbízhatósággal kijelenteni, hogy két különböző programról van szó ☺. (Egyes kiadók ugyanis néha megjátsszák azt a nem túl elegáns trükköt, hogy kiöregedő fejlesztés-

**XTRA** a 92. oldalon

ket átnevezik, átcsomagolják, és – jobb esetben csökkentett áron – újra kiadják.)

A huszonöt év alatti korosztály kedvéért most nagy vonalakban felvázolom, mit is csinálhatunk a *Tortugában* – a hozzám hasonló fosszilis maradványok nyugodtan „ugorogyanak” egyet, mert nagyjából ugyanazt, mint amit a *Pirates!*-ben. Tehát a Karib-tengeren járunk a XVI–XVII. században, amikor még nem Castro vagy Bush (nem kívánt – ízlés szerint – tőrlendő) volt a mumus, hanem a halálfejes lobogó. Négy nemzet tülekedik, hogy minél több aranyérmét tudjon hajóira rakni, minél drágább árut szállíthasson az öreg kontinensre, és minél nagyobb szezletet hasítson ki

### GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Kalózos-kereskedős	Ascaron
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Karib-tenger	Ascaron
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Patrician II, Patrician III, Port Royal	

GYORSLINK **817**

magának az új területekből. Nem meglepő módon ezek a célok ellentéteket gerjesztenek, melyek levezetését a jól bevált módszerrel: agresszívvá válnak megoldani. Itt jövünk a képbe mi, szerencsevadász kalandorok, akik busás haszonra tehetünk szert, előkelő nemesi címeket nyerhetünk el, ha kellően nagy számú ellenséges ladiót küldünk a tengerfenékre, vagy éppen egy elegáns atakkal új zászlót húzatunk egyik-másik városka tornyára. Közben zajlik magánéletünk is, csinos feleséget akaszthatunk le magunknak valamelyik kormányzó leányának személyében, aki a továbbiakban információforrásként üzemeltethető. A kevésbé vérszomjasak ku-



Ezek a hollandok igencsak ragaszkodó népek



Hurrál! Valaki megtalálta a térképet

fárkodhatnak is, bár ez lényegesen kevesebb profitot hoz, mint egy kövér gálya megcsáklázása ☺.

### 30 éves terv

A játék négy korszakban játszható (1570, 1600, 1630 és 1660). Harminc év nem nagy idő a történelem színpadán, de akkoriban azon a vidéken vilámgyorsan rendeződtek át az erővonalak. A XVI. században a spanyol flotta egyeduralmú volt, de az angol-

tól még egy elfoglalt ellenséges települést sem fogad el öfelsege. Márpedig a főcél általában az, hogy x mennyiségű várost „szerezzünk” a korona számára.

De mielőtt bármi destruktív dologba kezdenénk, vásárolnunk kell egy okiratot, amely felruház minket a joggal, hogy tengerfenékre küldjük a kedves szomszéd hajóit. A dolog szépségibája, hogy a papirost meglehetősen borsos áron mérik, így kénytelenek le-

mációt egy hajó útvonaláról, s nekünk valahol el kellett kapni a járművel utazó jömbert.

A pénzszerzés másik pacifista szemléletű verziója a kereskedés. Ez a Tortugában nem játszik akkora szerepet, mivel meglehetősen kevés haszonnal jár a többi lehetőséggel összehasonlítva. A lényeg, hogy alkohol és búza (azaz élelem) legyen mindig a hajón, mert ezek nélkül a srácok (a legénység) igen morcosá válnak. Egyébként egy idő után akkor is, ha megfulladnak a rumban. Ilyenkor nem tehetünk mást, mint felosztjuk a zsákmányt, s egyetlen hajóval és némi pénzzel újramegyünk a kalandozást. Ettől nem kell megijedni, elért eredményeink, rangunk megmarad, pusztán arról van szó, hogy új matrózokkal vágunk neki a haboknak, mert a régiek zsebében már égette a sok arany, s feltétlenül szabadulni szeretnek volna ettől a teherrel ☺.

### - Kalauz? - Nem, KALÓZI!

Nem ejtettünk még szót a legérdekesebb eshetőségről, a kalózkodásról. Tulajdonképpen mi is effélék vagyunk, azzal a különbséggel, hogy – jó esetben – a lobbogó alapján választjuk meg a prédát. Az elvetemültebb fajtának teljesen mindegy, mit lát a másik hajó tetején, a lényeg, hogy minél hamarabb lekerüljön onnan. Na az ilyen alakok fejére csinos vérdíjat szoktak kitűzni, így érdemes „elbeszélgetni” ezekkel a notórius visszaesőkkel. A tengeri harc meglehetősen egyszerű, ám ennek megfelelően kellően könnyen is kezelhető. A háromdimenziós vitorlások szép piruetteket írnak le a hullámokon, s egy kis gyakorlattal könnyen elbánhatunk a többszörös túlerővel is. Erre azért is van nagy szükség, mert eléggé logikátlan módon csakis egy hajót küldhetünk csatába. Hiába van nekünk egy kisebb flottánk, a harc elején választanunk kell, melyikkel óhajtjuk megvívni az ütközetet. Ez eleinte igen bosszantó, de mivel a gép nem egy Nelson admirális, így megbocsátható ez a kivételezés. Ugyan épp most becsméreltem a gépi intelligenciát, de a tisztesség kedvéért meg kell említeni azt is, hogy néha egészen piszok módszerekkel képes elintézni minket. Volt olyan csata, ahol hárman rontottak rám, én szokás szerint manővereztettem,

## ÖREG KALÓZ, NEM VÉN KALÓZ

Játszd újra, Meier!

Bár a Tortuga sem sikerült rosszul, de azért az igazi mégiscsak az igazi. Ám bármennyire jó is volt anno a Pirates!, mostani fejünkkel már elborzadva fordulnánk el a spártai látványtól. De örüljete, örvendjete: készul a játék XXI. századi feldolgozása! Sid Meier cégénél, a Firaxis boszorkánykonyhájában főzik a legendát, hogy nem kicsit átdolgozva, megszüpítve, 2004 őszén az időközben felcseperedett új generáció is belekóstolhasson. Nekünk már korog a gyomrunk...



szórtam az áldást jobbra-balra. Ők súlyos sérüléseket kaptak, engem alig találtak el párszor, mégis azt vettem észre, hogy gyakorlatilag nem tudok haladni. Miután újratöltöttem az állást, rájöttem, hogy a kis piszok speciális lövedékeket használ vitorlázatom tönkretételére. Ügyes!

A játék egyetlen komoly hátránya egyszerűségében rejlik. Egy idő után sablonossá, rutinszerűvé válik. Ilyenkor kicsit abba kell hagyni, majd némi pihenő után újra felmászni a tatra, és kiadni a parancsot az indulásra.

-csonti-

## HARDVER

MINIMUM  
PII 450 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA  
EZZEL TOLTUK  
PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„A játék szerény, mint egy szerzetes. Semmi probléma nem akadt vele.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Pirates!	↓ (Picit) egyszerű grafika
↑ Könnyű kezelhetőség	↓ Hajlamos ellaposodni
↑ Sok lehetőség	
GRÁFIKA <b>7</b>	HANGULAT <b>8</b>
HANGOK <b>6</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>9</b>	SZAVATOSSÁG <b>7</b>

### -csonti- VÉGSZAVA



A Tortuga miatt senki nem fog előre menni a barátjával, mert azt merete mondani, hogy nem jó játék. Ennek ellenére a program sokak számára képes lehet hosszú távú, kellemes szórakozást nyújtani.

**80%**

### ÉS A TÖBBI

Tropico 2: Pirate Cove	<b>89%</b>
Port Royal	<b>86%</b>
Patrician III	<b>76%</b>

## A kevésbé vérszomjasak kufárkodhatnak is, bár ez lényegesen kevesebb profitot hoz, mint egy kövér gálya megcsáklázása.

lok, a franciák és – kisebb mértékben – a hollandok is eredményesen ténykedtek, hogy ez a vezető pozíció az évtizedek múlásával egyre halványabb legyen.

Egy-egy hadjárat elején ki kell választanunk az éppen játszható nemzetek közül a nekünk szimpatikust, s ehhez mérten kapunk egy hosszú távú küldetést. Ezt követően egy kikötőben találjuk magunkat, némi tőke és egy kisebb hajócska társaságában. A karibi városkákban mindig rálehetünk hajóépítő mesterekre, piacra és természetesen egy-egy rosszabb kocsmára is, de most elsőnek inkább célozzuk meg a kormányzó rezidenciáját. A helyi autoritás osztja az ést és a mind keményebb küldetéseket is. Ezeket nagyon fontos teljesíteni, ugyanis így lépdelhetünk előre az adott ország ranglétráján. Utóbbi meg azért hasznos, mert holmi jöttmentek-

szünk néhány mellékutat tenni, mielőtt a fő csapásirány mentén haladhatnánk.

### Mi vagyok én, taxi?

Pénzhez rengeteg úton juthatunk. A békés változatok közül a különböző magánjellegű problémák megoldása tűnik a legjövődelmesebbnek. Illyesmire bukkanhatunk a kocsmában lődörögve, de lehet, hogy rögtön kikötéskor lerohannak, hogy „ide, meg ide, de hirtelen, és akkor jó lesz.” Ugyan a személyszállítás nem a legkalandosabb tevékenység, de egy gyors fuvarral tizezreket kasszírozhatunk. A mellék- és főküldetések között egyébként rengeteg érdekes feladat is akad. Előfordult, hogy egy elszültyed hajú maradványai után kellett kutatni, volt, hogy blokád alá kellett vonni egy ellenséges települést, de az is megesett, hogy kaptunk némi infor-



A 77999 arany akciós árnak tűnik

EGÉSZ PÁLYÁS LETÁMADÁS

# TOTAL CLUB MANAGER 2004

Ha valaki úgy gondolja, hogy a focimenedzserek nem állnak másból, mint kilométer hosszú adatsorokból meg néhány felvillanó félmondatból, az valószínűleg nem találkozott a Total Club Manager 2003-mal. Sebjaj, most bepótolható a mulasztás az új résszel!

**2**002. novemberi számunkban foglalkoztunk az Electronic Arts első próbálkozásával a focimenedzserek világában, s a 91%-os értékelés jelezte, nem akármilyen debütálásról volt szó. A *Total Club Manager 2003* egyértelműen szebb, némely részletet tekintve érthetőbb, könnyebben játszható fő riválisa, a *Championship Manager* aktuális verziójánál. Az osztatlan örömujjongás elmaradása mindössze egy-két buta bug, valamint a túl nehézre sikerült edzésrendszer számlájára írható.

## Még egy lapáttal

Egy év, és a rajongóktól visszaérkezett kritikák elemzése után elkészült a 2004-es rajtszámú versenyző. Az új TCM menürendszerében, alapvető kialakításában nagyban támaszkodik elődjére, de a szinte változatlanul maradt külső réteg alatt rengeteg változtatást, bővítést találhat a figyelmesen kutató vezetőedző. De hogy az unalmasabb – ám köte-

lezően megemlíthető – dolgokon gyorsan túlessünk, elmondom: most még több (immár vagy 50 különböző) ligában próbálhatunk szerencsét. S kénytelen vagyok megemlíteni azt is, hogy – a hazai bajnokság hiányában – most sem vezethetjük a bajnoki címig se a Lokit, se a Siófokot ☹.

Van viszont egy nagyon örömteli változás: nemzeti tizenegyeket is dirigálhatunk. Ezt érdemes mellékállás-ként üzni, ellenkező esetben az év nagyobbik részében feladatunk a tovább gomb nyomkodásában merül majd ki. A válogatott dirigálása jóval nagyobb kötöttségekkel jár, mint egy klubcsapaté, de a barátságos meccsek megszervezése, a keret, a taktika kialakítása, plusz esetleg a már visszavonult játékosok „megdolgozása” a visszatérés reményében alapesetben mind-mind a mi hatáskörünkbe tartozik.

Annyira érdekes újdonság a Football Fusion koncepció, hogy ennek egy külön dobozt is szenteltünk. Röviden

## XTRA

TIPPEK a 92. oldalon

arról van szó, hogy amennyiben rendelkezünk a FIFA 2004-gyel, akkor azzal is lejátszhatjuk az arra érdemesnek tartott találkozokat. Részletekről ott.

## Erős háttér

De a FIFA nem kizárólag a Football Fusion esetében bukkan fel, hiszen a TCM-ben lejátszott találkozók grafikus motorját is a testvére kölcsönözte. Ennek megfelelően kellően kidolgozott, menedzszerprogramhoz képest egyenesen káprázatos játé-

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Focimenedzszer	Electronic Arts
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Füves	EA Sports
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
FIFA Football 2004, NBA Live 2004, Tiger Woods PGA Tour 2004	

GYORSLINK >> 820

kosokat, látványos akciókat láthatunk. A Gyu mesterrel folytatott konzultáció során derült ki, hogy minden levelek ura és parancsolója hiányolja a rövidített közvetítéseket, azaz azt a lehetőséget, hogy csak a gólhely-





Király menti a lengyelek lövését, még ha a „pizsamát” otthon is hagyta...

zeteket mutassa a program. Teljes mértékben egyet kell értenem vele, néha nagyon kínos végignézni a kevés életszerű kombináció alapuló mezőnyjátékot. Azt azonban el kell ismerni, hogy így is a kor legprofibb megvalósításával van dolgunk. Aki kicsit mélyebben szeretne foglalkozni az edzősködéssel, annak inkább a szöveges „meccsnézést” ajánlom. Itt sokkal átfogóbb képet kapunk a játékosok állapotáról, a pályán zajló eseményekről. Arról nem is beszélve, hogy csak ez esetben lesz részünk olyan élményben,

ahhoz, hogy úgy-ahogy normális edzettségi állapotban tartsuk az aranylábú gyerekeket. Most egy kicsit jobb (realisabb) a helyzet, de az edzésterv összeállítása még mindig a legérzékenyebb része maradt a TCM-nek. Aki teheti, nézzen be a hivatalos honlapon található fórumra, illetőleg figyelje a jobb gépi menedzserek tevékenységét. Ha kitartóan próbálkozunk, előbb-utóbb megtaláljuk a nyerő módszert. Kitartóan kell próbálkozni az utánpótlás-neveléssel kapcsolatban is. Itt most nem a fociultra gondolkodok,

## A program által készségesen felkínált udvariatlan megnyilvánulásokkal szemben én maradtam a kolléga kiröhögésénél.

mint például nekem, amikor egy kupameccsen a harmadosztályú csapat edzője átszölt nekem, hogy a fiai most aztán jól megruházzák a csapatomat. A program által készségesen felkínált udvariatlan megnyilvánulásokkal szemben én maradtam a kolléga kiröhögésénél, és – biztos, ami tuti – egy kicsit intenzívebb játékra sarkalltam a sráccokat. Az ilyen véletlen események sokat dobnak az egyébként sem unalmas összecsapások hangulatán. Jól jellemzi a rendszer alaposságát, hogy a becsereáni kívánt játékosokat melegíteni küldhetjük, nehogy a hirtelen terhelés miatt lesérüljenek.

### Fitness center

Az előző rész óriási hibája volt, hogy emberfeletti erőfeszítések kellett

hanem saját magunk utánpótlásáról. A játékban ugyanis igen komoly szerepet kap magánéletünk „menedzselése” is. Először barátnőt kell keríteni, aztán megfelelően elmélyíteni a kapcsolatot. Ez természetesen rendszeres randikkal és ajándékokkal zajlik ☺. (*Leisure Suit Football Manager Larry... Nem sámlí ☺ – Bad Sector*) Ezután jöhet a lánykérés, a baba és hasonló vigszágok. (*Meg egy kis Sims is... ☺ – Bad Sector*) Közben összekuporgatott millióinkat hétfégi villákra, jachtokra és egyéb életmentő apróságokra költhetjük. Jaj, mennyi dolgunk lesz!

### Apró botlások

Sajnos a TCM sem fenéig tejfel. A szerteágazó rendszer, a lehetőség, hogy egy klub tényleg minden apró

## FOOTBALL FUSION

EA programjai, egyesüljétek!

Adva vagyon egy kiváló fociprogram, és adott egy vérprofi menedzserjáték. Történetesen mindkettő az Electronic Arts zászlója alatt futott ki a pályára. Akkor miért nem profitál ebből a cég, és köti össze a kellemest a kellemessel? – töprenghetett el valaki a kiadónál, és nagyon helyesen töprengett.

A Football Fusionnak elkeresztelt lehetőség összekapcsolja a két játékot, s ha őrülkedünk úgy tartja, a FIFA 2004-ben saját irányítással játszhatjuk le a mérkőzéseket, amelyekre a TCM-ben készítettük fel gárdánkat. A végső sípszó után simán

feltöltjük az eredményt, és folytatjuk tovább edzői karrierünket. De a dolog fordítva is kihasználható, azaz mondjuk olyan álomcsapatokat, netán alacsonyabb osztályú kiscsapatokat próbálhatunk ki, amelyek alából nem szerepelnek a FIFA palettáján.

Mindenesetre a Football Fusion rendszernek köszönhetően a vezetőedzők utolsó előtti mentsége vesztli értelmét. Mert hát ha mi irányítjuk a csapatot, akkor kicsit nehéz lenne a játékosok tehetetlenségére fogni a vereséget. Azért a bírókra még mindig számíthatunk ☺...

Egész jó a kilátás, de ki aggatta ki rosszul a magyar zászlót ☺?



elemét irányíthatjuk, óhatatlanul „kivákolja” a hibázás lehetőségét. Az EA programjában is értelmetlenségekre, bugokra bukkanunk. Nekem különböző helyeken még azt a szívességet is megtette, hogy nem egyszerűséggel lefagyott. Történt mindez a kiadás után nem sokkal megjelentetett 1.1-es javítást használva...

Utóbbi bekezdés ne szegje kedvét senkinek. A Total Club Manager 2004 minden tekintetben állja a versenyt a vetélytársakkal, s ötletességének, igényes kivitelezésének köszönhetően valószínűleg több hívet toboroz a stílusnak, mint amennyit a nem kevésbé színvonalas Championship Manager produkált. **-csonti-**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA  
EZZEL TOLTUK  
PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeForce FX 5600

„Futott, mint Tom Hanks a Forrest Gumpban.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Mindent és mindent irányíthatunk a klubnál...
- ↑ ...ha akarjuk
- ↑ Igényes megjelenítés
- ↓ Néhány butaság, logikatlanság
- ↓ Bugok, fagyás

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

## -csonti- VÉGSZAVA

Egy-(két) hajsza választja el a programot a legendává választól, de az új évben (is) szigorúak vagyunk, és nem osztogatjuk tu-catjával a 90+ értékeket. Nem baj, van mire hajtani a 2005-ös verzióval ☺!

**88%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
Championship Manager 4	93%
Total Club Manager 2003	91%
Alex Ferguson Player Man.	83%



Az ifik nem lépnek le valami fruskával, ha a közelben egy lányiskola működik



Hm... túl sok a gomb. Maradjunk annyiban, hogy többet kell löni, mint az ellenfél, oké?



Aki jó volt, azt viszik. Aki nem, az kutyagol



Ímhol a gonosz, füstökadó önjáró löveg



Viharos útközlet homokviharban

HOMOKOK A GÉPEZETBEN

# COMBAT MISSION AFRIKA KORPS

Kevés program akad manapság, amellyel az ember hetekig, netalán hónapokig képes ugyanazzal a lelkesedéssel játszani. A Combat Mission esetében ez az „együttélés” nálam már években mérhető. Így el lehet képzelni, mennyire örültem az új rész megjelenésének: nagyon!

**A** bevezetőből kitetszik, igen magas minőségi szintet vártam a *Combat Mission: Afrika Korps*tól, így ne csodálkozzon senki, ha e rövidke ismertetőben szinte csak elmarasztalásokkal, negatívumok felsorolásával találkozunk, aztán a végén mégis egy (viszonylag) magas százalékra lel.

## Rendszerben az erő

Nos igen, a *CM* rendszere annyira jól ki van találva, annyira működőképes és reális, hogy még ez a kis fanyalgás sem ront sokat az összehasonlításra. De miről is van szó? Arról, hogy mindössze néhány parancsot használva kiadjuk egységeinknek az utasításokat, majd végignézzük, mi sikerült terveinkből a gyakorlatban. A játék ugyanis a két fél lépésének végén „összeveti” a terveket, majd egy egyperces moziban megmutatja, ki tudta érvényesíteni jobban az akaratát. Utána módosíthatunk terveinken, új utasításokat adhatunk, s a történet megint a folyamatos harcra folytatódik. De hiába a professzionális alapkonceptió, ha a *CM:AK* inkább egy kiegészítő, mint önálló játék.

A hivatalos honlapon olvasható újdonságok között olyan félelmetes elemeket találunk, mint például az, hogy

új terepként üdvözölhetjük a homokos talajt. Hogy stílusos maradjak, a Dakar ördögét, *Palik Lászlót* idézem: „Hoppácska!” Képzelnék el egy Észak-Afrikában (is) játszódó játékot, ahol nincsenek homokdűnék. Hm... Valamivel nagyobb erejű újdonság a többtornyú páncélosok felvonultatása, de ezt sem oldották meg teljesen, inkább amolyan félmegoldás született. Sokkal pozitívabb viszont a frontok bősége. Az említett fekete kontinens északi része mellett

## Egy maxigázzal nyomuló harckocsioszlop bizony természetes port kavar fel.

a keleti felén is lövöldözhetünk, valamint Kréta és az olasz csizma is ránk vár. Mindezt többtucatnyi, általában igényesen megszerkesztett csata és néhány hosszabb lélegzétvételű hadművelet keretében. Mély fájdalom, de utóbbiak sem jelentik azt, hogy végre-valahára bekerült volna a hadjárat végigküzdesének lehetősége. Úgy látszik, végleg le kell tenni arról, hogy névről ismert katonáinkkal, őket lehetőleg kimélve elverekedjük magunkat a háború végéig. Kár érte.

## Hát ez porlasztó!

Az egyetlen értékelhető, valódi újítást az jelenti, hogy porfelhőket verhetünk fel páncélosaink mozgásával, illetőleg egyéb harci cselekményekkel (például tüzérségi tűz). A „ködösítés” mértéke a felszín szárazságától, a járművek súlyától, típusától, illetve sebességétől függ. Egy maxigázzal nyomuló harckocsioszlop bizony természetes port kavar fel. Mi ebben az érdekes? Az, hogy mostantól ezt a faktort is figyelembe kell venni a taktika kialakításánál. Hiába próbálunk mi észrevétlenül a hátába kerülni az ellenségnek egy kiszáradt folyómederben, a felettünk terjedő porfelhő „integret”. Ugyanakkor akár előnyt is kovácsolhatunk a kiszáradt vidékből. Gyalogságunk előtt keresztbekocsikázva hathatós függőnyt képezhetünk, így támogatva előrenyomulásukat nyílt, veszélyes terepen.

elviselhető kategóriába csúszott, így én is módosított. Nem a koordinátákon, hanem az osztályzaton, az előző részhez viszonyítva.

**-csonti-**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Körökre o. strat.	<b>KIADÓ</b> CDV
<b>KÖRNYEZET</b> II. vh. Mediterrán f.	<b>FEJLESZTŐ</b> Battlefront
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> Blitzkrieg, Breed, Cossacks, Grom	

GYORSLINK >> 601

## A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

- ▲ A végleteleg kidolgozott harcrendszer
- ▲ Egyszerű kezelés
- ▲ Remek hangok
- ▼ Kevés újdonság
- ▼ Elavult grafika
- ▼ Még mindig nincs kampány

GRAFIKA	5	HANGULAT	9
HANGOK	9	KIHIVÁS	10
IRÁNYÍTÁS	9	SZAVATOSSÁG	10

**MINIMUM HARDVER**  
PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

## -csonti- VÉGSZAVA



Örülök, hogy a harmadik részszel „kipipáltuk” a maradék európai hadszíntereket is, mert így van esély arra, hogy a Battlefront következő programja már egy új generáció első képviselője legyen.

**81%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
CM: Barbarossa to Berlin	88%
Blitzkrieg	86%
WW2: Frontline Command	84%





**Kína, 1941.** A japánok támadása épp megkezdődött



**Az amerikaiak, mint mindig, most is üzletelni akarnak...**



**A napóleoni háborúk előestéjén:** huszárjaink már készülődnek Bácsben

## A HÓDÍTÓ

# CIVILIZATION III CONQUEST

Sid Meier világa megunhatatlan. Olyan, mint egy jó könyv: hiába olvastuk már rongyosra, amikor véletlenül a kezünkbe akad, azonnal elnyel minket. Míg végig nem jutunk rajta, addig nem lehet nyugtunk. Hála a játék újabb kiegészítőjének, mindenfajta leszokási kísérlet hamvába holt próbálkozás a Civ elől nincs menekvés!

**A**z előző, kicsit halovány add-on után ezúttal tényleg a patinás sorozathoz méltó kiegészítőt kapunk, nem csak egy összedobott „na vedd meg ezt is, mert ott van rajta a név” típusú műanyagot. Mintegy engesztelésként, a *Conquest* CD-jén fent van a teljes *Play the World is*, így az, aki arról lemaradt, semmit sem vesz. Jó hír, hogy eltér-

### Szabadjára engedett erők

Mivel kevés a hely, nem fogom részletezni a 85 új technológiát, a mintegy 50 új egységet, a 60 új épületet és csodát, valamint a 30 új nyersanyagforrást. Egy-két dologra azért kitérnék: például most már a bányászatot és az öntözőrendszerek használatát is meg kell tanulni, így kezdetben komoly döntéseket kell hoznunk kuta-

### Hass, alkoss, gyarapíts!

A legnagyobb újítás azonban a conquestek bevezetése, amelyet a gyakorlatban történelmi küldetésnek nevezhetnénk. A *CivIII (3)* rendszere annyira rugalmas, hogy én már az első részben megvalósíthatónak tartottam volna ezeket, de hát jobb később, mit soha. Összesen kilenc nagy epikus história szereplőivé válhatunk, az ókortól kezdve a második világháborúig. A pályák messzemenően kidolgozottak, a legtöbb nemzetnek az *adott korra jellemző* speciális egységei vannak (így például a napóleoni háborúkban Ausztriának a magyar huszárak), a fejlődésfa szintén korszék-specifikus, és előfordulnak alapból beállított fix szövetségek vagy szövetségi rendszerek is. Ráadásul ezek a küldetések igen szoros korlátok között alakulnak, mind időben, mind győzelmi feltételek alapján, így jó, ha minden Civ-veterán felkötö az azt a bizonyos alsóneműt, mielőtt belekezd. Fanatikusoknak még említhetem az új nehézségi fokozatokat, amelyek a „Demigod”-nál kezdődnek és a „Sid”-nél fejeződnek be (©©©). A grafikában ne keressünk jelentős változást, minden a régi, ahogy az apróbb hibák is megmaradtak: például néha harc közben nem látszik az egységek életeréje. A kiegészítő viszont első osztályú, tekintve, hogy ebben a méretetlenül kidolgozott és részletes rendszerbe is be tudott csempézni olyan újdonságokat, amelyek ismét lendületbe hozzák a birodalomépítést belefáradt uralkodókat.

**Uhu**

tásügyben, mi a fontosabb fejlődésünk érdekében. Pár új terepforma is megjelent: a mocsár nem túl egészséges szomszédság, ráadásul számos egység bele sem tud lépni, úgyhogy taktikai szempontból azért előnyt kovácsolhatunk a jelenlétéből. Szintén újdonság a vulkán: sok-sok nyersanyaggal is szolgálhat nekünk, de ha egyszer kitör, akkor végünk! Nyolc (!) új államformát is bevezettek, ami azért is hatalmas meglepetés, mert szinte mindegyiknek meg is van a helye a fejlődésben – itt szintén nem a funkció nélküli „legyen még több” esetével állunk szemben. A törzsi tanács és az oligarchia a monarchia előtt jöhet jól, míg a feudalizmus vagy az imperializmus később válik hasznunkra, akik pedig korábban a kommunizmus játékbeli előnyeire esküdtek, most könnyen lehet, hogy átnyergelnek a faszizmusra.

## A pályák messzemenően kidolgozottak, a legtöbb nemzetnek az adott korra jellemző speciális egységei vannak.

ve a tucatkiegészítők jellemzőjétől, a *Conquest*-ben nemcsak hogy mindentől többet találunk, hanem számos újdonságot is, amely sok esetben komoly változást hoz a játékmenetben. Ismét új népekkel találkozhatunk: bizánciak – más néven a Kelet-római Birodalom lakói –, hollandok, hettiták, inkák, maják, portugálok és sumérok növelik az eddig sem szűkös nemzetválasztékot. Túlságosan sok pluszt nem nyújtanak ugyan, bónuszegységeik elég gyakoriak; egyedül az inkák Chasqui Scoutja lehet jó kezdéskor, mert olyan erejű, mint egy Warrior, de a felderítők előnyével is rendelkezik, vagyis normál terepen kettőt léphet (igaz, kétszer annyiba is kerül). Annyiban viszont nagyon előnyös a jelenlétük, hogy a küldetésekben (lásd később) sokkal hitelesebb ellenfelekkel vagy szövetségesekkel állunk szemben.



## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Körökre o. str.	Atari
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Föld	Fireaxis Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Civilization III	
<b>GYORSLINK</b>	<b>479</b>

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Új egységek, államformák, tájak, taktikák
- ↑ Történelmi küldetések!
- ↑ Látszik, hogy több egy újabb „rókabor-nél”
- ↓ Elavult és lassú grafika
- ↓ Apró hibák továbbra is benne maradtak

GRAFIKA	<b>7</b>	HANGULAT	<b>9</b>
HANGOK	<b>7</b>	KIHIVÁS	<b>9</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>8</b>	SZAVATOSSÁG	<b>10</b>

**MINIMUM HARDVER**  
PII 550 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### Uhu VÉGSZAVA

Remek kiegészítő, már az elsőnek is ilyennek kellett volna lennie! Nemcsak mindentől több van, hanem a számos újítás és a történelmi küldetések alaposan felkavarják a már-már elcsönvesztett Civ3-világot.

**90%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
Warcraft 3: Frozen Throne	<b>93%</b>
Red Alert 2: Yuri's Revenge	<b>91%</b>
Call to Power 2	<b>59%</b>

Az a bizonyos revolver, amely egyszer még el fog sülni...



HOMÁLYOS TÜKÖR

# THE BLACK MIRROR

Lám-lám, a jó öreg Edgar Allan Poe és H. P. Lovecraft megdobogtatja még a szláv szíveket is. Közép-Kelet-Európa eddigi leglátványosabb kalandjátéka végre angolul is megjelent.

**G**ondolom, mindenki egyetért velem abban, hogy északnyugati „majdnem-szomszédaink”, a csehek jóval híresebbek sörökről, mint számítógépes kalandjátékaikról. (Igaz, FPS és TPS területén viszont nem kicsit híresek. Lásd: Operation Flashpoint, Mafia – Bad Sector) Mivel a kalandjátékok megrekedtek a Kis Vakond homokozólapátja és Holle anyó lekvárja típusú szintjén, eddig nem igazán keltették fel a Tomb Raideren edződött nagylág érdeklődését. Amikor úgy egy éve megláttam – az akkor még csak cseh nyelvű – Black Mirror honlapját, rögtön láttam, hogy itt végre valami egészen másról van szó. A gyönyörű grafikák arról árulkodtak, hogy a Futuregames igencsak kemény fába vágta a fejszéjét.

## Tükröm, tükröm, mond meg nékem, ki a gyilkos a vidéken...

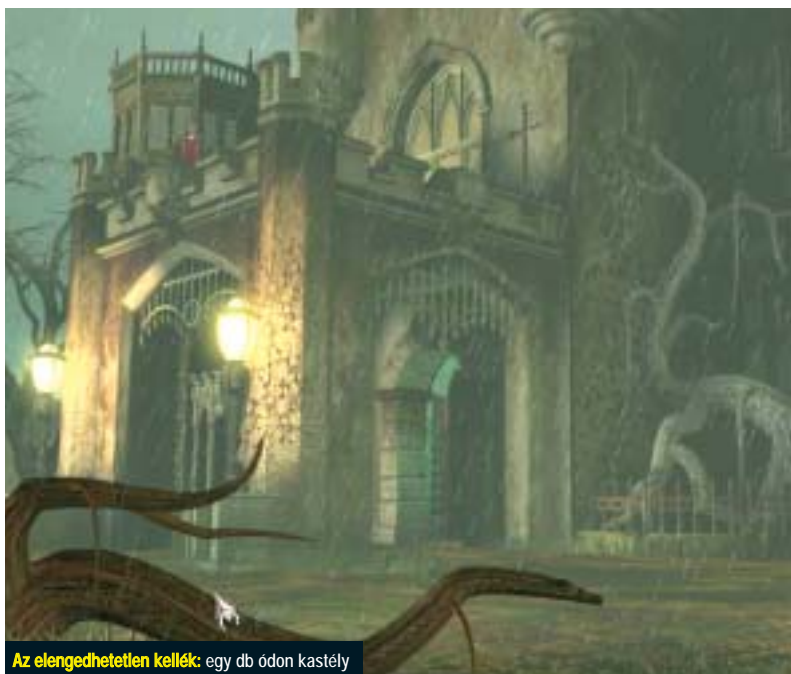
A főhős Samuel Gordon, az ősi skót Gordon klán egyik távolba szakadt lezármazottja, aki William Gordon nagypapa öngyilkossága után érkezik a Black Mirror nevű ősi családi fészkekben tartandó gyászszertartásra. Mint hamarosan kiderül, a családi kódexeket bújó William apó nem szuicid hajlamoktól vezérelve vetődött le toronyszobájának ablakából, hanem előre kitervelt gyilkosság áldozata lett. A rejtélyes halál után nyomozó Samuel előtt akarata ellenére egyre sötétebb titkok nyílnak meg... Hat fejezetben meséli el a játék Samuel pokolra szállásának történe-

tét. Hősünkkel először a kastélyt kell felderítenünk, később a környező vidéket is bebarangolhatjuk: esőáztatta kisvárosba, kihalt temetőbe, visszhangos hullaházba, gőzölgő mocsárba, kísérteties bányába vezet az utunk. A nyomozás eleinte információgyűjtést jelent, később azonban egyre több tárgyhasználatra épülő fel-

## A szereplők egy része jellegtelen kartonfigura, és ez alól a Gabriel Knight és Johnny Depp összegyűréséből született Samuel sem igazán kivétel.

advány és Myst-féle puzzle vár ránk. Bár a fejtorok rendszerint igen ötletesek, a Black Mirror egyik nagy hibája a túlzott linearitás. Ez persze gyakori kalandjáték-betegség, itt azonban néha már-már az abnormalitás határát sűrolja: sokszor előfordul például, hogy egy tárgy – hiába van meg a megszerzéséhez szükséges összes eszköz és információ – csak akkor vehetünk fel, ha erre a játék egy meghatározott pillanatban nagylelkűen „engedélyt ad”. Ugyancsak nagy hibának tartom, hogy bizonyos tárgyakat eleinte „inaktívnak” jelez a program, később azonban hirtelen fontossá válnak, és fel tudjuk venni őket: emiatt aztán újból és újból végig kell pásztáznunk az egérrel a képernyőt, ami rendkívül frusztráló. Egy másik hibája a sablonosság, bár ez egy kezdő csapatnak talán elnézhető. A szereplők egy része jellegtelen kartonfigura, és ez alól a Gabriel Knight és Johnny Depp összegyűrés-

Az elengedhetetlen kellék: egy db ódon kastély



sából született Samuel sem igazán jelent kivételt. A történeten is jócskán érződnek az irodalmi (Poe, Lovecraft) és a számítógépes játékos (Alone in the Dark, Gabriel Knight) áthallások, bár az is tény: ma már nagyon nehéz újat alkotni a horror műfajában.

## Én nem érteni mit mond... Beszélni lassabban!

A játék legnagyobb erénye a káprázatos grafika. A helyszínek hihetetlenül művészi módon kidolgozottak, és a környezet élettel teli: szél mozgatja a faágakat, őszi levelek hullnak alá, madarak repülnek a messze-



„Uram, vigyázzon, vérzik az orral!”

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
Kaland	The Adventure Co.
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Modern kor	Future Games

FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI

GYORSLINK 757

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gyönyörű grafika	↓ Nagyon lineáris
↑ Időjárás-effektekkal	↓ Nagyon lassú
↑ Nagyszerű hangulat	↓ Nem túl eredeti
↑ Jó fejtorok	

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

### MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### Berrr VÉGSZAVA

Aki kicsit szereti a horror témát, és nagyon a kalandjátékokat, az feltétlenül tegyen egy próbát a Black Mirrorral. A többiek inkább kerüljék.

73%

### ÉS A TÖBBI

Gabriel Knight 3	92%
Broken Sword 3	90%
Runaway: The Road Adventure	90%

# X2: THE

## A MÉLTÓ UTÓD ELJÖVETELE?

A Freelancer szép volt, jó volt, de az igazi Elite-rajongók sokkal többet akartak: hatalmas bejárható univerzumot, dinamikus gazdasági rendszert, rengeteg berepülhető hajótípust és persze igazi szabadságot. Az Egosoft X2-je pontosan ezt kínálja a vállalkozó kedvű úrkadétoknak...

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Űrszimulátor	Koch Media
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
X-univerzum	Egosoft
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
X: Beyond The Frontier, X-Tension	

GYORSLINK **790**

**A**z X: Beyond The Frontier (XBTF) 1999-es megjelenése új életet lehel az űrszimulátorok picit halódó világába, a játék sikere pedig egyértelműen bizonyította, hogy a stílusnak bizony továbbra is komoly létjogosultsága

**„Gyakran az orrod előtt dokkalnak be ugyanazzal a szállítmánnyal, amelynek a hasznát gondolatban már el is költötted...”**

van a PC-s játékok porondján. A 2001-ben debütált, X-Tension névre keresztelt kiegészítő lemez már a hön áhított második rész eljövételét jelezte, de megjelenésére mégis egészen 2003 végéig kellett várniuk. A helyszín változatlanul az X-univerzum, 25 évvel az XBTF után...

### Julian és az ő apucija

Hősünk ezúttal egy Julian nevű pasas, aki eredeti foglalkozását tekintve

úrkalóz, egyik fészesikerült akcióját követően azonban rövid úton börtönlakó lesz belőle. Hosszú évek re a rács mögé kerülne, ha nem jönne az Argon flotta parancsnoka, aki némi „speciális munka” ellenében hajlandó barátunkat rehabilitálni. Így veszi kezdetét az a „szövevényes” történet, amelyben Julian misztikus/rég nem látott/eltűnt apukája és persze némi idegen civilizáció is komoly szerepet kapott. Ez ám csak az izgalmas történet, nem gondoljátok? Misztikus apuka, soha nem hallottunk még ilyet. (Jóvána, legalább itt nem az oroszok keze van a dolgokban! Ez is valami... © – Bad Sector) Akárhogy is, ez a kiindulási

pontunk, és bár a történet szép lassan halad előre, szerencsére nem kell mindig ezzel foglalkoznunk (bár néha nehéz tőle szabadulni...). Az X2 alapvetően nem is erre épít, hanem inkább arra a nagyszerű, helyenként valóban élőnek tűnő univerzumra, amelyhez hasonlót utoljára az X:BTf-ben láthattunk.

A kezdet kezdetén kapunk egy elég gyengécske felderítőhajót a létező leggyengébb csúzlival felszerelve,

ezzel indulhatunk a galaxis meghódítására. A hajó egyetlen előnye relatív kellemes sebessége, ezenkívül nem sok jót tudnék mondani róla (ja, dehogynem, szép a műszerfal ©). Néhány küldetés teljesítése után megajándékoznak egy méretesebb teherhajóval is, így ezután már tényleg minden feltétel adott, hogy mi legyünk az univerzum urai. Pontosabban mégsem, hiszen hajó ide vagy oda, némi üzretton nélkül aligha építhetünk birodalmat...

Pénzt kell tehát szereznünk, és az X2 ezen a ponton elméletileg a lehetőségek eddigi legszélesebb palettáját kínálja a játékosoknak. A legkézenfekvőbb megoldás természetesen a kereskedelem, de persze akik engednek a Sötét Oldal csábításának, azok számára ott a kalózkodás és a csempészet is. További lehetőség, ha rendőrné állunk, vagy éppen a minden állomáson fellelhető hirdetőtáblákon kínált alkalmi munkákból keressük meg a betevő rakétára való. Az igazi nagymenők persze az előbb felsorolt lehetőségeknél többet akarnak, és lön – a játék ebben is partner: saját úrállomást vagy akár saját gyárat is vehetünk ma-

gunknak. Szép kilátások, nézzük hát, hogy miképpen is fest mindez a valóságban.

Ej, mikor lesz nekem ekkora hajóm...?

Hajógyár valahol a Boron-urban



# THREAT

## Első ránézésre...

Kezdjük talán azzal, hogy az X2-univerzum valóban hatalmas. Egy-máshoz kapcsolt csillagrendszerek hálójából épül fel, rendszerenként nemritkán 15-20 különböző funkciójú úrállomással. Minden rendszernek saját működő (vagy kevésbé működő)

mikrogazdasága van, amiből aztán a valamirevaló teherszállító pilóta könnyedén profitálhat. Legalábbis ha hagyják. Itt ugyanis végre működik az a bizonyos sokat emlegetett „dinamikus gazdaság”, vagyis az

árakat tényleg a ke-

a körforgásba (egyes rendszerekben jól megfigyelhető, hogy bizonyos gyárak nincsenek megfelelően ellátva nyersanyaggal – itt az alkalom, hogy a helyére billentsd a dolgokat). Mi több, később saját kiszolgáló flottát is üzemeltethetünk, a hajóknak parancsokat adhatunk a távolból, vagy ha úgy tartja kedvünk, személyesen is irányíthatjuk őket. Ha elég ügyesek vagyunk, idővel akár egész rendszerek függenek majd tőlünk – igazi „Tycoon feeling” az űrben...

Az, hogy pontosan milyen járgányban csücsülsz, lényegében csak tőled függ – kérdés, hogy a berepülhető több mint 70 űrhajóból melyik tetszik, melyikre van pénzed, vagy éppen melyiket sikerül így vagy úgy megszerezned (az „Einstead” például elég hatékony módszer ☺). Eltérő pilótafülke és persze látványosan eltérő menettulajdonságok jellemzik az egyes típusokat, így a fürge, de apró vadászhajót sokkal könnyebb elvezetni, mint egy nehézkes „űrbuszt”. Ezen a helyzeten azért különböző méregdrága kiegészítésekkel sokat lehet javítani, és bár egy traktorból soha nem lesz Ferrari, azért egy „kockalada” szintjére mindent fel lehet hozni. A dokkológység, egy ár-ellenőrző rendszer, néhány harci protokoll a lövegekhez, menettulajdonság-javító tuning elemek vagy éppen egy időgyorsító – kötelező darab minden hajóra, de persze ezeken kívül is rengeteg jópofa hasznos cuccot vásárolhatunk. Természetesen az izgalmasabb berendezésekért sokat kell utaznunk, gyakran veszélyes, kalóztól hemzsegő vidékeken keresztül, de hát pontosan ez a szép az egészben.

## PATCH NO.1

Jobb későn, mint soha...

Lapzártánk után érkezett a hír, hogy az Egosoft a játékosok véleménye alapján elkészítette és kiadta az első javító patchet, amelyben pontosan az általunk is nehezményezett irányítási rendszeren csiszoltak egy adagot (sőt, elméletileg a sebesség is javult). Emellett a javítás feltöltői ezután már két monitoron is játszhatják a programot, ami annál is inkább érdekes lehet, hiszen így az állapotfigyelő monitorok nem rabolják a helyet a főképernyőről.



A játékban hét idegen nép képviselőivel kerülhetünk szorosabb kapcsolatba, illetve természetesen ott a furcsa nevű „bónuszellenség”, a Khaak, amely „gonosz idegen fajként” kapcsolódik be a történetbe. Minden társaság eltérő építészeti megoldásokat részesít előnyben, így az X2 látványvilágára igazán nem lehet panaszunk. Már maguk a rendszerek is lélegzetelállítóan szépek, a legtöbbről a *Star Trek: Voyager* főcíme jutott az eszembe; egyszerre szurreális és lenyűgözően gyönyörű. A nebulák, az aszteroidamezők és egyéb csillagászati anomáliák láttán rendszeresen tátva maradt a szám, és erre még rátett egy lapáttal a különböző állomások, gyárak és űrhajók látványa. Bump mapping minden mennyiségben, napos és árnyékos oldalak, mozgó alkatrészek, kivetítők és változatos belső terek jellemzik a programot. A zenei aláfestés is tökéletesen igazodik a képi világhoz,

reslet

és a kí-

nálat hatá-

rozza meg. Ha pél-

dául észrevesszük,

hogy a helyi Cahoona

gyárban kevés az energi-

akristály, akkor érde-

mes azon melegében

rástartolni a legközele-

bi erőműre, mert ha sok-

kat piszmozgunk, valaki

biztosan észreveszi

ugyanazt a lehetőséget

(gyakran az orrod előtt

dokkolnak be ugyanazzal

a szállítmánnyal, amelynek

a hasznát gondolatban már el

is költötted...). Nagyban utazva

nagyobb a haszon is, ezért

egy-egy fuvarhoz akár te-

herhajót is bérelhetsz,

vagy éppen egy saját

gyárat is beállíthatsz

Nem túl szép, de bizonyos „pontokon” azért elég részletes az átvezető animok grafikája...



A pilótafülkéből igen látványos a kilátás.



olyan, igazi „darkos” űrhangulatot teremtve, amelybe elméletileg nagyon könnyű lenne belefelejtkezni. Adott tehát a gyönyörű grafika, a rengeteg jó ötlet, a hatalmas felfedezhető világ – vagyis az X2 a tökéletes Elite-klón, gondolhatnánk... vagy talán mégsem?

## Második ránézésre...

Bizony nem, vagy legalábbis a „tökéletes” jelzőtől sajnos nagyon, de nagyon messze van a játék. Nézzük szép sorjában, miért is gondolom így. Elsőként ott a grafika, amely ugyan valóban lenyűgöző, ám a sebességgel mindenkinek problémái lesznek – és véleményem szerint nem a hardver, hanem inkább a kód miatt. Bár a részletesség és a felbontás állítgatásával nyerhetünk néhány frame-et, a nagyobb gond azonban mégis az, hogy gyakran űrcsaták közben is beszaggat a program (nem is beszélve arról, ha nő flottánk mérete). Proctól függetlenül ezzel a problémával szinte biztos, hogy mindenki szembesül

formán már magában az űrharc is nyögvenyelős lenne, és ehhez még hozzájön a gyenguska MI. Ellenfeleink taktikája ugyanis általában kimerül abban, hogy egyenest felénk repülnek, és lönek ránk. A nagyobb pajzs és az erősebb fegyver győz, taktikázni nem nagyon lehet, ráadásul mintha minden kalóz kamikaze lenne – ki tudja miért, rendszeresen nekirepülnek hajónknak. Az első 6-8 órában persze totálisan felesleges bárkivel is szembeszállnod, hiszen majdnem biztos, hogy Te leszel az, aki megy a levesbe. Űrszimulátorról van ugyan szó, időnk nagy részét mégis az – elsőre roppant bonyolultnak tűnő – menürendszerben csalinkázva töltjük majd. A tökéletes kezelés elsajátításához hosszú órákra lesz szükség; szerencsére a játékmélet amúgy is olyan elképesztően lassú, hogy bőven lesz idő az információs és navigációs oldalak tanulmányozására. Jómagam rendszeresen olvastam vagy a tévét néztem a bolygórend-

**„Pénzt kell tehát szereznünk, és az X2 ezen a ponton elméletileg a lehetőségek eddigi legszélesebb palettáját kínálja a játékosoknak”**

fog. Márpedig kereskedelem ide vagy oda, egy ilyen stílusú játékban meghatározó az űrharc minősége, és sajnos az X2 nem csak a sebessége miatt fejlethető ebből a szempontból. Ott van mindjárt az irányítás kérdése, lévén, hogy a hajók mozgása legalábbis furcsa; se nem árkád, se nem szimulátor – valahol a kettő között van; megszokható, de semmiképpen sem nevezhető élvezetesnek. Ilyen-

szerek és állomások között utazgató, és ezen a helyzeten még az időgyorsító berendezés sem segít sokat. A kezdet kezdetén két állomás között egy-egy körrel alig lehet néhány ezer űrbuznyágot keresni, ami mindössze csepp a tengerben. Egy példa az arányokra: 3-4 óra repkedés után sikerült összegyűjtenem kb. 50e buznyágot, aztán lekocoltam az egyik állomás bejá-

## SZKRIPTELJÜNK OKOSAN,

avagy mi mindenre jó egy editor...

Az X2-ben hajóinkat és gyárainkat rövid programok, szkriptek segítségével irányíthatjuk. Feladatokat és viselkedési mintákat határozhatunk meg nekik, és ennek alapján döntik majd el, hogy adott szituációban hogyan is reagáljanak. A játékban alaptól helyet kapott néhány fontosabb védekező-

támadó- és kereskedőszkript, de némi rutinnal saját magunknak is készíthetünk hasznos kiegészítő programokat. Érdemes ellátogatni a fejlesztő Egosoft oldalára ([www.egosoft.com](http://www.egosoft.com)), ahol a fórumban mindig hasznos tanácsokat olvashattok a szkriptgyártás mesterfogásairól.

ratát, de sebját, a hajó burkolatát hajlandóak lettek volna 74e pénzért kijavítani... Később persze sokkal jobb lesz a helyzet, a pénz is gyorsabban áll majd a házhoz, de ehhez előbb végig kell kínlódnunk magunkat az első 10-12 órányi játékon, ami inkább monoton nyüglődés, mintsem igazán élvezetes időtöltés. Ehhez jön még hozzá a roppant gyenge keretsztori, amelyet sajnos időről időre ránk kényszerít a program. Unalmas beszélgetések, folyamatos déja vu érzés, és – ami a legszörnyűbb – kiábrándítóan ronda átvezető animok, valamint botrányos karakteranimáció. A szereplők mintha karót nyeltek volna, igazi időutazás a 3D-s animáció hőskorába – ez az, amit nem kellett volna erőltetniük az egosoftos srácoknak, mindannyian sokkal jobban jártunk volna, ha inkább felfogadnak egy jó szövegíró. Akkor talán még érdekes is lehetett volna a játék ezen része...

## Szeressem, ne szeressem

Egy szó mint száz, az X2 sok szempontból nagyon jó, de sajnos a másik oldalon azért szép számban akadnak problémák is vele. A látvány, a hangulat és a felfedezhető területek mennyisége persze az ösz-

szes kisebb-nagyobb gond ellenére is szinte biztosan magával ragad majd mindenkit, és való igaz, ha elég időt szánunk rá, megtanuljuk csak a dolgok jó oldalát látni. A gazdasági modell valóban remekül működik, a bejárható univerzum hatalmas, és lehetőségeid is határtalanulak tűnnek, amennyiben az üzletelést választod az „űrmogulá” váláshoz. Ha azonban nem érdekel gyárad üzemelése, nem akarsz többoldalú menükben bolyongani, és örökig tartó áruszállító köröket futni, hanem inkább akciódúsabb, igazán élvezetes kalandokat szeretnél, akkor lehet, hogy egy picit csalódnai fogsz. Elite-rajongóknak természetesen kötelező darab, de szerintem mindenki másnak is érdemes egy próbát tenni vele. Az egyetlen követelmény az óriási türelem...

**Del**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
 PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeForce Ti4200

„Rendszeres sebességproblémák, különösen ha a rendszernek sok hajót kell kezelnie. A bump mapping és az árnyékok kapcsolása sokat segít.”



## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Hihetetlenül komplex gazdasági rendszer
- ▲ Rendkívül gazdag látványvilág
- ▲ Teljes szabadság, „nyílt végű” játékmélet
- ▲ Igazi „Elite” hangulat
- ▼ Sebességproblémák
- ▼ Lapos történet, ronda karakteranimáció
- ▼ Gyenge a fizikai modell és az irányítás
- ▼ Nagyon sokáig tart, amíg beletanul az ember
- ▼ Nincs többjátékos támogatás

GRAFIKA	<b>9</b>	HANGULAT	<b>7</b>
HANGOK	<b>8</b>	KIHÍVÁS	<b>8</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>4</b>	SZAVATOSSÁG	<b>8</b>

### Del VÉGSZAVA



Kellemes darab, de azért még lenne mit csiszolni rajta. Szívroán időmilliomosoknak ajánlanám!

**83%**

### ÉS A TÖBBI

Freelancer	<b>87%</b>
Earth&Beyond	<b>85%</b>
X: Beyond the Frontier	<b>80%</b>

# HÁTTÉRKÉPEK, MMS-EK, nem csak Nokiára! Csak **88 Ft** forint!

GSBG XXXX

06-90-626-999



Színes háttérkép letöltéséhez küldd a GSBG szót és a kiválasztott kép kódját (pl. GSBG 11735) a **06 90 626 999** es számra. Válaszul fogsz kapni egy WAP SMS-t, melyre kattintva letöltheted a kért képet. A kulcszó és a háttér azonosítója között mindig hagyjál szökőpontot. Egy letöltés ára 380 Ft+ÁFA. **A letöltéshez WAP hozzáférés szükséges!** Színes háttérképeket a következő készülékekre tudsz letölteni: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage, Motorola T7200(i), SonyEricsson T68i, T310, T610, P900, Panasonic GD87, Samsung C100, S100, S300, V200, Sharp GX-10(i), GX-20, Siemens M55, 555

Többéves csengőhangot a következő telefonok tudnak letölteni: Nokia 3100, 3300, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6410, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage, SonyEricsson T200, T300, T310, 3630, P800, P900, Siemens A35, C55, M55, 555, 5555, 5555, A90, C90, MC60, C62, Samsung A800, C100, E700, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10(i), GX-20, SonyEricsson letöltéséhez küldd a GSPOLI szót és a választott dal kódját szökőpontos elválasztva a **06 90 626 999** es számmal (pl. GSPOLI 1375) Válasz SMS-ben fogsz egy WAP üzenetet, melyre kattintva letöltheted a csengőhangot. Minden esetben hajráj! szöveget a kulcszó és a csengőhang azonosítója között! Az SMS ára 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt ügykezelőközpont 328-50-63

GSPOLI XXXX

0690-626-999

**POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK, nem csak Nokiára!**

<b>TOP</b>	
Wacizapó	1299
Zölderyi Adrien - Szexuál Mod	1374
Groovhouse - Ha Ora Itam	1376
Vánc - Menni jár a boldogág	1370
Black Eyez - Shut Up	1380
Nice - Szasztor (két) meg	1395
Tankizapó - Adjon az ég	1381
Hookers - Királybár	1330
Sooler - Maria	1264
Barokk Kert	1385
<b>LIDONSÁGOK</b>	
2 Unlimited - No limit	1430
Alexander - Free (As The Wind)	1431
ATB - You're not alone	1432
Beatrix - Neke óramunka	1433
Bery & Wad - Ester - Egyszerű	1434
Charles - Aligadha whiskey	1435
Crystal - Easy hold	1436
De Ja Vu - I Can't Stop	1437
Groovhouse - Vándor	1438
Red Hot Chili Peppers - Fortune Faded	1429
Las Van Dahl - I Can't Let You Go	1428
Balkan Princess - Csakki, csakki, jól csakki!	1427
Daft Punk - Something About Us	1426
Geoffi Gates - Say it her! So	1425
Pink - Tossie	1424

<b>POP&amp;ROCK</b>	
Alexis Kites - If You Came To Me	1386
Avrora Fossio - Pretty My Pretty	1387
Baywatch feat Sean Paul - Baby Boy	1361
Black Eyez - Where Is The Love	1327
Britney Spears ft. Madonna - We Against The Music	1380
Crystal - Big a Hátban	1284
Garota Zólie és a Kartel - A leggyönyörűbb páros	1369
Garofi Gates - Sunshine	1362
Girls Aloud - Jump	1390
The Kazzan - In The Shadows	1325
Nicci - Meg Jól	1393
Zanzibar - Eryka	1384
<b>TV / MOZI</b>	
A Wacizapó párdal!	1163
Basiboy	1143
Bring Out the Gimp (Pulp Fiction)	1314
Dallas	1148
Ennio Morricone - A jó, a rossz és a csúf	1199
Eric Serra - Jean, a profi	1313
Faithy Towers (Wacizapó szöveg)	1320
Jábarok! - I'll Be There For You	1154
Keresztapa	1300
Knight Rider	1157
Wagga család	1297
Monty Python - Gyalog galopp	1309
Suki	1316
The Matrix	1166

GSR XXXX

0690-626-999

Monty Python - Bóler Sir Robin	1308	T.A.T.U. - Néel Gőzök Get Us	21543
Koolhaas - Valsó Világ	1318	Technicolour - Fradik	22063
Ennio Morricone -		Village People - YMCA	21493
Vol szexuál egy vadnyugat	1311	<b>TV / MOZI</b>	
Tom - Fiction Kertin and Hoxy Bury	1304	A Keresztapa	10014
Suki	1316	A nagy Ho-ho-horgász	10555
<b>CSENGŐHANGOK, nem csak Nokiára!</b>		A PECH	10722
<b>POP&amp;ROCK</b>		A Wacizapó párdal!	20024
Avicci - One Day In Your Life	20007	Beverly Hills 90210	10340
Backstreet Boys - I Want It That Way	21209	BAD BOYS 2	10181
Bey - Dumbdumbban lever a szexet	20036	Barokk kert	21044
Big Brovaz - Baby Boy	22050	Basiboy	10097
Bob Marley - Buffalo Soldier	21076	Baywatch	10184
Boyz n the City - Freestyle	21156	Baywatch - Szex a székely	21417
Boyz n the City - Kiszárad, hogy vagy nekem	20030	Beverly Hills 90210	21057
Cherone - Religion / Dekora	22051	Bombon - Valami Anettia	21511
Cherry - Right There	22052	Bronx kitér	10445
Crystal - Hugs is a szél	20039	Charles & Angela	10452
Daft Punk - Aerodynamikus	21017	Della	21108
Elton John - Philadelphia Freedom	21334	Dr. Bully	21124
George Michael - Careless Whisper	20041	Ennio Morricone	
Groovhouse - Horgász	20037	A jó, a rossz és a csúf	21438
Harcosok és a jók	21233	Nem fradik a macskák stess	21154
Marley Marston - This is the New Shit	22056	Rák nem csúfod	21353
Love & First Sight	22057	Jábarok!	21231
Ray Charles - Hit the Road Jack	21194	Jó csajok am	10551
Ricky Martin - She bangs	21378	Harry Potter	10333
Roxette - Szexuál	20032	Köcsögök és név	21244
		Kukor és Kócsok	21247
		Looney Tunes	21357

## JAVA JÁTÉKOK JATEKGS XX 06-90-629-000

Tölts le egy JAVA játékot a mobilodra és vedd bele magad a szerencsejátékok, könnyűvérű nők és a tiltott utcai harcok világába! Ha például a Kick Boxingjátékot szeretnéd letölteni, küldd el SMS-ben a **JATEKGS 10** üzenetet a **06-90-629-000** számra. [Az SMS díja 799 Ft+ÁFA] Ne felejtés el szöveget rakni a JATEKGS és a játék száma között! Kiküldünk egy válaszüzenetet, amelyben a letöltés menüpontot választva a játékot letöltheted a mobilodra. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatról elérhető. **Aktív WAP hozzáférés szükséges! Információs vonal: Digitania Rt. 06-1-328-50-63 (normál díjas hívás).**



**JATEKGS 1**

Egy igazán kalandos! Gyűjts össze annyi gyémántot, amennyit csak bírsz, de óvakodj a szárnyektól és ellenfelektől!



**JATEKGS 22**

Egy mélytengeri bűvös szerepbe kell bújnod, akinek a feladata a tenger fenekén heverő kincs begyűjtése. Vigyázz a hatalmas céppákkal!

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250 telefonokra



**JATEKGS 9**

Már nem kell Las Vegasba utaznod vagy füstös kocsmákba betérned egy jó kis nyerőgépezésért, mert a mobilodon is elérhető a „gyümölcsgép”.



**JATEKGS 500**

A környező barbár törzsek már a Római Birodalom városait fenyegetik Pannóniában. A feladatod a városok védelme, a barbár hordák felszólása.

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250 telefonokra



**JATEKGS 10**

Ez az a játék, amit nem fogsz tudni abbahagyni! A játékbeli autód is felbővízhető, ha ügyesen versenyzel!



**JATEKGS 39**

Ez a játék a reflexeket teszi próbára, s az ügyességet szép lányokkal honorálja!

Támogatott telefonok: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250



**JATEKGS 12**

Te vagy az utolsó ember akiben bízhatnak. Egyetlen fegyvered van az ellenség elleni a tankod.



**JATEKGS 40**

A feltűró játékok családjának egy erotikus tartalommal felturbózott változata. Ha ügyes vagy megkérheted, hogy mi van a fal mögött!

Támogatott telefonok: Nokia 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250



IRÁNY A KARTELL...

# BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

Az elmúlt fél évben egyes becslések szerint félmilliónál is több, állig fel-fegyverzett katona rohagált Szomália fővárosának utcáin. Mindenki Aidid nagyúr bukását akarta, és midőn ezt minden bizonnyal igen sokszor sikerült is elérni, a lelkes harcosok új célokat követeltek maguknak. A Team Sabre-ban mindjárt kettőt is kaptak...

**A**z eredeti *Black Hawk Down* rengeteg apró hibája ellenére is remek játék volt, tagadhatatlan azonban, hogy sikerét meghatározó mértékben a remek időzítésnek és persze Ridley Scott hasonló című klasszikusának köszönhető. A játék – az akkori lehetőségekhez mérten – tökéletesen adta vissza a sokkoló hatású film hangulatát: szinte az első pillanattól kezdve magával ragadta a játékosokat, a Mogadishu utcáin uralkodó feszültség pedig mindvégig valósággal tapintható volt. A *BHD* – mindenki számára meglepő módon – hetekig az eladási listák élén tanyázott, így aztán senkit sem lepett meg túlságosan, hogy 2004 januárjában az első kiadása is a boltok polcaira került.

### Kicsit zöldebb, kicsit több

A Sabre Team telepítését követően először is egy szép új kezdőképernyőnek örülhetünk, de ennél persze sokkal fontosabb, hogy az eredeti

szomáliai konfliktus mellett két új küldetéssorozatot kínál fel a program, összesen 11 új bevetéssel. Mogadishu utcáiról elsőként Iránba indulhatunk egy konok hadúr megfékezésére, majd irány a kolumbiai esőerdő, a hozzá tartozó roppant elszánt drokartellel (a sorrend jelen esetben szabadon választott). A küldetések felépítése nem változott; minden hadjáratnál három bevetés érhető el alaptól, a többihez pedig ezek teljesítése után enged hozzáférést a program. Ami a további extrákat illeti: kipróbálhatunk néhány új fegyvertípust (ilyen például a G3A3 gyalogsági fegyver vagy a PSG1 félautomata távcsöves puska), közelebbről is megismerkedhetünk egy újfajta szállítóhelikopterrel, és igen gyakran vízi járműveken (első sorban felfújható gumicsónakon) kell bevetésre indulnunk. Mindezek felül alkalmunk lesz egy eddig mellőzött könnyűpáncélatú felderítő járművel utazni, és természetesen az új vidékek mellé új célpontok is dukál-

nak (tanker hajók, olajfinomítók stb.). Az iráni küldetések látványvilága nagyon hasonlít a szomáliai vidékre, Kolumbiának, pontosabban az esőerdőknek köszönhetően azonban egy új szín – jesusul a zöld – is felkerült a palettára. Röviden ezek lennének a tényleges újítások, és most nézzük, hogy a fejlesztők tanultak-e az előd hibáiból, történt-e valamilyen előrelépés a játékmenet szempontjából.

### MI az az MI?

A *BHD* legtöbbet kritizált része a látványosan gyenge mesterséges intelligencia volt, és sajnos azt kell mondanom, ezen a fronton nem változott a helyzet. Ellenfeleink még mindig roppant ostobák, a legtöbbször csak állnak a sarok mögött, és várják, hogy valaki arra tévedjen. Az „ész nélkül rohanunk előre” taktika sem változott, továbbá természetesen arra se reagálnak értelmesen, ha fél méterrel mellettük lelőjük a társukat (leguggolnak, segítségért kiabálnak, és ebben

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Taktikai FPS	Novalogic
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Jelenkor	Ritual Ent.
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Comanche, Delta Force	

GYORSLINK **430**

**XTRA** a 92. oldalon

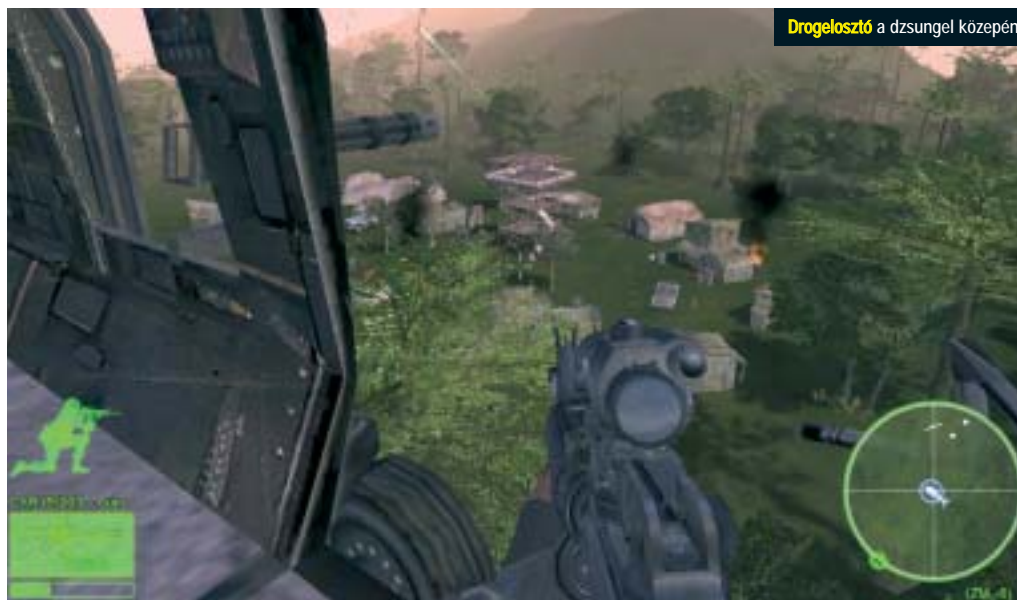
a pózban várják az elkerülhetlent). A képzetlen, félkatonai alakulatok esetében – mint amilyen a szomáliai milícia – még úgy-ahogy elfogadható ez a magatartás, az iráni katonák azonban „elméletileg” már sokkal képzetebbek. A gyakorlatban ez persze nem nagyon látszik, a legtöbbször fedezék nélkül, nagy tömegben szaladnak felénk, így aztán helyenként ismét adott a kacsavadászat (kivétel képeznek a romos házak felső szintjén megbúvó katonák, ők néha kétségtelenül kihasználják a fedezék nyújtotta lehetőségeket). Az ellenfelek tehát elméletileg nem lettek okosabbak, mégis azt figyeltem meg, hogy igen gyakran úgyszólván a semmiből kapunk be halálos találatokat (nem csak mesterlövészekről), így aztán a két új hadjárat a gyenge MI ellenére

Drogelesztő a dzsungel közepén

## NOVAWORLD UPDATE

Több pálya, több játékos

A Sabre Team telepítéskor – elsősorban a többjátékos üzemmód miatt – automatikusan 1.4-es verzióra javítja fel a BHD-t. A Novaworldre fellátogatva 30 új, határozottan ügyesen összerakott multi pályát találhattok. A mesterlövészek ugyan még mindig egy kicsit előnyben vannak a többiekkel szemben, de az új pályák felépítése már nem mindig nekik kedvez – különösen ha egyszerre akár 50-en is rohagnának a házak között. A Novaworld időközben új, gyorsabb szervereket kapott, mindenképpen érdemes így is kipróbálni a játékot.



is lényegesen nehezebb, mint a szomáliai kaland...

Sajnálatos módon saját embereink viselkedésére sem lehetünk túl büszkék, és nem csupán azért, mert gyenge célzási képességeiknek köszönhetően néha többet ártnak, mint amennyit használnának (külön élmény, ahogy messziről elkezdnek lövöldözni gyanútlan ellenfeleinkre). Vi-

detések teljesítésének egyik feltétele, hogy ne veszítsük el őket, külön öröm hát, hogy ebben ők is ilyen sokat segítenek...

A bevetési területen elméletileg teljesen szabadon mozoghatunk, gyakorlatilag viszont mégis nagyon behatárolt a mozgásterünk. Ha netán elhagynánk a program által kijelölt területet, akkor figyelmeztetést kapunk,

szólván legyőzhetetlenek leszünk.

A fix fegyverállásokat természetesen ezúttal is használhatjuk, a különböző járműveket viszont továbbra sem irányíthatjuk kedvünk szerint.

A játék látványvilágára eddig se lehetett panaszunk, ennek ellenére apróbb csinosításokat többfelé is megfigyeltem. Érzésem szerint szobrok (értsd: nagyobbak) lettek a robbanások, repkednek jobbra-balra az emberek, és mintha a katonák megjelenítése is aprólékosabb lenne. A hanghatások és a zene – a BHD-hez hasonlóan – jó minőségűek, bár személy szerint az eredeti aláfestő zenét hangulatosabbnak találtam. Határozottan tetszett viszont, hogy embereink néha fanyar humorral kommentálják az eseményeket, gyakran remekül rámutatva az adott helyzet visszasságaira.

### Hová tűnt Mr. Scott?

Összességében tehát a Team Sabre egy teljesen hagyományos kiegészítőnek tekinthető; hozzászólás ugyan az eredeti játékhoz, de az igazán fontos területeken sajnos nem mutat fejlődést. Normál esetben ezzel a felállással nem is lenne probléma, a BHD viszont alapból is több sebből vérzett (amit aztán a film, a remek hangulat

és az egyedi környezet miatt hajlandók voltunk megbocsátani neki). Sajnos a Team Sabre mellé nem készült se film, se átütő zene, és így az eddig aprónak tűnő visszasságok hirtelenjében sokkal nagyobb jelentőségűek lettek. Röviden összefoglalva: a Team Sabreből hiányzik Mogadishu, hiányzik Szomália, hiányzik az az érzés, amely anno a *Black Hawk Down*t kiemelte a tömegből. Nem rossz, nem rossz, csak éppen így mindössze egy a sok közül...

**Del**

## A Team Sabre mellé sajnos nem készült film, és így az eddig aprónak tűnő visszasságok hirtelenjében sokkal nagyobb jelentőségűek lettek

selkedési formákat sajnos továbbra sem adhatunk nekik, és így az egység irányítására gyakorolt hatásunk megmaradt a „maradj” és a „gyere” parancsok szintjén. Embereink útkeresési rutinja ugyanolyan siralmas, mint a BHD-ben, csak míg ott a kalibák között kerengve még akár el is vesztettünk néhány csapatot, addig itt a nyílt terepen keresztülfutva elég szárnalmas látvány, ahogy az elit kommandós egy térdig erő kő mögül próbál kétségbeesetten kiszabadulni. Talán még ennél is bosszantóbb, ahogy embereink nagy igyekezetükben néha egymást lövik hátra – gyakran a kül-

és ha nem engedelmessé válnak, már el is buktuk a bevetést. Néha falakkal, néha roppant időtlen helyeken elhelyezett aknákkal próbál teregetni a játékok, így aztán, bár szép nagyok a térképek, valójában mégsem igazán mehetünk a saját fejük után. A tereptárgyak – fák, épületek – továbbra is sérthetetlenek, hiába zúdítunk rájuk rakétát, meg sem kottyan nekik (ezzel szemben a terepjárókat néhány golyóval a levegőbe lehet repíteni). Hasonlóképpen a fegyverek sokat kritizált „nulla szórása” sem változott, így aztán, ha van elegendő lőszerünk, az új távcsöves puskával például úgy-



Iráni olajfinomító támadás alatt



Bocsi főtörzs, mindjárt magamhoz térek...

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 1 GB RAM | GeForce Ti4200

„Már a BHD is jól futott, itt sincs gond a sebességgel. Tapasztalataim szerint amúgy inkább RAM, mintsem videokártya-függő a teljesítmény.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Kolumbiai esőerdő
- ▲ Ótletes és nehéz küldetések
- ▲ 30 új multi pálya
- ▼ Hiányzik Mogadishu
- ▼ Még mindig ropant gyenge az MI
- ▼ Ridley Scott nélkül azért már közel sem „csillag” annyira a prog...

GRAFIKA	<b>7</b>	HANGULAT	<b>7</b>
HANGOK	<b>7</b>	KIHÍVÁS	<b>7</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>8</b>	SZAVATOSSÁG	<b>6</b>

### Del VÉGSZAVA



Hagyományos kiegészítő két új hadszíntérrel, lényeges előrelépés nélkül.

**78%**

### ÉS A TÖBBI

Black Hawk Down	<b>89%</b>
AA: Operations' Recon	<b>87%</b>
DF: Task Force Dagger	<b>61%</b>



A vízzel vigyázzunk, nem tesz jót az elemeknek!



„TÁV-SEBESSÉG”

# RC CARS



Bizonyos utakon a hadsereggel is meggyűlhet a bajunk



A strandoló bácsira vigyázzunk! Bántós ©!

Miért van az, hogy a tengerparton ülve nem feltétlenül vagyunk megelégedve az élet adta lehetőségekkel? Mit lehet még csinálni a henyéléseken és lazításon kívül? Többek között „távírányítós autókázhatunk” is, amivel nemcsak magunkat szórakoztatjuk, de a jónép életét is felkavarhatjuk...

**A**z elmúlt években volt néhány rossz és jóval kevesebb kiváló próbálkozás, amikor is a játékefejlesztők igyekeztek programjaikban visszaadni a távírányítós kisautók nyújtotta élvezetet. Sajnos nem igazán sikerült megfogni a lényegét, azt, amitől időtálló lesz egy ilyen stílusú játék. Emlékszem még anno a Micro Machines sorozatra... na, az volt az igazi, minden megvolt benne, rengeteg ötlet és lehetőség kínálkozott a játékosok számára. Azóta is próbálják utánozni, de sajna senkinek nem jön össze igazán.

## Döcögős ötletesség

A játék indításakor körülbelül olyan kép fogadott, mint amit vártam. Elégge leegyszerűsített, gyerekes menü, amely azért „természetesen” átláthatatlanul kusza. Sebaj, gondoltam, lássuk, mi mindent lehet csinálni. Először nem sokat kutakodtam, mindjárt játszani kezdtem. Egész jó benyomást keltett bennem az indítás. Elfogadható grafika, kezdetben elviselhető zene, jópofa ötletek és rengeteg nehezítés, játékelem. Komolyan úgy éreztem, végre itt egy játék, amellyel ismét ellehetek jó darabig. Rövid nyüstölés után azonban máris előkerültek az ellenszenvemet kiváltó események. A játékba épített fizikának annyi köze van a valósághoz, mint mackósajtnak a brummo-

gáshoz. Rengeteg autójátékban rosszul alakítják ki az ütközést. Na, ha lehet, ezt jelen esetben sikerült alumulni. Bár érdekes, hogy ezúttal nem az ellenfelekkel, hanem inkább a tereptárgyakkal gyűlik meg a bajunk. Ha nekimegyünk egy apróbb kódarabnak, vagy egyszerűen kicsit odacsapjuk a verdát egy ház falához, máris óriásit trillázik a gép. Miközben mi igyekszünk újra feltápaszkodni, az ellenfelek értelemszerűen elsuhannak mellettünk, és mi-

bálni, ott legalább biztosak lehetünk abban, hogy senki sem csal... Azért nem csupán negatívumokból áll a világ. Kifejezetten tetszett, hogy a pályák mennyire élnek. Úgy értem, nemcsak a kanyarokra, ugratokra és hasonló dolgokra kell figyelniük, hanem az élőlényekre is. Hatalmas olósrákok törnek az életünkre, sárlyok akarnak belőlünk egy darabot, kutyák célpontjai is lehetünk, esetleg egy éppen arra császáló emberke billenthet minket fenékre. Ez persze

## A fizikának annyi köze van a valósághoz, mint mackósajtnak a brummogáshoz.

vel hibázni nem igazán szoktak, elég komoly erőfeszítésünkbe telik visszaszerezni vezető pozíciónkat. Kétféleképpen kerülhetünk vissza a pályára. Az egyik módszer szerint csak megdobjuk a járgányt, és máris talpon vagyunk. Rosszabb esetben (mondjuk, ha beszorultunk valahova – sajnos ez elég sokszor előfordul), visszarepülhetünk az előző ellenőrző ponthoz. Ha ezt egyszer is használtuk, már búcsút is mondhatunk az első helynek. Az ellenfelek egyértelműen előre definiált pályán haladnak, ami miatt nem túl változatosak az egyes versenyek. Érdekes mindazonáltal többjátékos módban kipró-

még csak az élővilág egyik része. További jó ötlet, hogy az egyes pályaszakaszokat többféleképpen is megoldhatjuk. Csupán annyi a teendőnk, hogy a gép által nem minden esetben igénybe vett levágásokat alkalmazzuk, ezzel jelentős előnyt szerezve magunknak (érdemes megnézni a beépített demókat – nagyon sok érdekes levágást és lehetőséget mutatnak).

## Van még mit alakítani

Az elmúlt egy-másfél év alkotásairól lerí, hogy a fejlesztőknek nincs elegendő idejük mindenre. Ez tisztán látszik az RC Carson is. A tavalyi E3 óta

kimunkáltságában mit sem változott a játék, teljesen biztos, hogy csak a pályákban és a hangokban és a zenékben dolgoztak. Ha még egy kicsit több időt szenteltek volna az összhang megvalósításának, talán sokkal inkább időtálló lenne – no de így?

## ZeroCool

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Autóverseny	<b>KIADÓ</b> Project 3
<b>KÖRNYEZET</b> Valós	<b>FEJLESZTŐ</b> Creat Studio
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> -	
<b>GYORSLINK</b>	<b>45</b>

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> <li>↑ Ötletes pályák</li> <li>↑ Élő környezet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↓ Iszonyatos fizika</li> <li>↓ Kevés lehetőség játékok között</li> </ul>
<b>GRAFIKA</b> 6	<b>HANGULAT</b> 6
<b>HANGOK</b> 5	<b>KIHIVÁS</b> 6
<b>IRÁNYÍTÁS</b> 5	<b>SZAVATOSSÁG</b> 4

**MINIMUM HARDVER**  
PII 400 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

## ZeroCool VÉGSZAVA

Igazából tényleg csak az a nyugom velem, hogy a fizikával foglalkozhattak volna tisztességesebben is.

# 75%

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
Death Rally	<b>83%</b>
Revolt	<b>73%</b>
Toon Car	<b>72%</b>



Jajj! Beszorult az ujjam az orromba!

## ÁLLATKERTI ÁLLATSÁGOK

# WALLACE & GROMIT PROJECT ZOO

Nálunk nem mindenki ismeri Wallace és Gromit alakját, bár a két idétlen gyurmafigurának világszerte számtalan rajongója van. Eljött az idő, hogy az animációs filmek után PC-n is szerencsét próbáljanak.

**A**ki nem ismerné a sorozatot, annak a Wallace & Gromit-filmek humorát és hangulatát a néhány éve hazai mozikban is vetített *Csibefutamhoz* lehetne hasonlítani – nem is véletlenül, hiszen mindkettő az Aardman Animations műhelyéből került ki. A sorozat legfontosabb jellegzetessége, hogy bár első ránézésre gyerekeknek szóló gyurmafilm, számtalan olyan poént is rejt (elborult szóciccek, filmparódiák), amelyek igazán csak a nagyobbakért kelnek.

### Platform a javából... sajnos

Nemrégiben jelent meg a játék konzolra – a PC-s változat sokkal szebb –, és sajnos nem aratott átütő sikert. A Frontier ugyanis elkövette azt a hibát, hogy a *Project Zoo*-t kalandjáték-ként harangozta be, ezért érhető, hogy a Wallace & Gromit-rajongók egy kicsit csalódtak. Igaz, hogy

a sztori és a humor sajnos némiképp háttérbe szorult az ügyességi elemek mellett, mivel a végeredmény inkább platformjáték lett – ám gyorsan szögezzük le, hogy annak viszont kiváló. Ettől függetlenül érthető, hogy sokan másra számítottak. A sztori szerint – ez kemény lesz – Wallace és Gromit épp az állatkertbe készül, hogy meglátogassa Archie-t, az örökbe fog-

### Lángszórával felfegyverkezett robotpingvinek? És még valaki azt mondja, hogy a Pinky Demon félelmetes?!

dott jegesmedvét (vagy fókát, a szemüveg miatt nehéz eldönteni). A helyszínre érve azonban döbbenet látják, hogy az állatkert zárva, majd amikor váratlanul felbukkan az ördögi Feathers McGraw, a gonosz géniusz (aki egyébként egy pingvin), akkor világgóssá válik, hogy ismét valamiféle szörnyű gaztett van készülöben. Kiderül, hogy McGraw foglyul ejtette az összes állatot, így Wallace és Gromit nem tehet mást, mint hogy szembeszáll a galád sarki állattal.

### Az ember és legjobb barátja

Bár a játék során az érdemi munkát Gromit végzi (őt irányítjuk), hiszen ő harcol a különféle rémségek, mint például a lángszórával felfegyverkezett robotpingvinek ellen (és még valaki azt mondja, hogy a Pinky Demon félelmetes?!), közben azért Wallace segítségére is szükségünk lesz. Ő barkácsol nekünk különféle eszement tárgyakat – talán megfelelő példa a banánokat lövő pisztoly –, de néha a továbbjutáshoz is kelleni fog, amikor meg kell javítani egy elromlott kapcsolót vagy irányítópul-  
tot. Menet közben különféle cuccokat is gyűjtögetünk, például csavarokat, amelyek Wallace-nek kellenek a barkácshoz, illetve rejtett arany-

kok esetében eddig nem látott részletességet vonultat fel. Mindent összevetve a játék az eredeti sorozattal ellentétben inkább a kisebbeknek fog tetszeni, nekünk, nagybácsmáknak azért elment volna még némi szükséges *plusz*... ettől függetlenül bátran ajánlható mindenkinek, aki kedveli a platformjátékokat.

mazur

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Platform	BAM!
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
W&G-multiverzum	Frontier
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Elite 2: Frontier, RollerCoaster Tycoon	

GYORSLINK >>> 833

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Wallace és Gromit!	↓ Rengeteg ugrálás
↑ Hangulatos grafika	↓ Billentyűzettel macerás irányítás
↑ Vicces párbeszéd	
<b>GRAFIKA</b> 8	<b>HANGULAT</b> 8
<b>HANGOK</b> 8	<b>KIHÍVÁS</b> 7
<b>IRÁNYÍTÁS</b> 6	<b>SZAVATOSSÁG</b> 7

### MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### mazur VÉGSZAVA

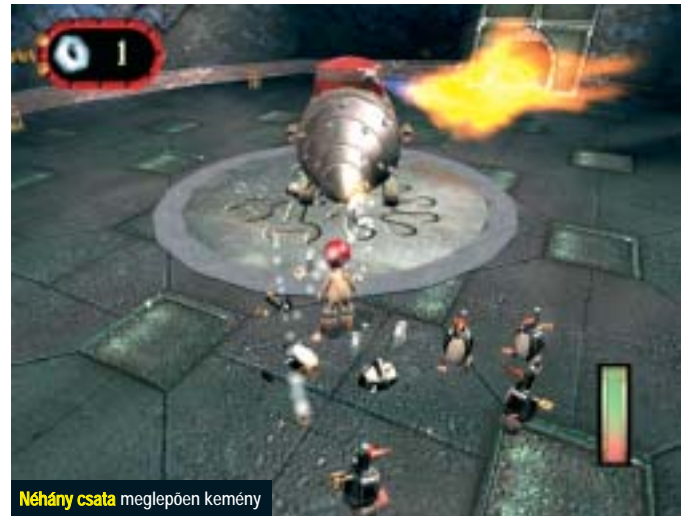


Az előzetes íretek ellenére nem kalandjáték, hanem platform-ugrabugra lett Wallace és Gromit első PC-s kalandja – csak az jöjjön, aki bírja –, de annak tökéletesen megfelel.

**82%**

### ÉS A TÖBBI

Rayman 3	93%
Earthworm Jim 3D	81%
Chicken Run	69%



Néhány csata meglepően kemény

Helló csajok, tolunk egy ... meccset?



ÜSD, VÁGD, GÓL!

# URBAN FREESTYLE SOCCER

Vannak olyanok, akik nem szeretik a FIFA-t vagy a Pro Evolution Soccert, mert zavarja őket a sok szabály, meg az, hogy a valódi focira akar hasonlítani, amit esetleg nem kedvelnek. Netán le szeretnék tarolni az ellenfelet, vagy egyszerűen csak tombolni egyet. Most eljött az ő idejük!

**F**ocizni kell. Nem feltétlenül egy hatalmas, füves placcon, bíróval meg partjelzőkkel, hanem a legközelebbi grunndon, a haverokkal. S igenis, a lehető legfontosabb nyerni: mit nekünk a világbajnoki cím, ha a szomszéd utcabeli srácok lenyomnak minket!

## Tomboljunk!

Az UFS legfőképpen a teremfocira vagy a futsaalra hasonlít. Kis területen, kis létszámú csapatok játszanak

állítani sem lehet. Magyarán a tuti gól. Ebből is látszik, hogy ez a játék igazi aszfaltzdsungelfoci, igazi akciójáték, amelynek csak környezetében van köze az általunk is ismert focihoz.

## Most akkor bajnokság van...?

Nos az pont nincs, viszont van Turf Wars. Ez az árkádban megszokott mód, amelyben meccseket kell játszani egyre nehezedő ellenfelek ellen, így újabb csapatokat, helyszíneket és

**A falat is lehet használni egy esetleges szaltóra, vagy be lehet 'sodorni' bizonyos tárgyakat a pályára, ezzel akadályozva ellenfelünket**

– azonban egy dologban igencsak különbözik attól: itt nincsenek szabályok. Sőt! Felrúgni, elsodorni és lealázni az ellenfelet nemhogy tiltott, hanem egyenesen javasolt. A grundok farkastörvénye uralkodik: amennyiben nem Te rúgd fel őket, ők rúgnak fel téged! Ráadásul csata közben mindenféle trükköket lehet végrehajtani, s ezektől egy idő után megkapjuk a mindent elsöprő bombalövést: ez pedig nem más, mint egy hihetetlen energiájú kapura lövés, amely nem kímél senkit és semmit, és meg-

extrákat tudunk kipróbálni. Ha legyőzünk valakit, akkor megkapjuk a stadionját, és rengeteg extra pontot is kapunk a továbblépéshez: süti! Nos persze lehet egymás ellen nyomulni, de a lényeg természetesen az edzésben van, ahogy már megszoktuk. Különböző feladatok végrehajtásával fel tudjuk készíteni magunkat arra, hogy az első ellenfél egyből ne kenjen fel a szomszéd ház falára. Magyarán: edzeni nagyon kell! S aki jól edzett, az a Freestyle módban nagyot villanthat a mindenféle kül mozdulatokkal.

## Okos raszta csákó nyomul...

Nos, grafikailag az UFS igencsak eredeti világot mutat. Mindenféle lepukkant és kevésbé lepukkant grundokon játszódik, ahol a „játékosok” nem éppen mezben, hanem az épp menő urbánus módi szerint öltözve nyomatják, dzsekiben, pólóban, raszta satyeszban, elég jó filingje van a dolognak. S mindehhez az animáció nagyon változatos és igencsak látványos: főleg azok a momentumok, amikor a srácok trükköznek. A legjobb az egészben az, hogy a trükköket végrehajtani nem olyan bonyolult (no persze előbb „képessé” kell tenni magunkat rá). Kicsit nehéz megszokni, hogy a lövés gomb megnyomása után a játékos még végrehajt egy kis trükkös mozdulatot, de nem zavaró. Ami viszont tényleg jó, az a környezettel történő interakció: a falat is lehet használni egy esetleges szaltóra, vagy be lehet „sodorni” bizonyos tárgyakat a pályára, ezzel akadályozva ellenfelünket, ezzel is valószínű hangulatot teremtve. Az MI egyébként nem túl okos, de sok panaszra sincs okunk, ugyanis ez egy meglehetősen erős szakos játék, így a gép gondolkodás helyett általában letipor minket ☺. No és persze kombó rulizik!

## Kommentár, ami nincs

Szerencsére. Itt nem lényeges, így aztán el is hagyták. Ehelyett kapunk környezeti hangokat, egynémely szurkolókat, puffanásokat a falon, gépkocsik zajait és egyebeket. Zenei palettán rap-, rhythm and blues és rocknótákat kapunk, amelyek jól illenek a lepukkant urbánus környezethez. A stadionok elég jól néznek ki, bár néha nem túl

részletgazdagok, a játékosok nyomatják egymásnak a nagy dumákat meccs közben is (java részük nemigen tűri a nyomdafestéket). Természetesen, mivel ez is konzolos konverzió, nem épp a billentyűzetes irányítás az optimális, hanem a joypadés. Szerezzünk már be végre egy joypadet ☺.

**Gyu**

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Árkád foci	Acclaim
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Grundok	Gusto Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Football Mania, Dogs of War	
<b>GYORSLINK</b>	<b>374</b>

## A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

↑ Dögös környezet	↓ Túl agresszív
↑ Igazi árkád akció	↓ Nem való igazi foci-rajongóknak
↑ Nincs bíró	↓ Túl sötét
<b>GRAFIKA 7</b>	<b>HANGULAT 9</b>
<b>HANGOK 7</b>	<b>KIHÍVÁS 9</b>
<b>IRÁNYÍTÁS 8</b>	<b>SZAVATOSSÁG 7</b>

## MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

## Gyu VÉGSZAVA



Nem klasszikus foci, sőt! Inkább deszkás, filinges, urbánus csákoknak való! S mindenkit fel lehet rúgni benne! Rulizik!

**79%**

## ÉS A TÖBBI

FIFA 2003	<b>94%</b>
Pro Evolution Soccer 3	<b>93%</b>
FIFA 2004	<b>91%</b>



Jobbra lent ikon jelzi, ahogy a hullám belsejébe érünk



Máris jövök, csak ledőltem picit

## A HULLÁM ILLATA

# KELLY SLATER'S PRO SURFER

PC-re idáig nem sok szörfjáték készült, ráadásul a legutóbbi próbálkozás több mint három éve. A *Championship Surfer* utáni (szél)csend érhető, hiszen nagyon csúnyát bukott világszerte. De most...

Úgy tűnik, feltámadt a műfaj, mert PC-re is megérkezett a *Kelly Slater's Pro Surfer*. Bár idestova egy éve megjelent az összes konzolra, az Aspyr kiváló munkájának köszönhetően a mi verziókon ez szinte egyáltalán nem érzékelhető. A grafika ugyan nem lélegzetelállító, de azért

a *THPS* szériára, mégis egyedi. Némi keretsztori is akad, amely szerint lázasan keressük a Nagy Tuti Hullámot – kicsit egy régi Keanu Reeves-filmre, a *Holtpontra* emlékeztet – de azért nem fogunk rosszat álmodni a nagy izgalmak után. Hagyományos értelemben vett „küldetések” sincsenek, ha-

...ugyanúgy képes függőséget okozni, mint a *Tony Hawk's Pro Skater*...

mutatós, a textúrák még nagyobb felbontásban is tiszták, egyedül talán a pixelárnyaló néz ki egy kicsit furán. Az irányítás szintén korrekt – erősen emlékeztet a *Tony Hawk's Pro Skaterre*, nem véletlenül – bár billentyűzettel szokás szerint nehezebb boldogulni. Bármiféle „markolmány” (©) használata erősen javallott, mert még a legegyszerűbb gamepaddal is sokkal könnyebb dolgunk lesz. Voltaképp csak a kamerával akadtak gondok: nagyon bosszantó, ha épp egy hullám belsejében, egy sok ezer pontos kombó kellős közepén tünik el hősünk hosszú másodpercekre, mi pedig csak annyit tehetünk, hogy dermedten bámuljuk a vizet. Tán nem ette meg egy cápa.

### Aszfalt helyett óceán

Bár a játékmenet sokban hasonlít

nem minden feladatra vonatkozik néhány adott feladat, amelyeket teljesíve új helyszíneket, trükköket, deszkákat kapunk. Ezek viszonylag változatosak, néha csak sok pontot kell gyűjteni, de vannak fantáziadúsabbak is: például jégdarabokat szétkapni (mert az Antarktiszra is megyünk ám), vagy felborogatni a helyi vitorlázókat. Jók a „fotós” küldetések: ha tudjuk, hogy fotó készül rólunk, akkor néhány másodperccel az exponálás előtt hangjelzéseket kapunk, és úgy kell időzítelnünk, hogy minél látványosabb kombó közepén öröklítsenek meg minket az utókornak. Természetesen részt veszünk majd különféle bajnokságokon is, ahol összemérhetjük erőnket a többi profival. Nemcsak Kelly Slater, hanem a többi nagy név, mint például Tom Curren, Lisa Andersen vagy akár

Nathan Fletcher (sorolom úgy, mintha valaha is hallottam volna rólok...) (*Te nem ismered Nathan Fletcheret???* *Nahát Mazur, nagyot csalódtam benned... © – Bad Sector*) hírnevét is öregbíthetjük. Gondolom, ez jó.

### Na még ezt a pályát...

A legfontosabb, hogy a játék ugyanúgy képes függőséget okozni, mint a *THPS*. Elsőre kicsit szokatlan, hiszen nagyon könnyű leesni a deszkáról (nem is gondolnánk, ugye?), de ha már belerázódunk, alig lehet abbahagyni. Egyrészt számtalan speckó mozdulat és kombó áll rendelkezésünkre – melyekből menet közben újakat is kapunk –, másrészt a víz és a hullámok kidolgozottsága félelmetesen életszerű, folyamatos kihívást, új helyzeteket teremt. A későbbi helyszínekre érve egyre keményebb hullámokat kapunk, amelyeket ugyan nehezebb lesz meglovagolni, de sokkal bonyolultabb kombókra adnak lehetőséget. Multi módok is vannak, bár sajnos a hálózati játékot nem támogatja – ez komoly öngól, mert ugyan osztott képernyőn is lehet nyomulni, de ha mindkét játékot billentyűzetről játszák, annak valószínűleg verekedés lesz a vége. („*Enyém a WASD, te nyomoronc!!! – Nem adom, nem adooooom!*” © – *Bad Sector*) Ettől függetlenül a „Push” mód jó móka: minél ügyesebb az egyik fél, annál nagyobb területet kap a képernyőből, a másik pedig értelemszerűen annál kevesebbet. Így jól nyomon követhető, hogy éppen ki vezet, illetve akinek kisebb a látószöge, annak nyilván nehezebb dolga is van. Amit még feltétlenül érdemes kiemelni, az a kiváló

soundtrack: visszafogottan rockos, néha new jazzes zenéivel (Ben Harper, Pearl Jam, Thunderball) remek ellentétje a *THPS*-ben megszokott zúzásnak.

mazur

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Extrém sport	<b>KIADÓ</b> Activision
<b>KÖRNYEZET</b> Hullámok	<b>FEJLESZTŐ</b> Treyarch/Aspyr
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> Tony Hawk's Pro Skater 4	

GYORSLINK > 832

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Korrekt grafika	↓ Apró kameraproblémák
↑ Remek hangulat	
↑ Dögös soundtrack	
<b>GRAFIKA</b> 8	<b>HANGULAT</b> 9
<b>HANGOK</b> 9	<b>KIHÍVÁS</b> 8
<b>IRÁNYÍTÁS</b> 7	<b>SZAVATOSSÁG</b> 9

### MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### mazur VÉGSZAVA



A Kelly Slater's Pro Surfernek nincs konkurenciája, úgyhogy önmagában nem nagy dolog, hogy a legjobb PC-s szörfjátéknak titulálhatjuk. Ami nagyobb dicsőret, hogy akár a *THPS* széria mellett is megállja a helyét.

89%

### ÉS A TÖBBI

Tony Hawk's Pro Skater 4	93%
Tony Hawk's Pro Skater 3	91%
Championship Surfer	54%

Pixel Peti kalandja Diablóval

## BLADE & SWORD

**A** Blade & Sword első látásra egy mezei Diablo-klónnak tűnt. Másodikra kiderült, hogy sokkal több annál. Harmadikra pedig az is, hogy dehogya.

**A faluban komoly** közösségi élet zajlik



Pedig kiváló az ötlet: az ősi, misztikus Kínába helyezve a sztorit, a Diablo hagyományos „eztöld-eztöld” játékmotívumát sikerült kung-fu elemekkel is kibővíteni, így a játék során megtanult, egyébként önmagában is használható új mozdulatokat mi magunk fűzhetjük össze brutális kombókká. Ezek persze nem csupán egyszerű ütések-rúgások, sokkal inkább a Diablo nem mágus (pl. barbár) karakterei speciális támadásaihoz hasonlíthatók, és használatukhoz mana szükségeltetik. Ennek alapján valóban többről lenne szó, mint egy egyszerű Diablo-utánzatról, ám a megvalósítást sajnos minden egyéb tekintetben sikerült elszúrni. Az első probléma a grafika: úgy tűnik, mintha a Diablo első részét kopipintották volna le, de az animációs fázisok sem mindig illeszkednek, a hangok se jók, a zene idegesítő, a játékmotívum pedig egy idő után rettentően unalmas. Pedig második pillantásra még olyan jónak tűnt.

**Ide nekem Diablót is, hadd kacagom ki**



ÉRTÉKELÉS

➤ **64%**

**KIADÓ**  
Whiptail  
**FEJLESZTŐ**  
Pixel Studio

Négy páncélos, kutya nélkül

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

**A** négy mutáns reneszánsz festő – Donatello, Raffaello, Michelangelo és Leonardo – visszatért! A kérdés már csak az: örülünk mi ennek?

Senkit sem szeretnék megbántani, aki kedveli a „Tini Nindzsa Teknőcöket” – úgyhogy ők inkább lapozzanak –, de hogy ezeknél szerencsétlenebb rajzfilmfigurákat még nem találtak ki, az tuti. Reneszánsz itáliai festőkről elnevezett négy „szuperteknőc”, aki a csatornában lakik (nem a Cartoon Networkre gondolok), és a pizzánál már csak a gyengék védelmezését szeretik jobban... csak én találok ezt rettenetesnek? Pedig a Nagy Vizen túl már az új rajzfilmsorozat



**Egy ideig szórakoztató a bunyó,** de hamar meg lehet unni

rozat megy – nem az, amelyet a kilencvenes évek elején itt is vetítettek (ezért nem „Ninja” hanem „Hero”), s ebből természetesen új játék is készült. Első ránézésre nem is rossz, főleg a cel-shaded grafikának és a látványos kombóknak köszönhetően, de ezen túl semmilyen pozitívumot nem tud felmutatni. Végigdöngetünk egy rakás pályán, szétverünk mindenkit, és néha „vicces” beszólásokat kapunk társainktól. (Hát... én nem nevettem. Ez biztos afféle teknőshumor.) Csak rajongóknak! Nekik már úgyis mindegy.

ÉRTÉKELÉS

➤ **77%**

**KIADÓ**  
Konami  
**FEJLESZTŐ**  
Konami

A mesebeli tank

## DESERT THUNDER

**G**yertek, gyerekek, hallgassátok a történetet az egyszeri Tankról, amely úgy lőtte szét az iraki hadsereget, hogy közben nem is fogyott ki a lőszerből!

Ha már van egy játéknak némi történelmi vonatkozása (jelen esetben az 1991-es amerikai támadás

**Zenél aláfestés** gyanánt halljuk a TNT-t!



Irak ellen, vagyis a „Sivatagi Vihar” akció az), akkor annyi talán elvárható, hogy legalább egy icipicit realiztikus legyen. De nem, sőt. A legdurvább játéktérmi hangulat közepette célunk az, hogy egy szál tankkal alázzuk porig az egész iraki haderőt, és ugyan Csonthi és Uhu a harci szerszámok avatott mestere, annyit még én is sejtek, hogy ilyen tank nincs. Higgadtan fogalmazzuk meg, mivel is állunk szemben: a DT egy külső nézetes lövöldözős játék. Tankos. Gyakran jönnek felénk emberek, azokat mind le kell lőni. Alkalmadtán feltűnnek tankok is, na azokat nagyon gyorsan le kell lőni. Érdemes kidönteni a fákat, mert az legalább szórakoztató, illetve érdemes mindent szétlőni, mert találhatunk nagyobb sebző extra löszereket is, például szikladarabok (!) alatt. Néha bunkereket kell szétlőni, néha komplett erődöket... bár a grafika még elmegy (Unreal-engine), mi az ilyen játékokat kinevetjük.

**Váratlan fordulat:** szét kell lőnünk valamit



ÉRTÉKELÉS

➤ **48%**

**KIADÓ**  
Groove Games  
**FEJLESZTŐ**  
Brainbox

Húzzál már!

# WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

**A** z Activision egyre furább extrém sportjátékokkal áll elő: a BMX, a snowboard és a szörf után most végre itt a wakeboard! (Ami mi is?)

Ha valaki nem lenne tisztában a különbséggel: a wakeboard olyan, mint a vízi, csak nem két, hanem egy deszka van a lábunk alatt. A többi stimmel, motorcsónak húz minket maga után, és az általa gerjesztett hullámok révén tudunk már-már nevetségesen magasra felugrani, közben látványos trükkjeinkkel szórakoztatva a nagyjérdeműt. De leginkább magunkat. Néha persze el lehet engedni a kötelet, és akkor mehet a frisztájl – a lényeg csupán az, hogy ne késsük le az előre kijelölt pályán



Tony Slater's Pro Wakeboard

haladó motorcsónakot, hiszen vontatás nélkül csak néhány másodpercünk van addig, amíg teljesen le nem lassulunk (és a snowboarddal ellentétben itt feltűnően kevés lejtő van, amelyen magunktól is begyorsulhatnánk.) A kivitelezés nagyon igényes, a grafika még a sokban hasonló Kelly Slater's Pro Surfemél is jobb – főleg a víztükör döbbenetes megjelenítése. Kár, hogy a játékmenet egy idő után már unalmas és ismétlődő, a hangulat pedig valahogy nem az igazi.

## ÉRTÉKELÉS

> 81%

**KIADÓ**  
Activision  
**FEJLESZTŐ**  
Shaba/Aspyr

Két szék közé

# WINGS OF HONOUR

**V** annak „komoly” szimulátorok, telefonkönyv vastagságú manuállal, és vannak árkád- vagy „kommersz” szimulátorok, amiket senki sem vesz komolyan. De ime az arany középut.

A (harci)repülőgép-szimulátorok rajongói kicsiny, ám annál elszántabb csoportját képezik a játékosársadalomnak. Közöséges halandók nem is igazán értik őket (hiába, a fellegekben járnak), főképp hogy miként képesek befiflázni ezer billentyűkombinációt, majd azokkal elnavigálni egy repülőt. Rejtély. Bár az I. világháború kétfedelesével jóval egyszerűbbek voltak, a WSAD azokhoz sem elég. Ezen próbált változtatni a Wings of Honour: bár leegyszerűsítették az irányítást, a játék mégsem lett túl egyszerű. A grafika elmegy, a hangok, a zene és a hangulat tökéletes, a berepülhető terek pedig változatosak – még némi összekötő „rádiójáté-



Ha leértünk, ne felejtjük behúzni a strigulát

kot” is kapunk a küldetések között. Sikerjáték azonban így sem lesz belőle, hiszen még mindig akad gond az irányítással. Sajnos a Wings of Honour nem találta meg saját célközönségét: a „komoly” háborús szimulátorok rajongóinak túlságosan kommersz, az egyszerű égi lövöldözésre vágyóknak pedig valószínűleg még így is nehéz lett.



A kolléga árulhatja a „(Két)fedél nélkül” magazint

## ÉRTÉKELÉS

> 75%

**KIADÓ**  
City Interactive  
**FEJLESZTŐ**  
City Interactive

A Jurassic Park utolsó turistája

# TUROK EVOLUTION

**A** hhoz képest, hogy korábban konzolon mekkora reklámat csaptak neki, PC-n szinte fű alatt jött ki az új Turok-epizód. Már értjük, mire a nagy sunnyogás.

Az első két Turok-epizódban – de inkább a másodikban – még kisebb-nagyobb hibája ellenére is volt valami, ami emlékezetessé tette. Talán a szür-



Bocsánat, megmondaná, hogy merre találok az Unreal 1-et?

reális hangulat, az egyedi atmoszféra, a néha frusztráló, néha viszont szórakoztató fejtörők és persze a számtalan fegyver (húsznál is több) miatt sokan leragadtunk mellettük, bár én még senkivel sem találkoztam, aki előbb-utóbb ne akadt volna el végérvényesen bennük. (Tényleg, valaki megirhatná, hogy mi lett a második rész vége... Turok győzött @?) Ám itt a harmadik rész, és nincs mentség a hibákra. A játék már konzolon sem volt átütő siker, a PC-s konverzió pedig egyszerűen csapnivaló: Radeonnal el sem indult, GeForce alatt rendszeresen lefagyott. A grafika még csak-csak, de az irányítás – főleg a célzás... egyszerűen nem a célkereszt középebe megy a golyó –, és az MI már szörnyű. Ugyan az akció néha nagyon felpörög, összességében mégsem elég izgalmas, úgyhogy mi inkább maradunk a második résznél. Pedig annyi mindent ígért az Acclaim – de se baj, nincs harag, tessék a százalék.

A célkereszt ravasz: a golyó véletlenül sem középre megy



## ÉRTÉKELÉS

> 66%

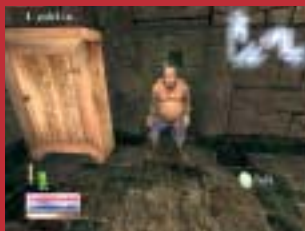
**KIADÓ**  
Acclaim  
**FEJLESZTŐ**  
Acclaim

# BUDGET

## Legfrissebb budget megjelenések

(Az árak tájékoztató jellegűek)

Alone in the Dark IV 2990  
Arx Fatalis 3990



B-17 Flying Fortress 3990  
Desperados 3990



The Nations 1990  
Wild Wheels 2990  
World War III 1990



## EUROPA 1400: THE GUILD

**I**gazán remek érzés, amikor még manapság is fel lehet fedezni bizonyos eredetiséget újonnan megjelent játékokban. Az *Europa 1400: The Guild* pont ilyen, hiszen ebben az egyedülálló stratégiában a kereskedelem mellett az intrika és az udvari cselszövés is jelentős szerepet játszik.

Ezt a játékot ugyanis elég sokféleképpen játszhatjuk: akár nemesúrként, aki egyre följebb emelkedik a ranglétrán, akár üzletemberként, aki mindenféle „biznisz”-stratégiákkal tör előre stb. Egy adott terület, választott város fővezetői is lehetünk, amennyiben elég ügyesek voltunk. Szerencsénkre nagyon jól átgondolt rendszerről van szó, így akármelyik üzletágat választjuk is, megfelelő kihívásban lesz részünk (s bármilyen üzletben akár többen is tevékenykedhetünk mester fokozattal). Szerencsére fel tudunk fogadni

olyan embereket a „cégbe”, akik az aprólékos, pepecs és lassú munkában segítenek. No persze, nem a legelőjén, de aki azt túléli, az örökké szeretni fogja ezt a játékot.

No persze a mikromenedzsment mellett a helyi politika is nagyon fontos: nem mindegy, a városi tanácsban milyen pozíciónk van a különböző szavazások után. Előfordulhat például, hogy olyan üzletbe akarunk belevágni, amelynek lehetőségei korlátozottak: mondjuk csak három lehet belőle a városban, és mind foglalt. Ilyenkor kell intrikázni, trükközni és politizálni, kiütve ellenfeleinket. Ebben csak

a halál akadályozhat meg minket, ebben a játékban ugyanis az általunk alakított figura öregszik, így erre is érdemes odafigyelni.

Grafikailag egyébként korrekt, az MI is megfelelő, a hangok szintén (no persze egy idő után óhatatlanul repetitívek lesznek), s nagyon kellemes hangulatú, ahogy például az épületek belsejét át tudjuk rendezni, tovább tudjuk fejleszteni. Mindenképpen érdemes kipróbálni, csak a játék elején legyünk sok-sok türellemmel.



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 400 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Rendszeres lehetőség
- ↑ Jól kidolgozott környezet
- ↑ Összetett játékmeny
- ↓ Néha kicsit komplikált indulás
- ↓ Nagyon lassan indul be

88%

ÁRA >>> 3 990 FT.

## ZORK GRAND INQUISITOR

**A**nnak idején még a C-64 korokban volt nagy divat *Zorkkal* játszani. Ezek akkor még csak „tisztá szöveg” kalandjátékok voltak, mégis hatalmas sikereket arattak jól kidolgozott univerzumukkal és történetükkel. Ahogy azonban telmúlt az idő, aktuálissá vált, hogy a Zork világa is új köntöst kapjon. Így jelenhetett meg a *Grand Inquisitor*, amely már 3D-s nézetrel is rendelkezik. Szerencsére az eredeti hangulatot nemcsak megőrizni, de továbbfejleszteni is sikerült ezáltal. Irányíthatósága példáulértékuen könnyű, fejtörői az elején egyszerűbbek, a későbbiekben egyre bonyolultabbak lesznek, ahogy az egy jó kalandjátékhoz illik. Legnagyobb erénye a szöveges kalandjátékok *Zork*-világának hiteles ábrázolása, az a hihetetlen mennyiségű képi és hangyi humor, amely átszövi az egész játékot (hallgassuk csak meg azt a jó kis rockot, amely Hádész

csónakosának hajóján szól). Bizonyos hangeffektek már nagy távolságról hallhatóak, ami megint csak növeli a hangulatot. Apropos hangulat: ezáltal is meg kell menteni a világot, ugyanis a címben emlegetett Grand Inquisitor egyszerűen csak a földalatti világ mágiájának elvételére, megszüntetésére törekszik. S ahogy az lenni szokott, „nincs, csak egy hős távol e vidéken” (vagy valami ilyesmi), így gyűrjük fel puzzle-megoldó ingünk ujját, aztán végezzünk a gonosz ellen! Érdekes, és egyben szerencse, hogy ebben a kalandjátékban nincsenek értelmetlen labirintusok, agyatlan mászkálások száz teremmel ezelőtti ládához, sem időrabló és értelmetlen videóhatások: az egész úgy jó, ahogy van. Azt azonban ne felejtsük, hogy ez a játék eredetileg 1997-ben készült, így ne várjuk el tőle a mai játékok szuper 3D-s világát – még akkor sem, ha tudjuk: a maga idejében



nagyon dögös volt a grafika. Szerencsére ez azzal is jár, hogy a mai gépeken villámgyorsan fut.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PI 166 MHz | 64 MB RAM | 8 MB VGA

- ↑ Jó feladványok
- ↑ Igazi Zork játék
- ↑ Rendszeres humor
- ↓ Kicsit öregeske

85%

ÁRA >>> 1 990 FT.

# ROVAT

A GameStar  
ajánlata

3 legjobb  
olcsó vétel!

## IRON STORM

Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de nekem az egyik kedvenc sci-fi témám a „mi lett volna, ha...”. Imádom az olyan regényeket és novellákat, amelyek az alternatív történelemben játszódnak, mint ebben az esetben is, amikor 1964-et írunk, ám egy olyan világban járunk, ahol még nem ért véget az első világháború, hanem 50 éve kisebb-nagyobb lendülettel tombol. Természetesen a felhasznált technológiát nagymértékben befolyásolja ez a tény. A háború a szövetségesek és a hatalmas orosz-mongol birodalom

között folyik, s természetesen a játék történetének legfőbb eleme egy csodafegyver, amellyel véget lehetne vetni a háborúnak. No persze elég nagy árat kéne ezért fizetni: mindenki életét. Itt az idő tehát, hogy hősünk, aki eddig életében csak a háborút ismerte, akcióba lépjen, és magányos farkas módjára egyedül megoldjon mindent. Természetesen többféle fegyver közül választhat, és igencsak öröndetes, hogy a jó sztorit követő küldetések meglehetősen változatosak. Ez esetben is hátravan azonban a feketeloves: az ellenfél MI-je ritkán téved.

Villámgyorsan meg lehet halni, ha ellenséges mestervészek tartózkodnak a közelben, így maga a játék (legalábbis bizonyos pályákon) szinte alig, vagy csak nagy nehézségek árán teljesíthető. Magyarán frusztrációhegyeket okoz. Az egyedüli módszer: addig vizsgáztatni a quicksavevel elmentett állást, amíg

ki nem tapasztaltuk, melyik lövész hol van, egyébként semmi esélyünk. Bár van megoldás a problémára, azért ezt nem így kellett volna, kedves 4X Studios! Ez sajnos majdnem tönkre is teszi az egyébként kellemes játékélményt (bár amikor többen támadnak ránk, és gránát is van náluk, az még ennél is rosszabb: tuti halál). Összefoglalva: a történet egész jó, a grafika (főleg a mai gépeken) villámgyors, csak túl sok frusztrációt okoz, hogy túl sokszor halunk meg. Ezért pedig kár, nagyon nagy kár.



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA



Jó sztori



Nagyon frusztráló



Szuperhős lehetek



Az MI tévedhetetlen

69%

ÁRA >> 3 990 FT.



### 1. Deus Ex

GS 2003. május – 95% 1 990 Ft.



### 2. Giants: Citizen Kabuto

GS 2003. február – 93% 1 990 Ft.



### 3. Sacrifice

GS 2003. február – 92% 1 990 Ft.

## LONDON RACER

Szegény ember *Need for Speedje* – talán így is lehetne jellemezni ezt a jópofa árkád autóversenyt, amely izig-vérig angliai terepeken, Londonban, Oxfordban és a híres/hírhedt M25-ös autópályán játszódik. S itt máris szembesülhetünk a program egy olyan tulajdonságával, amely nekünk, kontinensbelieknek igencsak furcsa lehet, ugyanis az angol közlekedés szabályai érvényesülnek benne (vagyis „jobbra tarts” helyett „balra tarts” a menő). Magyarán szóva folyamatosan a rossz oldalon kell haladnunk: ez az elején nehézségeket okozhat; egyrészt hamar hozzá lehet szokni, másrészt pedig azoknak, akik nemsokára Angliába vagy angolszász területre mennek, és ott vezetni fognak, kiváló gyakorlási lehetőség. Mivel ez egy „illegális” utcai verseny, így elég sokszor találkozunk majd zsarukkal, akik mindenáron el akarnak kapni

minket. Esetleg le is hagyhatjuk őket (ha gépünk kellőképp fel van turbózva), és egy érdekes trükkel meg is szívathatjuk őket: egy kétszvos úton, ha előttünk megy valaki, és rádudálunk, akkor az sávot fog váltani. Ha ott épp egy rendőrautó halad, akkor szegény összetörik. Rémes, mi? No persze ellenfeleink is az orrunkra tolhatnak egy szép nagy teherautót ezzel a módszerrel, szóval legyünk nagyon óvatosak. A játék grafikája egyébként elég jó, grafikus motorja gyors, hangulata megfelelő, egyedüli problémája talán az, hogy az ütközési modell nem

túl akkurátus. Például lazán előfordulhat, hogy az ütelválasztó bójákhoz hozzá sem érünk, mégis elrepülnek, ahogy elhaladunk mellettük. Egyébként a zsarukra visszatérve: nem olyan kirtatóak, mint a Need for Speed sorozatban. Ha lehagytad őket, akkor feladják az üldözést egészen a következő ellenőrző pontig. Irányítása nem túl szimulátoros, inkább árkád jellegű. Mindent összevetve az árát azért megéri.



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 350 MHz | 64 MB RAM | 32 MB VGA



Angol feeling



Ütközésmódel



Alacsony gépigény



Buták a zsaruk



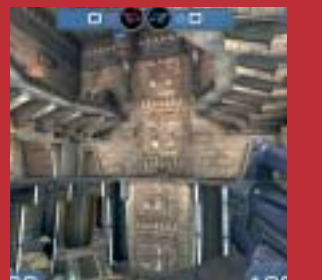
Közlekedés a rossz oldalon

59%

ÁRA >> 1 990 FT.

A közeljövőben  
várható megjelenések  
(Az árak tájékoztató jellegűek)

Anno 1503	3990
Battlefield 1942	3990
Blood Omen II	1999
Bond 007: NightFire	3990
Civilization 3	3990
Frontline Attack:	
War Over Europe	1999
Expendable	1999
Neverwinter Nights	3990
Rollercoaster Tycoon 2	3990
Simcity 3000	3990
Three Kingdoms:	
Fate Of The Dragon	1999
Tiger Woods 2003	3990
Unreal 2	3990
Unreal Tournament 2003	3990







# TIPPEK

## Cheatz

### DEUS EX 2

**TIPP** Ahhoz, hogy működésbe hozhassuk ezt a kódot, meg kell nyitnunk a játék könyvtárában található default.ini állományt, de előtte még csináljunk róla egy biztonsági másolatot, illetve vegyük le róla az írásvédelmet (jobb egérgomb a fájlra, Properties menüpontnál kikapcsolni a „read only” kockát). Isten mód – ehhez meg kell keresnünk a szövegben (a Find paranccsal...) a következő sorokat:

**Player Damage multiplier – damage player takes from AIs**  
**Difficulty\_Player\_Damage\_Easy\_d=1.0**  
**Difficulty\_Player\_Damage\_Normal\_d=1.0**  
**Difficulty\_Player\_Damage\_Hard\_d=1.25**  
**Difficulty\_Player\_Damage\_Real\_d=1.75**

A „d=...” értékeket át kell írni 0.0-ra. Ezután már hiába találunk el, nem fogunk sebződni.

Ha nagyobb sebést akarunk okozni ellenfeleinknek, keressünk rá a következő sorokra, szintén a default.ini-ben:

**AI Damage multiplier – damage AIs take from player**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Easy\_d=1.25**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Normal\_d=1.0**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Hard\_d=0.75**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Real\_d=1.5**

és változtassuk meg a „d=...” értékeit a következőképpen:

**Difficulty\_AI\_Damage\_Easy\_d=4.25**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Normal\_d=4.0**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Hard\_d=4.75**  
**Difficulty\_AI\_Damage\_Real\_d=4.5**

### THE HOBBIT

**TIPP** Kis teremtményünkre ezer veszély leselkedik, és a Gyűrű sem áll mindig rendelkezésre. A cheatek viszont mindig segítenek! Ha szükségünk van a szolgálatukra, csak írjuk be a megfelelőt. Az elsőt játék közben kell begépelnünk, míg a többi négyet csapatnévként kell beírunk.

Csapatnév	Hatás
<b>GANDALF THE GREAT</b>	Kapunk 500 aranyat és legyőzhetetlenek leszünk
<b>MARDY PIGS</b>	Pályát választhatunk
<b>WATTA PORK</b>	Bónuszmozi
<b>PRying PIGS</b>	Megnézhetjük a mozikat
<b>NAUGHTY PIGS</b>	Elöléptetés és pályaválasztási lehetőség

### BEYOND GOOD & EVIL

**TIPP** Úgy tudjuk elérhetővé tenni a Marble Mini-Game-et, ha összegyűjtjük mind a 88 gyöngyöt mdisken.

### HIDDEN & DANGEROUS 2

**TIPP** Ha kilátástalannak tűnik a helyzet, bakáinknak erősítésként küldhetünk néhány cheat-egységet, azok biztosan sikert aratnak az ellenség felett. Nyomjuk meg játék közben a ['] gombot, majd írjuk be a kívánt kódot.

Cheat	Hatás
<b>heal 1</b>	Saját magunk meggyógyítása
<b>heal 4</b>	Csapatunk gyógyítása
<b>kill</b>	Azonnali halál
<b>hydroshock</b>	Meglepi

## Tippek

### UNREAL 2

**Easter Egg** **TIPP** Issaks dolgozószobájában találunk az asztal alatt egy narancssárga színű gombot. Amennyiben megnyomjuk, Issaks egy „Flashbang!” kiáltást hallat, és egy EMP-impulzust lövell ki a gombból. Ugyan semmi bajunk nem lesz tőle, de Dalton meglepődve „Jesus”-t kiált. ☺

### MORROWIND

**Jó fegyver megszerzése vámpírként** **TIPP** Amennyiben birtokunkban van a Goldbrand nevű kard, illetve 11 171 aranypénz, akkor lehetőségünk adódik rá, hogy az Eltonbrandre fejlesszük tovább. Ez azonban csak akkor működik, ha vámpírok vagyunk! Menjünk el a „Vivec Guild of Mages”-be, és beszéljünk a Sirilowne nevű nemes effel. Miután teljesítettük az óhaját, mielőtt újra beszélnénk vele, tegyük le a 11 171 aranyat, helyezzük el valahová a maradék pénzünket, majd vegyük ismét magunkhoz a 11 171 aranyat. Miután így felszerelkezve megszólítjuk Sillilowne-t, jutalmul megkapjuk az Eltonbrandet, és egy üzenetet a fejlesztőktől. Érdemes végigvinni ezt a procedúrát, mert az Eltonbrand az egyik legjobb fegyver a játékban.

### SILENT HILL 3

**Befejezések és megszerzhető fegyverek** **TIPP** A Konami fejlesztette játékban ezúttal is többféle fegyvert is elérhetővé tehetünk, illetve többféle befejezést alkothatunk. A különböző dolgokhoz szükséges feltételeket a következő táblázatból tudhatjátok meg:

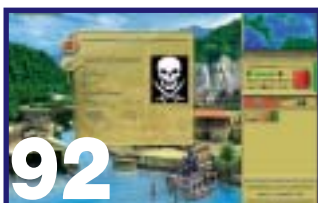
Elérhető lehetőség	Feltétel
<b>Fénykard</b>	Több ellenséget nyirunk ki közelharcban, mint amennyit lelövünk
<b>Lángszóró</b>	Több ellenféllel végzünk távolról, mint közelharcban
<b>Arany- és ezüstsíp</b>	Az acélsípot a csatornalefolyóba hajtjuk, és a kérdésekre „nem / nem / igen”-nel válaszolunk
<b>Végtelen géppisztolylőszer</b>	A főellenségeket kézfegyverrel segítjük a másvilágra
<b>Normál befejezés</b>	Úgy fejezzük be a játékot, hogy nem ölünk mindenkit halomra
<b>Megszállott befejezés</b>	Több mint 100 ellenséget iktatunk ki, a figurának a templomban megbocsátunk, több mint 2000 sérüléspontot szerzünk
<b>Bosszú befejezés</b>	Heather apartmanjában 30-nál több ellenséget intézünk el a Heather-sugárral

### BEYOND GOOD & EVIL

**Vigyünk elég köt-szert** **1. TIPP** Figyeljünk arra, hogy legyen nálunk mindig elég Medipack, mert egyes hosszabb küldetéseknel bizony nem lesz lehetőségünk az utánpótlásra.

**Vigyázzunk a disznóra** **2. TIPP** Ügyeljünk arra a harcok forgatagában, hogy ne üssük meg véletlenül disznó társunkat. Szerencsére nem okozunk neki sérülést, de a rá támadó sem.

**Fedezzük fel Hyllist** **3. TIPP** Néha nem egyértelmű, hogyan folytatódik a történet. Ilyenkor ugorjunk be légpárnás gépünkbe, és száguldozzunk egy kicsit Hyllisen. Nemcsak számos apró titokra és meglepetésre bukkanhatunk, de legtöbbször rájövünk, miképp tudunk továbblépni a történetben.



# 92

**Tortuga**  
Kereskedni? Minek?



# 93

**Wallace & Gromit**  
Gyurmák az állatkertben



# 95

**Deus Ex 2**  
Patkányirtás

## GOTHIC 2

### Plusztár- gyak be- gyűjtése

**TIPP** Azon a helyen, ahol hősünk korábban a táborba jött, most egy kis ügyességgel átjuthatunk az orkfalon a bányavölgyben. A fal mögött azonban nem a rettegett ork parancsnokot találjuk, hanem egy felvilágosító táblát. Ezenkívül ez a gyűjtőhelyük a régi NPC-knek, akik a régi világból az újba jöttek. Bár mindannyian halottak, a hátizsákjuk még mindig tele van a cuccaikkal. Talán megéri egy kicsit kotorászni bennük ☺.

## HALO

### Easter Egg

**1. TIPP** Az ötödik pálya végén (roham a vezérlőterem ellen) szerezzünk egy Banshee-t, és irányítsuk a vezérlőterem felé. A középső hídon landolunk, a kapunál, hátul szállunk ki, és a móló végéig futunk. Ekkor megszólal egy halk és szomorú dallam a Myth-ből – a Bungie egy régi és híres játékából.

### Easter Egg 2

**2. TIPP** Az utolsó pályán, miután a szállítóhajó megkezdte az összegyűjtést, hősünk egy újabb folyosókomplexumba kerül. Fussunk teljesen jobbra, amíg egy elágazáshoz érünk, amely egy zsákutcába vezet. Félúton egy gruntra botlunk, aki épp egy vicces beszélgetés közepén tart. Hallgassuk meg, és jót fogunk kuncogni.

## GTA: VICE CITY

### Trófeák

**1. TIPP** Bizonyos küldetések és feladatok elvégzéséért hősünk trófeákat kap, amelyeket aztán különböző lakóhelyein állít ki.

Teljesítmény	Trófea
Mind a 100 csomagot összeszedjük	Zöld azték szobor a hotelben
RC-Helicopter küldetés teljesítése a repülőtéren	Távírányítós helikopter a Vercetti Estate dohányzójában
Filmstúdió-küldetések elvégzése	Meztelen képek minden falon
Arena-Challenges megnyerése	Kupa a tv-n a Vercetti Estate-ben
Több mint 45 pont megszerzése a lövészállásban	Kupa a tv-n a hotelben
A TNT-küldetés abszolválása	Két hordó Boomshine a hotelben
Malibu-Club küldetések teljesítése	Maszk és pénztárca a hotelben

### Easter Eggek

**2. TIPP** Washington Beachtől északra egy tengeralttjáró és egy teherhajó roncsai találhatóak a víz alatt. Egy további roncsdarab ettől keletebbre sodródik. Washington Beach-en, a toronyház-építkezés közelében Tommy egy régi ismerőse bukkan fel betoncipőben, amint épp a partközeli vízben álldogál. Mesterlövészpuskánk segítségével közelebről is szemügyre vehetjük. Lövöldözzünk mesterlövészpuskánkkal a Holdra: ha így tesszük, hét különböző méretben csodálhatjuk meg az égtestet.



Ha nagyon nem megy a célzás, használd az időlassítást!

## CALL OF DUTY

**TIPP** A csalások aktiválásához kattintsunk a jobb gombbal a játék ikonjára a desktopon, majd a Properties/Target menüsorban írjuk be az exe után, hogy „+set monkeytoy 0 +set sv\_cheats 1”, majd indítsuk el a programot. A „\$” gombbal hozhatjuk be a konzolt, ahol beírhatjuk a kívánt csalást.

Cheat	Hatás
<b>God</b>	Halhatatlanság
<b>give health</b>	Teljes gyógyulás
<b>give XXX</b>	Megkapjuk az XXX tárgyat
<b>notarget</b>	Láthatatlanság
<b>noclip</b>	Átmehetünk a falakon

## PIRATES OF THE CARIBBEAN

**TIPP** Ha már halálra unjuk magunkat a vég nélküli hosszúságú tengeri utazásoktól, egy szövegszerkesztő segítségével lerövidíthetjük ezek időtartamát. Nyissuk meg a játék \nterface könyvtárban található INTERFACE.C nevű állományt, és keressünk rá az „Arcade” nevű részre. Ennek végén találunk egy ilyen sort: „if(!ArcadeMode)return 2.0;”. Változtassuk meg az értéket 6.0-ra, és mentssük. Ezután, ha a játékban bekapcsoljuk az időgyorsítást, a hajók lényegesen gyorsabban haladnak, és így hamarabb érnek célba is.

## NFS: UNDERGROUND

**TIPP** A kódok beállításához lépünk a főmenüből a Statistics almenübe, majd vissza (a [DELETE] lenyomásával). Ezután a játékban már beírhatjuk a kiválasztott csalást.

Cheat	Hatás
<b>ALLMYLVLONEPARTS</b>	Összes első szintű Performance-alkatrész
<b>ALLMYLVL2PARTS</b>	Összes második szintű Performance-alkatrész
<b>SEEMYLVL2PARTS</b>	Második szintű Aero-alkatrészekkel gazdagodunk
<b>DRIFTDRIFTBABY</b>	Módosítja a Drift-módot
<b>SLIDINGWITHSTYL</b>	Megváltoztatja a slidingolást
<b>119FOCUS</b>	Megkapjuk az alábbi autót: Focus
<b>893NEON</b>	Neon
<b>899ECLIPSE</b>	Eclipse
<b>371IMPENZA</b>	Impenza
<b>222LANCER</b>	Lancer
<b>922SENTRA</b>	Sentra
<b>667TIBURON</b>	Tiburon

## STAR WARS: JEDI KNIGHT 3

Cheat	Hatás
<b>god</b>	Sebezhetetlenség
<b>noclip</b>	Átmehetünk a falakon
<b>give all</b>	Az összes fegyver a birtokunkba kerül
<b>give health</b>	Teljesen meggyógyulunk
<b>give ammo</b>	Feltöltődik lőszertárunk
<b>give armor</b>	Pajzsunk szintje a maximumra növekszik
<b>sabre</b>	Kapunk egy lézerkardot
<b>twinsabre</b>	Két lézerkard birtokosa leszünk
<b>dualsabre</b>	Egy dupla lézerkard gazdájává válunk
<b>sabreColor X</b>	Megváltoztathatjuk fénykardunk színét (X=1-9)
<b>victory</b>	Sikeresen teljesítjük a küldetést
<b>spawn wampa_vehicle</b>	Megjelenik egy Wampa
<b>spawn rancor_vehicle</b>	Megjelenik egy Rancor
<b>spawn tie-bomber</b>	Előkerül egy Tie-Bomber
<b>spawn tie-fighter</b>	Előtűnik egy Tie-Fighter
<b>spawn x-wing</b>	Megérkezik egy X-Wing
<b>spawn atst_vehicle</b>	Színre lép egy AT-ST lépegető
<b>spawn tauntaun</b>	Megjelenik egy Taun-Taun

## TORTUGA

### Kereskedni? Minek?

**1. TIPP** A játék ugyan felajánlja a békés kereskedelem lehetőségét mint a pénzszerzés egy változatát, mi azonban ezt hagyjuk meg nyugodtan a Patrician III-nak. A hajók fosztogatása, a kalózok elfogása sokkal gyorsabb, sikeresebb előmenetellel kecsegtet.

### Kenyeret és rumot!

**2. TIPP** Azért a piacteret nem kerülhetjük el örökké, ugyanis derék legénységünk rendszeresen enni és inni kíván az út során (micsoda igények?), úgyhogy búzát és jóféle szíverősítőt mindig tartunk 3-4 adaggal a raktérben.

### Az ápoltság elengedhetetlen

**3. TIPP** Mivel egyszerre csak egy hajónk küzdhet, így nem fontos azonnal a(z esetleg messze lévő) kikötő felé venni az irányt, ha valamelyik bárkánk megsérül. Lényeg, hogy flottánk egy ütőképes tagja mindig legyen elfogadható (legalább 90%-os) állapotban, fedélzetén a méretének megfelelő mennyiségű ágyúval és legénységgel.

### Küldetésünk van

**4. TIPP** Nagyon sok pénz lehet nagyon gyorsan bezsebelni, ha okosan szemezgetünk a felkínált feladatok között. Soha ne fogadjunk el határidős melót, amennyiben nem vagyunk tisztában a küldetés pontos helyével. Mert lehet, hogy sokat tud fizetni egy gazdag nemes, ha elvisszük New Orleansbe, de ezzel nem sokra megyünk, ha történetesen nekünk Grenada környékén van jelenésünk egy másik, fontosabb misszió okán. A legjobban akkor járunk, ha néhány kikötőből összeverbuválunk egy csomó utast ugyanazzal (vagy egymáshoz nagyon közeli) célállomással.



Ebben a játékban inkább kalózkodni érdemes, mint kereskedni

## TOTAL CLUB MANAGER 2004

### La Pazban sejt, van számos fitness-terem...

**1. TIPP** A TCM egyik legkeményebb része csapatunk fitten tartásában rejlik. Ennek megfelelően nagyon fontos a szezon előtti tréningezés. Ne pazaroljuk az energiát holmi edzőmecs-csekre, mert az csak apasztja amúgy sem acélos erőnlétünket. Inkább béreljük ki minél több hetet a napsütötte La Paz környékén található felkészülési centrumban, ahol ideális körülmények között „gyúrhatunk” fitnessre.

### Hőst nekem, de gyorsan!

**2. TIPP** A hősi karakterisztikával ellátott játékosok óriási (pozitív) befolyással bírnak a csapattársak teljesítményére. Ezért ha kezdetben nincs csapatunkban egy ilyen nagygágyú, próbáljunk valahonnan szerződtetni. Ha ez sem megy, esetleg anyagi körülményeink ezt nem teszik lehetővé, akkor maradjon a beltenyésztés. Csak győzzük kívánni...

### Ötöt egy százásé'

**3. TIPP** Amennyiben nem a Chelsea szerződtetett minket edzőnek, előfordulhat, hogy nem tudjuk megfizetni a Totti, Vieri és Ronaldo szintű sztárokat. Sebaj, minden labdarúgónak lejár egyszer a szerződése, és ha nem jut időben egyezsége anyaklubjával, akkor bizony lelépési díj nélkül leigazolható. Mi is jobban járunk, ha nem terheljük a költségvetést felesleges milliók-

kal, inkább szemezgessünk azokból a játékosokból, akiknek éppen kifelé áll a szekere rúdjuk.

### Bele a média „közé-pibe”

**4. TIPP** Nehogy kikapcsoljuk azt a lehetőséget, amelyik időről időre interjúkat szervez nekünk! Ez a legkönnyebb módja annak, hogy csapatunk, szurkolóink lelkiállapotán, hozzánk fűződő viszonyán javítsunk kicsit. A kérdésekre adható három válasz közül némi gondolkodással kitalálható, hogy melyikkel aratjuk a legnagyobb elismerést. Az is előfordul, hogy mind-egyik válasz pozitív változást eredményez ☺.

### Építőtábor

**5. TIPP** Rögtön a játék elején szemrevételezzük a klub épületeit, infrastrukturális ellátottságát. Ezeket kicsit felturbózzva nagyon kellemes bónuszokhoz jutunk, ráadásul többségük ára a megfizethető kategóriában mozog. Különösen az edzőpályákra figyeljünk, az a lelke az egész birodalomnak.



A média figyelme éppoly fontos, mint egy jó csapat

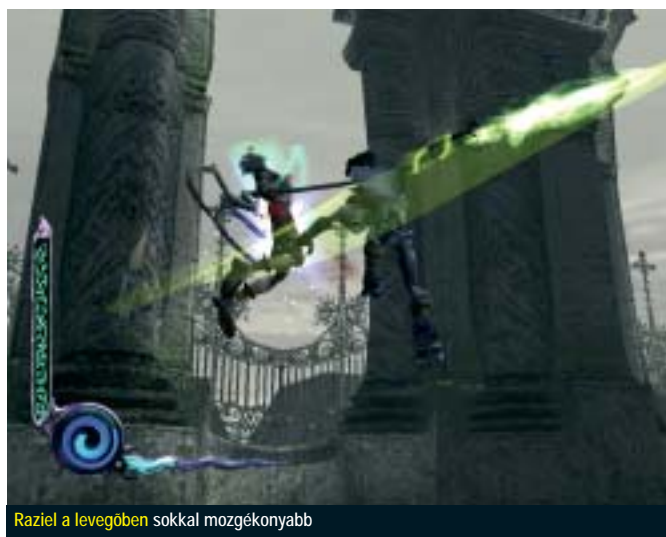
## LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

### Jöjjön közelebb, Safranek!

**1. TIPP** Ha olyasvalaki támad meg minket, akit épp nem látunk – hát igen, a kiváló kameranézetek... – akkor dupla vagy semmi alapon álljunk irányba, tartsuk nyomva a telekinézis gombját, és gyorsan kezdjük hátrálni, így magunk felé rántjuk a delikvenst, aki legtöbbször már a becsapódást sem éli túl.

### A Nagy Barbecue-kombó

**2. TIPP** Ahol fákyák égnek a falakon, vagy „tűskés” lámpaoszlopokat látunk, könnyebben megrítkíthatjuk az ellenfél sorait, ha valakit alsó ütessel felcsapunk a levegőbe, majd mielőtt leérne a földre, telekinézissel ellöjünk az egyik fálya felé: nem is kell nagyon célózni, ilyenkor automatikusan fennakad, és nincs is több gondunk vele – aki fákyán landol, látványosan elég. A módszer hátulütője, hogy vért/lelket így nem tudunk begyűjteni.



Raziel a levegőben sokkal mozgékonyabb

**Ami nem megy...**

**3. TIPP** Sok átfedés van a Kain és Raziel által bejárható területek között, így ha egy adott ajtón nem tudunk átjutni, ne álljunk le szöszölni vele. Lehet, hogy a másik karakternél lesz jelentősége, de később is bármikor visszatérhetünk. Raziellel azért mindig kukkantsunk át az asztrávilágba, hátha ott a megoldás.

**Elementáris erők**

**4. TIPP** Különböző elemekkel erősíthetjük fegyverünket: Raziel – sötétség, fény, víz, tűz, levegő, föld, lélek és Kain – tűz, dimenzió, villám, idő. Érdekes kitépasztalni, melyik ellenfél ellen melyik hatásosabb. Az „elementál” sebzés akkor aktív, amikor folyamatos harccal „feltöltjük” a kardot, vagy ha a földre roskadt rémségnek nem a lelkét/vérét lopjuk el, hanem azt rögtön a kardba küldjük.

**Örök után-pótlás**

**5. TIPP** Bár a harcért XP-t kapunk, Kain és Raziel is hamar eléri a maximumot. A többször bejárt pályákon számtalanszor felbukkannak ugyanazok a szörnyek is, amelyek egy idő után újratermelődnék, de elég elrohanni mellettük.

## WALLACE & GROMIT: PROJECT ZOO

**Wallace barkács-készlete**

**1. TIPP** A legtutibb (legelborultabb) felszereléseket nem találni fogjuk, hanem Wallace fogja legyártani őket nekünk. Ehhez nem csupán csavarokra lesz szüksége, hanem szerszámokra is: némelyikük jól el van rejtve, úgyhogy fűlelni kell, mert jellegzetes hangot adnak ki, ha a közelükbe érünk.

**Keressd a gyenge pontot!**

**2. TIPP** Minden ellenségünkkel szemben a megfelelő taktikát kell alkalmazni: a robotpingvinek közül a lángszórósakat csak akkor lehet megsebezni, amikor épp nem szórnak lángot, az elektromos és a rakétavető pingvin pedig elpusztíthatatlan. A horrorsündisznókat csak a fenekükön található piros gombbal lehet kikapcsolni (kétszer vagy háromszor kell megnyomni), amikor visszahúzzák a tüskéiket. A Szállongó Izéket le kell csapni, majd gyorsan a hátukra ugrani, közben nyomva tartva az ütés gombját.

**Rejtett pályák**

**3. TIPP** A játék tele van rejtett bónuszszintekkel: az első pályán a szerszámtól balra a vízesésnél, a majmoknál az ösvénytől balra egy repedt kőpadló alatt, a bányában a két forgó platform után a TNT-rakás mögött (fáklyával kell felrobbantani), a vulkános pályán a hordókat dobáló gorillánál, ott, ahová a hordók gurulnak. A jeges pályán csak követni kell a szánkózó jegesmedvét, ő odavezet. (Így utólag kicsit pszichedelikus ez a játék...)



Fáklya + TNT = Nagy Vörös Lángoszlop

## KELLY SLATER'S PRO SURFER

**Kövessd a fe... kete felkiáltójel**

**1. TIPP** Amikor a képernyő egyik sarkában egy háromszög közepén felkiáltójel látható, akkor azonnal tapadjunk rá az „akció” gombra, mert valami speciális, az adott tereptől függő dolgot aktiválhatunk, amelyre a gomb nyomva tartásával a kamera rá is fókuszál. Például így lökhetünk fel konkurens szörfösöket. Ami jó.

**Hogyan legyünk fotogéneek?**

**2. TIPP** A „fényképes” feladatoknál, amikor adott számú fénykép alapján kell minél több pontot elérni, annyi a trükk, hogy amikor halljuk az exponálást megelőző pittyegést, gyorsan tornázzuk fel a „special-szintet” jelző csikot a maximumig, mivel így magasabbra ugrathatunk – a leggyorsabb módja az, ha felugratunk a hullám „élére” –, majd időzítünk úgy, hogy az elsütés pillanatában lehetőleg épp egy kombó közepében legyünk. A full special-szint azért is fontos, mert a KSPS-ben így tudunk különböző kombókat egymásba kapcsolni.

**Titkos légi trükkök**

**3. TIPP** A legjobb légi trükköket (naná, hogy) nem listázza a program, ezeket magunknak kell felfedezni – pedig ezekért jár a legtöbb pont: annyi a ravaszság, hogy a levegőben a kívánt irány gombját kétszer kell leütni, méghozzá elég gyorsan, majd rögtön utána csatolni egy grab vagy carve mozdulatot. Látványos!

**Na ne ugrass...**

**4. TIPP** Eleinte azok a feladatok a legnehezebbek, amikor át kell ugratnunk bizonyos tereptárgyak (pl. a móló) fölött. Ezeket érdemes későbbre hagyni, és akkor próbálkozni újra, amikor már jobb deszkánk, illetve statisztikáink vannak.



A hullám „élén” gyorsabban nő a special meter

## BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

**Gyalog járj, tovább élsz!**

**1. TIPP** Bármily furcsán hangzik is, néha érdemes kiugrani a mozgó Humvee-ből, és gyalog megközelíteni a célterületet. Ennek oka roppant próza: a Humvee-k mindig a legnagyobb ellenséges tűz közepébe visznek, nekik állítanak csapdákat, ergo hiába a fedélzeti géppuska, nem mindig kellemes folyamatosan a célkeresztben maradni. A házak között ósonva ugyanoda érünk, mi több, még azt is látjuk majd, hogy honnan számíthatunk a legnagyobb ellenállásra.

**Óvakodj a rakétás embertől**

**2. TIPP** Bizony, a bazooka igen félelmetes fegyver. A sarkok mögül és a háztetőkről nagy előszeretettel lövöldöznek ránk ilyen szerkezettel, és szemben a BHD-val, itt a halálzási valószínűség is hatványozottan jelentkezik. Ha tehát olyan manust látsz, aki „csövet” cipel a vállán, akkor mindig vele foglalkozz először!

**Távcsöves puská mindenekfelett**

**3. TIPP** Az új, PSG1 félautomata távcsöves puská roppant hatékony fegyver. Amikor csak teheted, érdemes ezt választanod, hiszen a 12x-es zoom és a kellőképpen nagy tár gyakran tehet úgyszólván „legyőzhetetlenné”. A mókás a dologban, hogy a kezed még legnagyobb nagyítás mellett sem remeg. Ennek persze semmi valószínűsége nincs, de sebaj, ettől még használd nyugodtan ezt a lehetőséget.

**Fedezék, fedezék, fedezék**

**4. TIPP** Az új hadszíntereken nagyon sok a mesterlövész, mi több, gyakran mesterlövészek nélkül is golyót kaphatsz a hátsódba. Ezt általában egy módon lehet elkerülni: ha nyílt terepen nem álldogálsz, sőt lehetőség szerint megpróbálsz mindig meglapulni a fal vagy bármilyen más fedezék mellett. A BHD-ben erre nem kellett annyira figyelni, a Team Sabre-ben viszont nagyon elkel az óvatosság!

## PATKÁNYÍRTÁS

# DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Rommel, illetve Montgomery nyomában járva, bizony mi is szembesülni fogunk számos nehézséggel. Pár jó tanács segíthet abban, hogy ne a mi csontjainkra bukkanjanak a turisták úgy 50 évvel később ☺!

### Küldetések és egységek

**1. TIPP** Bár triviálisan hangzik, tényleg igyekezzünk minden másodlagos és titkos küldetést is teljesíteni, mert nemcsak plusz, a vásárlást elősegítő presztízspontokat kapunk, hanem speciális szuperegységek is elérhetővé válnak, amelyekkel sokkal erősebbek leszünk a harcban. Ugyancsak figyeljünk arra, hogy ne veszítsünk el járműveket, mert a tapasztalatszerzés miatt később még többre megyünk velük, mint ha a következő küldetésnél újakat kéne vennünk. A gyalogosok viszont nem tudnak fejlődni, így csak az első néhány pályán kell vigyáznunk rájuk, ahol még nincs kellő számú páncélosunk.

### Páncélosok, előre!

**2. TIPP** Az első pár küldetés után, amikor a választék bővelkedik harckocsikban, amennyire csak lehet, ilyeneket vegyünk. Szállítójármű nem kell, léghárítás csak ritkán, a lövegek szintén feleslegesek, a repülőket meg ügyis lövők, így a leghasznosabbak a nehezen megsemmisíthető harckocsik. Egy-két javítóautót viszont feltétlenül vigyunk magunkkal!

### Vásároljunk specialistákat!

**3. TIPP** Természetesen a járművekhez kell személyzet is. Bár a megvásárolt gépekhez automatikusan kapunk, ők nem szakértők, ezért róluk nekünk kell gondoskodnunk. Ha presztízspontjaink engedik, vegyünk minden harckocsinhoz egy géppisztolyost, egy gránátost és egy felderítőt – ők különböző bónuszokat adnak. Ha kevés a pénz, akkor nem kell mindenhol felderítő, elég ha páran látnak messze. A fenti úriembereken kívül jó, ha van még egy orvos és egy utász is a csapatban. Ha még marad pénzünk, vegyünk belőlük mesterlövészeket: ők is hasznosak lehetnek.

### Áskálódjunk

**4. TIPP** Szintén természetesnek hangzik, de a csata forgatagában könnyen elfeledkezhetünk arról, hogy védekezésnél beássuk járműveinket, lövegeinket. Pedig ez csak pillanatok műve, és komoly mértékben megnöveli egységeink védelmét. Arra



A legjobb, ha saját védővonalunk tövében vesszük fel a harcot az ellenséggel

figyeljünk csak, hogy megfelelő szögben ássuk be őket, mert egyrészt hátrafelé védetlenek, másrészt a lövegek és rohamlővegek csak korlátozott mértékben tudnak beásva elfordulni.

### Lendületes támadás, óvatos visszavonulás

**5. TIPP** Támadásnál a legjobb taktika, ha a lehetőségekhez mérten folyamatosan mozgásban vagyunk. Ilyenkor ugyanis gyorsan legázoljuk az ellenfelet, és nem tud rejtékhelyről – amelyet mi nem látunk – ránk lövöldözni. Ha pedig egy-két járművünk lerongyolódna, kényelmesen nyomjuk le a pause-t, és küldjük hátra a javítókhoz azokat. Hátrafoglalni – ami erősen ajánlott ellenséges tüzből – úgy tudunk, hogy csak kisebb távolságra kattintunk a gépünk mögött, majd ismét kis távolságra és így tovább.

### Haladás alakzatban

**6. TIPP** Előrenyomulásnál arra is ügyeljünk, hogy egységeink formációban haladjanak. Ez többfelét is jelent: egyrészt, ha hosszan kattintunk a tájra, vagy mozgásnál a „C” gombot használjuk, akkor járműveink megvárják egymást, egy sebességgel mennek és nem szakadoznak szerteszéjjel. A dolgok másik részét nekünk kell manuálisan intéznünk: első vonalba mindig a legnagyobb életerejű, legvastagabb páncélatú gépeket tegyük, őket kövessék a gyengébbek és a torony nélküliek. Valamivel hátrébb, biztonságos távolságban jöjjenek a javító- és a légvédelmi egységek.

### Zsákmányoljunk az ellenségtől!

**7. TIPP** Gyakran előfordul, hogy - bár egy jármű kezelőit mind megöltük - maga a gép még javítható állapotban marad. Az ilyen lehetőségeket mindig használjuk ki: amint lehet, küldjük oda egy javítót és személyzetet is, amely elvezeti. Ugyanis ezeket az egységeket is továbbvisszük a kampány során - azaz ezek is fejlődnek - és bizony többször előfordul az, hogy modernebbek, erősebbek a meglévő választék egyes példányainál, így érdemes ezeket is harcba vetnünk.

### Vigyázzunk az aknamezőkkel!

**8. TIPP** Általában a védelmi vonal előtt mindig el van aknásítva a terep. Ezért ajánlatos - ha már a környéken mindenkit kinyírtunk ☺ - kiküldeni hősünket, aki szépen fölfedezi a kis robbanó csomagokat. (Azért jó öt küldeni, mert ha valakik mégis lőnének rá, sok életerőpontjának köszönhetően túl fogja élni.) Ezután már eldönthetjük, hogy felszedetjük azokat egy utással, kikerüljük, vagy az orosz módszert alkalmazva, egyszerűen áthajlítjuk rajtuk.

### Teendők légiveszély esetén

**9. TIPP** Ellenséges repülő jelentette veszélynél, ha nem vittünk magunkkal légvédelmet, akkor kezdjük újra...Ha vittünk, először is ne felejtjük átállítani a támadási célpontjunkt légire (mikor ez sikerült, látjuk, ahogy lövegeik csőveit az égre irányozzák). Még ezután sem lehetünk nyugodtak, mert az ellenséges gépek miután lelőttük őket hajlamosak kamikaze módra pont a mi egységeinkre zuhanni. Ezért az ilyen küldetéseknél tartuk állandóan nyitva a szemünket, és ha nem esett ránk a repülő, azonnal mentsünk!

**Uhu**

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Noha mindig azt szoktuk mondani, a fejlődés iszonyatosan sebes, az elmúlt hetekben ez nem érződött annyira. Legalábbis testközélemben semmi képp. Megrendezték ugyan a CES 2004 nevű kiállítást, ahol nagyon sok szép dolgot láthattunk a jövőből (részletesebb beszámolóink néhány oldallal később), ezek nagy része azonban nem olyan kézzelfogható, mint mondjuk egy grafikus kártya vagy egy alaplap. Utóbbiak most kicsit a háttérbe szorultak. A csend viszont csak átmeneti. Vihar közeleg, sokkal nagyobb, mint gondolnánk. Ezúttal úgy döntötünk, hogy a közeljövő olyan termékeit vesszük szemügyre, amelyekhez egyre több esélyünk lesz hozzájutni. További meglepetés, hogy megújult honlapunk is, amelyről most röviden összefoglaljuk a legfontosabb érdekességeket...

**ZeroCool**

## ELEKTRONIKUS PAPÍR

Bár tömegtermelése még csak 2006-ban várható, azért első példányaikat már meg lehetett tekinteni a Fujitsu Laboratories elektromos papírjának. Ez a speciális képernyő a papíréihoz nagyon közel álló tulajdonságokat mutat: szép fehér, jó a kontrasztja, és hajlítható. Természetesen mindezt elektronikusan érik el: a valós papírral szemben itt a fényerő és a kontraszt is állítható. A tervek szerint igen olcsón adják majd, hogy minél több emberhez juthasson el a világ minden pontján.



# NVIDIA és a Mars

Mostanában a tudományos világot és a tudományért érdeklődőket lázban tartja a Mars kutatása. Mind európai, mind amerikai űreszközök vizsgálják a vörös bolygót, amelyről nap mint nap egyre csodálatosabb felvételeket láthatunk. Viszont avégett, hogy ez lehetséges legyen, egy általunk is nagyon jól ismert cég, az NVIDIA is nagyon sokat tett, ugyanis az ő grafikai eljárásait használja a NASA arra, hogy a Marson készült felvételekből 3D-s képeket generáljon. A fotók alapján háromdimenziós virtuális valóságot hoznak létre, és abban vezetik a Spiritet, amely ezután a Mars felszínén végrehajtja az utasításokat. Külön érdekesség, hogy a Spirit irányítása és programozása az általunk is ismert Java programnyelven történik. Egyébként a marsjárón egy IBM RAD 6000 számítógép található (a 90-es évek elején volt forgalomban, 20 MHz-es procija, 128 MB RAM-ja,



valamint 256 MB Flash RAM-ja van a fotók számára), természetesen mindezt erős sugárzás elleni véde-

lemben teszi. Operációs rendszere pedig a VxWorks (egy valós idejű rendszerről van szó).

## MEGASZÓRAKOZTATÁS OTTHON

Lassan tényleg elfelejtkezhetünk az egykor nappalinkban terpeszkedő tömegtelen szórakoztatóelektronikai készülékekről, hiszen ma már egyetlen kis dobozban az egész világ elfér. Az MSI Mega 180 is egy ilyen szórakoztatócentrum: nForce 2 chipsetes alaplapján Athlon XP proci dübörög, képes rádióadások fogására, audió CD és MP3 lejátszására, továbbá természetesen DVD-, VCD-funkciókra is 5.1-es csatornán. Szerencsére a HIFI-sztereó



részegységhez a PC elindítása nélkül is hozzáférhetünk. Mi több, különböző kártyaformátumokról is játszhatunk le MP3-akat. Persze ezenkívül nagy teljesítményű PC-ként is használható (ha valakinek épp arra lenne szüksége).

## A VILÁG LEGKISEBB PC-JE

A Mini PC EX-1 igen érdekes készülék. Socket 370-es procit képes fogadni (jelenleg 1 GHz-es VIA C3-mal szállítják), Intel 810-es lapkakészlettel. A gépben 2,5 hüvelykes merevlemez működik, a VGA-megjelenítést 4 MB osztott memória támogatja, a gépben 1 SD-RAM típusú memóriabővítőhely található (maximum 256 MB RAM). Két USB-port, beépített hangkimenet,

CD- és DVD-dokkolóbemenet, valamint a szokásos PC-s csatlakozók kaptak helyen a készüléken. S most jön a szenzáció! A Mini PC EX-1 mérete 15x10,6x3,2 cm, tömege pedig 46 deka! Mindez egy komplett PC-t takar. Erre mondják, hogy nem semmi!



# Itta

Egyelőre persze ne tekeressük rádióink gombjait, hiszen az első adás Cedar Rapidsben, Iowa államban hangzott el. A CD hangminőségével vetekedő digitális műsorszórás vételéhez speciális vevőkészülék kell, de már ez is elérhető. Ez a technológia a mindenki által ingyen hallgatható földi műsorszórás továbbfejlesztése, semmi köze az úrból vagy kábelben át sugárzott rádióadásokhoz, s természetesen ingyen hallgatható, amennyiben van hozzá megfelelő vevőnk. A zene mellett az ilyen adások szöveges információt is képesek közvetíteni, így az épp lejátszott dal címét, esetleg a híreket vagy bármilyen más információt, amelyet a rádióadó működtetői sugároznak.



**CES 2004**  
A jövő idei első hírnöke



**PDA körkép**  
A „zsebmindenesekek”



**DDR memóriák**  
400-on és túl...

## KÉT KÉPERNYŐS NINTENDO

Mint a régi szép, kvarcjátékos időkben: a Nintendo DS (Dual Screen) olyan új, hordozható játékkonzol lesz, amelyen a képernyők egymás felett vannak. A készülék két darab 3 hüvelykes (7,6 cm-es) LCD-képernyőt tartalmaz majd, duálprocesszoros kivitelben készül (ARM gyártmány), és várhatóan 128 MB memóriával lesz felszerelve. A Nintendo emberei szerint a két különböző képernyő egy adott játék két eltérő aspektusát mutatja majd: egy kalandjátékban például az egyik képernyőn játszunk, a másikon kint van az inventory és a térkép: esetleg egy műszerfal egy autósjátéknál stb... A hírek szerint a DS

## KEVIN MITNICK és a mesék

**Kezdehették úgy is, hogy „Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy hacker...” – ezúttal azonban nem egy mesekönyvről, hanem egy, a világhírű hacker által írt kötetéről van szó. Ehhez olyan sztorikat keres, ahol a hackerek merészességüket és virtusukat mutatják be, „sikeress” történetekkel alátámasztva. A legprovokatívabb történetért 500 dollárt kínál a világ legismertebb hackere, aki börtönbüntetését letöltve most írja babérokra tör.**

nem lesz kompatibilis a GBA-val. Megjelenése 2004-ben várható, első bemutatkozása pedig a közelgő E3-n.



# DIGITÁLIS műsorszórás!



## MIKE ROWE VS. MICROSOFT

Íme előtt Dávid (izé, Mike), aki vezérelteti a gigacég monopóliumát. Mike Rowe, 17 éves kanadai diák egyik nap még nyugodtan élte kisvárosi életét, amelyben weblapok tervezésével egészítette ki zsebpénzét. Úgy gondolta, egy honlapon teszi majd elérhetővé munkásságát, illetve referenciáit, hátha fellendül az üzlet egy kicsit. Be is jegyeztette a nevet, miután apró vállalkozását poénosan Mike Rowe Softnak keresztelte el. Minden szép és jó volt mindaddig, amíg a világ legnagyobb szoftvercégnél valaki rá nem jött arra, hogy a Mike Rowe Soft kiejtése pont ugyanaz, mint a Microsofté. Ki is tört a pánik, és nyomban ügyvédek uszított szegény kanadai fiatalemberre mindenféle csúnya felszólításokkal, hogy azonnal adja fel weboldalát (10 dollárt fel is ajánlottak érte, nehogy a világcég megrendüljön anyagilag). Ám a hirt pillanatok alatt átvette az egész világ, és a srác világsztár lett! Rengetegen mozdultak meg az ügy érdekében (volt olyan nap, amikor a srác oldala 250 ezer látalapot kapott).

MIKE ROWE: A MICROSOFT



## Rövid hírek SZOFTVER

→ **Piacon** az ingyenes Mozilla 1.6, amely továbbfejlesztett hitelesítési támogatást és a linuxos GNOME-mal való együttműködést is tartalmaz.  
<http://www.mozilla.com>

→ **Új Catalyst** jelent meg. Az ATI videokártyák meghajtószoftvere immár a 4.1-es verziószámánál jár.  
<http://www.ati.com>

→ **Színre lépett** a legújabb grafikai benchmark program, a D3D RightMark Beta 3-as változata.  
<http://3d.rightmark.org>

→ **Ez év márciusától** ékezetes doménneveket is bejegyezhetünk (például [www.gémsztár.hu](http://www.gémsztár.hu)). Ugyanígy nemsokára megnyitják a .eu (azaz európai) földomént is.

→ **A OneStat** felmérése alapján az interneten használt minden száz böngésző közül 95 még mindig az Internet Explorer valamelyik változata. A Mozilla 1,8, míg az Opera 7-es változata 0,8 százalékban részesedik ebből a piacból.  
<http://www.onestat.com>

→ **Megjelent** az AIDA 32 rendszerelemző program legújabb, 3.90-es változata, ATI Catalyst 4.1-támogatással és rengeteg frissítéssel, javítással.  
<http://www.aida32.hu>

→ **A Microsoft bejelentette**, hogy Internet Explorer nevű böngészőjéből hamarosan ki fog venni egy olyan funkciót, amely már sok biztonsági problémát okozott. Az Explorer jövőben kiadásra kerülő verziói és javításai többé nem támogatják a „@” karakter használatát különböző webes címekben.

→ **Nyugdíjba vonult** a CTRL+ALT+DEL feltalálója. A napokban vonult nyugdíjba David Bradley, aki annak idején, 1980-ban az IBM PC BIOS-ába programozta azt a sokak által használt funkciót, hogy CTRL+ALT+DEL egyidejű lenyomására újrainduljon a számítógép. Köszönjük David és kellemes pihenést!



## Rövid hírek H A R D V E R

→ **A Sony** 530-as sorozatának DVD-meghajtóit ingyenesen lehet 8x DVD-R- és 4x DVD-RW-írásra „fejleszteni”.

<http://www.sony.com>

→ **A Lite-On** „félmagasságú” DVD-írórt jelentett be, amelyet elsőként a Sonynek szállít majd.

<http://www.liteon.com.tw>

→ **A SiS készen áll** a PCI-Expressre a SiS965L déli híddal (avagy Southbridge-dzsel). Ez a lapka megőrzi a teljes kompatibilitást a jelenleg forgalomban levő SiS északi hidakkal (North Bridge).

<http://www.sis.com>

→ **Az NU Tech** 8x DVD+R/RW íróinak tulajdonosai mostantól ingyenes firmware-továbbfejlesztéssel képessé tehetik készülékeiket a DVD-R/RW formátumok írására is.

<http://www.nuniverse.co>

→ **Az Imageon** 2300-as ATI-chip egyre csábítóbbá teheti a fejlesztők számára, hogy játékaikat mobiltelefonokra is elkészítsék.

<http://www.ati.com>

→ **A Soltek** is csatlakozik az ATI-gyártókhoz. Eddig a cég NVIDIA-GPU-val gyártott videokártyákat, mostantól azonban ATI-chipes VGA-kat dob piacra.

<http://www.soltek.com.tw>

→ **A Hitachi** bejelentette, hogy Fibre Channel alapú, 4 Gbit/s-os FCAL-adatátvitelt hajtott végre két, erre felkészített merevlemez között, ezzel új sebességrekordot állítva fel.

<http://www.hitachi.com>

→ Március idusa előtt egy nappal, tehát 14.-én egy igen érdekes, korlátozott mennyiségben kapható Xbox jelenik majd meg. A konzol fennállásának 2. évfordulóját ünneplik majd azzal, hogy mind maga a gép, mind a kontrollerek borítása teljesen átlátszó műanyag lesz. A masinát ára várhatóan 199 euróért (53.000 Ft.) vásárolhatjuk meg.

<http://www.xbox.com>



## A RÉGI KONZOLOKKAL!

Esetleg, ha egyik sincs, egy emulátor is jó lehet. Robert Mruzek, a Twin Galaxies honlap egyik vezetője saját magánvagyonából ajánlott fel jelentős összegeket azoknak, akik múltbéli, majdnem elfeledett konzolok régi játékaikat képesek lennének csúcstól dönteni. PC-s és mai konzolos játékok mellett NES-re, SNES-re, DreamCastre, PlayStationre, Colecovisionre, Nintendo 64-re vagy éppen Atari 2600-ra megjelent játékok is szerepelnek a win

Galaxies honlapján közzétett listán (összesen 38 játékról van szó, a legkisebb díj 25, a legnagyobb 200 dollár). Szóval elő a régi gépekkel, és hajrá!



## 45 ÓRA EGY MINIDISKEN

A Sony sok-sok éve küzd azért, hogy MiniDisc technológiája széles körben elterjedjen, azonban az átütő siker eleddig elmaradt. Ám az új, dupla akkora kapacitású Hi-MD formátum új életet lehelhet ebbe a technológiába. Egyrészt szignifikáns minőségváltozás, másrészt kétirányú PC-s kommunikáció (eddig MiniDiscs egységekről nem lehetett PC-re adatokat menteni, csak fordítva). Természetesen az új Hi-MD kezeli a digitális vízjeleket is, így az internetről megvásárolt állományokat is hallgathatunk majd velük. Ezzel egy időben jelentettek be egy 1 GB-os MiniDiscet is, amelyen nem kevesebb mint 45 óra zene férhet el (szemben a jelenlegi CD-k 80 percével).



## CSÖNDES VGA

Mostanában a PC-gyártók egyre nagyobb erőfeszítéseket tesznek azért, hogy PC-nk egyre halkabb legyen. Akik ennek a vonulatnak a hívei, azok nagy örömmel fogadják a C.P. Technologies új VGA-kártyáját, az S3 DeltaChrome-alapokon nyugvó PowerColor SS8-D3L-t. A nyolc pipeline-t és egy textúraegységet tartalmazó S8 GPU a közepes teljesítményt nyújtó és ár szempontjából is középkategóriás grafikai kártyák piacát célozza meg. 256 MB 128 bites RAM-mal felszerelve akár 2048x1536-os felbontást is képes megjeleníteni, D-Sub, DVI és TV-Out kimenettel is rendelkezik majd. 165 dollár körüli (34 500 Ft.) ára nem tűnik túl alacsonynak, ezért azonban kárpótol a totális csend: a kártyán ugyanis nincs hűtőventilátor!

# ÖNMEGSEMMISÍTŐ DVD

A pletykákat hallottuk, de magunk sem hittük, hogy ez a butaság igaz lesz: az Egyesült Államokban a Buena Vista Entertainment 35 filmmel megnyitotta az EZ-D piacát. Ezek a korongok speciális gázzal védve várják azt, hogy a vásárló 7 dollárért (kb. 1500 Ft) hazavigye őket. A lemez kinyitása után a vásárlónak 48 órája van arra, hogy megnézze a tartalmát. Ezt követően egy oxidációs folyamat tönkreteszi a lejátszási felületet. Bár minden lemezben van egy felhívás, hova küldhetik újrahasznosításra, a környezetvédők (jogosan) aggódnak. A szupermarketek dolgozói pedig azt jelentették, hogy az eladások igencsak lanyhán alakulnak: az emberek teljes pocskékolásnak tartják, hogy egy film megnézésével ennyi szemetet termelnek. Arról nem szól a hír, hogy mi történik a lejátszóval, ha mondjuk épp filmnézés közben indul be ez a bizonyos kémiai folyamat...



## LOGITECH POCKET VIDEO 550

Pilot-comp Kft. | 06-1-321-0408 | 40 000 Ft+áfa | <http://www.pilotcomp.hu>

**A** Logitech a 2003-as esztendő során is rengeteg minőségi extrával szolgált. Ezt persze már megszokhattuk, a cég évek óta úgymond a topon van. Egyik legutóbbi elképzelése valósult meg eme szerkezet képében. A Pocket Video 550, ha úgy tetszik, egy digitális webkamera de ennél azért kicsikét több. Az általános versenytársak csak úgy képesek működni, hogy folyamatosan a géphez csatlakoztatjuk őket. Ezzel szemben a PV550-es önálló kameraként is funkcionál. SD-kártyánk mérete szabja meg tárolókapacitását: minimum 32, maximum pedig 512 MB-ot pakolhatunk bele. Maximális felbontáson előbbin 7 perces, utóbbin pedig már 2 órás anyagot is rögzíthetünk MPEG-4 technológiával. Miután csatlakoztatuk a géphez, letölthetjük (utána persze szerkeszthetjük), vagy az oldalán található kezelógombok segítségével akár le is játszhatjuk. Hordozható állapotban két AA típusú elem táplálja, ezek tesztünk alatt elég tisztességes ideig bírták a nyűstölést. Dobozában található két CD-t (meghajtókat és a Video Wave Movie Creator



videoszerkesztőt), egy töltőt, egy csatlakozóállványt (amelyen USB-, sőt még RCA-csatlakozók is vannak). Mindenképpen izléses, remekül kezelhető, ám kicsit borsos árú készülék ez.

- ↑ Praktikus
- ↑ Elegáns kidolgozás
- ↓ Kicsit borsos az ára
- ↓ A képmínőség lehetne jobb

84%

## TRUST USB MINI LIGHT

Napfény Kft. | 06-1-463-9030 | 2 392 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**A** Trust kitaratóan szolgáltatja újabb és újabb megvalósításait, amelyek lassan már a csapból is folyni fognak ☺. Érdekes, hogy szinte tényleg mindenbe belefognak, és jól megy nekik. Miért? Hát mert elfogadható árszinteket határoztak meg. Legutóbbi, hazánkba is befutott egyik szerentyűjük, ez a kis lámpa, amelyet elsősorban noteszgép-felhasználóknak ajánlanak. Mi legtöbbször sima asztali gépekkel operálunk, és elmondhatjuk, hogy bizony bárkinek jól jöhet. Késő este, amikor már csak a monitor sugárzó fénye világítja meg orcádat, sokkal megnyugtatóbb, ha egy csöppnyi fényforrás is van előtted. Nem fáradsz el annyira, és a szemed sem romlik oly mértékben. Az persze érthető, hogy miért notebookokhoz ajánlják. Igazán könnyen kezelhető: csak csatlakoz-



tatjuk a géphez (szabványos USB-porton keresztül), és bármiféle telepítés nélkül azonnal üzembe helyezhető. Azoknak való, akik folyamatosan úton vannak, hisz autóban, repülőn vagy vonaton is használható, vagyis bárhol, ahova noteszgépünket visszük. Ha éppen van néhány ezer feles forintod, érdemes illet vásárolnod!

- ↑ Kiváló fényerő
- ↑ Igen praktikus
- ↓ Nem cserélhető az izzó
- ↓ Lehetne hosszabb a törzse

88%

## X-MICRO DSL WLAN ROUTER IEEE 802.11B

Mistral Computer Kft. | 06-1-236-000 | 15 400 Ft+áfa | <http://www.mistral.hu>

**N**agy áresésnek lehetünk szemtanúi az otthoni, vezeték nélküli hálózati eszközök egyre összetettebb piacán. A nagyobb sebességű 802.11g szabványoknak megfelelő modellek terjedése jócskán lenyomta az idősebb nemzedék árát. Ha valaki inkább szélessávú internet-, és kevésbé állománymegosztásra keres megoldást, 802.11b típusokkal kényelmesebbé teheti például noteszgéphasználatát (persze egy átlagos lanparty kellekeként is tökéletes szolgálatot tehetnek). Négy 10/100 megabites sebességű Ethernet kaput kínál az X-Micro DSL Router, továbbá egy elkülönített csatlakozó van fenntartva kábel- vagy DSL alapú internetcsatlakozásnak (érdemes azonban előlvasni internetszolgáltatóunktól kapott szerződésünket, hiszen nem mindenki engedélyezi a kapcsolat megosztását!). A miniútvalasztó beállításai – tűzfal, titkosított WLAN-kapcsolat, szűrések – a műfajban



megszokott, webes felületen módosíthatók. Zöld ledek jelzik az egyes portok működését, a kisméretű gépház két csavarral akár falra is szerelhető. Most még lehet, hogy luxus-cikknek vagy éppen feleslegesnek tűnik, de azok, akik már kipróbálták, bizonyosan megkedvelték. Használata sem olyan nehézkes – ha van rá lehetőség, próbáld ki!

- ↑ Könnyen kezelhető
- ↑ Zsinórmentes
- ↓ Nem található

83%

## HP PSC 1350

HP Magyarország Kft. | 06-1-382-1111 | 47 920 Ft+áfa | <http://www.hp.hu>

**K**ifejezetten fotóbarát családi mindenes papírpiszkolónak tervezték a PSC 1350-es többfunkciós készüléket, amely talán a világ legkisebb (426x259x170 milliméter) síkágas lapolvasót és színes fotómínőségű nyomtatót tartalmazó modellje. A lapolvasó és nyomtató együtt, na meg a beépített „vezérlőelektronika” lehetőséget ad a PC-függetlenül használatra is; színes fénymásolóként is üzemel az apróság. Számitógéppel összekötve kényelmesen, kezelőpaneljéről indulhat a lapolvasás, a szövegfelismerés (OCR) vagy memóriakártya-olvasás is. A panel és a szoftverek szintén magyar nyelvűek. Nagyon jó képmínőséget ad a PhotoREt 4 technológia, akár 1200x4800 dpi felbontással. Vázlat módban 17 fekete, illetve 12 színes szövegoldallal bírkózik meg. Az alapkiépítésben négyszínű nyomtatást kiegészítő kazetta megvásárlásával hatszínűvé tehetjük, a minimális szemcsézettséget is feldolgozza.



A skenner optikai felbontása 600x1200 dpi. A Sony Memory Stick Pro kivételével minden memóriakártyáról képes nyomtatni a PSC 1350-es. TFT-kijelzője nincs, de a maga nyomtatva nézőképes megrendelőlapot értelmezve anélkül is jól használható. Összességében nem túl kapkodó a legkisebb multifunkciós, de kezes, és minőségi munkát végez.

- ↑ Kis hardverigény
- ↑ Magyar billentyűk és szoftver
- ↑ Jó minőségű munka
- ↓ Nem túl gyors

91%

## TERRATEC CINERGY 200 USB

RCE Kft. | 06-1-309-4700 | 30 400 Ft+áfa | <http://www.rce.hu>

Szinte tényleg elrejtendő méretű az USB 2.0-kompatibilis tv-vevő, a Cinergy 200 USB. Külön tápellátásra sem tart igényt, csak a tv-antennához és a PC vonali bemenetéhez kell csatlakoztatni. A képadatok teljes felbontásban (720x576 pixel) továbbíthatódnak, ezért a nagy adattömeg miatt mindenképpen 2.0-s USB-port szükséges, USB 1.1-gyel nem használható. A gyártó figyelmessége, hogy egy rövid (jobbára noteszgépekhez), valamint egy hosszabb USB-kábelt is mellékel. A saját fejlesztésű Cinergy TV alkalmazásával AVI-felvételeket készíthetünk, akár DivX-tömörítéssel is. MPEG-1 és 2 rögzítéséhez az InterVideo WinDVR 3.0-t mellékelik, amely nagyon kezes, ráadásul szérien rendszerigényekkel dolgozik. Jó minőségben rögzít akár 9000 kbps sávszélességű MPEG-2 mozgóképet is, de elvégzi a DVD- vagy VCD-lemez égetését is.



Nagyobb névkártyányi lapos távirányító található a csomagban – az ötletes vezérlőszoftver révén más alkalmazásokhoz (Winamp, Media Player) is használható, nagybetűs képernyőmenüje messziről olvasható. A Cinergy TV és a VinDVR stabil partnerek voltak lejátszásban, felvételben egyaránt. Erősebb noteszgépekhez kiváló az impozáns szoftverkörítéssel piacra dobott termék.

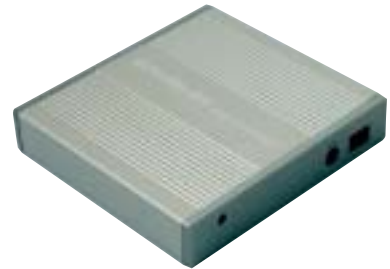
- ↑ Kis méret
- ↑ MPEG-2 felvétel
- ↑ Kiváló szoftver
- ↓ Erős gépet és USB 2.0-s csatlakozást igényel

89%

## AVERMEDIA AVERTV USB 2.0

Kelly-Tech Kft. | 06-1-350-1246 | 19 200 Ft+áfa | <http://www.kellytech.hu>

Az ezüstös, cigaretta méretű AverTV doboza meglehetősen lapos, az elegáns kútyúhoz apró bőrtokot is mellékelnek. A méret mellett a gyártó a jó képminőségre igyekezett koncentrálni, amely MPEG-hardver híján erős sávszélesség- és CPU-igényeket támaszt. Nem vesződétek USB 1.1-hez való csökkentett felbontású mód kifejlesztésével, mindenképpen USB 2.0-vezérlőre van szükség. A jeles AverTV alkalmazás a távolkeleti népi ízlésvilág színeiben tündököl, szerencsére szelidebb színnyalatra is válthatunk. Készíthetünk vele MPEG-1 (VCD), MPEG-2 (DVD) felvételeket egészen 10 mbps-ig. Az eredmény elég jó, de kicsit elmarad a hardveres kódolók minőségétől. Hangelcsúsztatást nem tapasztaltunk. Adott az AVI-rögzítés lehetősége is, PCM-hanggal, akár DivX kodekkel is (sajnos a kodek beállításaihoz nem lehet hozzáférni). Ismeri a kép a képben szolgáltatást, egy időben nézhető az adás és egy



felvétel. Sajnos a kép felső részén ott marad egyes adások zavarcsíkja, és a TimeShift funkció legfeljebb csak „kockás” MPEG-1 minőségben dolgozik, ugyanakkor 1,7 GHz-es Athlon XP-n még így is beszárogat. Teletext és rádió nincs. Nagyobb teljesítményű noteszgépekhez megfelelő minőségű kiegészítő az AverTV, stabilan működött, és jó lehetőségeihez képest még az ára is barátságos.

- ↑ Nem igényel külön tápellátást
- ↑ Apró
- ↑ Jó képminőségű
- ↓ Erős gépet kíván
- ↓ Nincs teletext, sem rádió

83%

## BENQ FP547

Ramiris Rubin Rt. | 06-1-888-3200 | 76 800 Ft+áfa | <http://www.ramiris.hu>

Kicsi és megnyerő – ennyi már első látásra is beugrik a 15 hüvelykes BenQ megjelenítővel kapcsolatban. Hiába éljük ma a 17 hüvelykes képátlójú lapos megjelenítők fénykorát, ha egyszer nem mindenütt van szükség akkora felbontásra, vagy egyszerűen csak igen kis helyet kell gazdálkodnunk. Megjelenésével még egy bankban sem váltana ki megbotránkozást, a fekete szín pedig a legtöbb berendezéshez illik. Mint az ebben a képméretben szokásos, a kép 1024x768 képpontból áll, amely mindennapi munkához és internetezéshez tökéletes, komolyabb webszerkesztéshez és tervezőmunkához viszont már kisebb aprócska. Kárpótlásul viszont nagyon szépek a színek, a nézőszög megfelelő, jó a kontraszt és a fényerő. Nem a BenQ-nál mára szinte kizárólagosan rendszeresített 16 ezred másodperc válaszidejű, gyors panellel szerelték fel, de 25 ezred másodperc sem egy örökkévalóság. Azért mozgókép esetében sincs szó mosódásról – na jó, legfeljebb addiktív quakerek esetében jelentkezhetnek fintorgá-



si tünetek ☹. Amúgy pedig ami keveset a sebességnél veszítünk, azt a színvilágtól kamatostul kapjuk vissza – egyszerűen lebilincselő az apróság. Tekintettel az általános felhasználókörre és a kis képméretre csak analóg bemenettel szerelték fel a fekete gyöngyszemet. Egyedül a mérethez képest magas árat tartjuk kifogásolnivalónak.

- ↑ Gyönyörű kép
- ↑ Fekete burkolat
- ↓ Drága

86%

## TRUST 525U POWER MASTER

Napfény Kft. | 06-1-463-9030 | 5 592 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

Automatikus túlfeszültség-védő extrákkal – így jellemezhetnénk a Trust 525U-t. Funkciója: levágni az elektromos hálózati időre jelentkező „tüskéit”, vagyis meggátolni, hogy túláram tegye tönkre a számítógépet és kiegészítőit (az évek folyamán elég sok olyan esettel találkozunk, amikor egy ilyen hiba okán csak egyetlen egy szem memória maradt épen a gépházban). Erre 10000 eurós garanciát is vállal a gyártó, a megadott feltételek szerint (néhány korlátok közé szorítják ezt az úgymond engedélyt, hiszen mindenre százszázalékosan soha nem lesz garancia). Ránézésre igényes hosszabbítóknak tűnik, egy gazda és négy alárendelt tápfeszültség-aljzatot kínál. Előbbibe a védendő számítógép, utóbbiba a kényesebb perifériák csatlakoztatandók. A készülék végében telefoncsatlakozókat is találunk, hálózati eszközeink védelmére. Ugyanitt két USB-aljzat



várakozik, de nem védelmi céllal. Amennyiben a készülék nem érzékeli a PC USB-vezérlőjéből származó áramot, kikapcsolnak itéli azt, és áramtalanítja az alárendelt tápfeszültség-aljzatokból élő perifériákat is. Ily módon sok ki-be kapcsolástól kímélheti meg a felhasználót. Hasznos kis készülék, viszonylag elfogadható ár mellett.

- ↑ Olcsó
- ↑ Automatikusan áramtalanít
- ↓ Nem kínál Ethernet-védelmet

85%

IZGALMAS SZÖKŐÉV LESZI!

# CES 2004

Az év első, igazán fontos kiállítását alig egy hónapja rendezték meg Las Vegas városában. Ezer és ezer újdonságot hoztak a világ szinte minden tájáról, melyekkel újfent azt sulykolták a felhasználókba, hogy igenis, van még merre fejlődni!

**A** CES (Consumer Electronic Show) egyfajta keveréke az E3-as kiállításoknak, a Comdex, a CeBIT, valamint az E3-as kiállításoknak. Míg az első kettő szinte kizárólag hardverekkel, szoftverekkel foglalkozik, utóbbi már hosszú ideje inkább a különféle játékokra összpontosít. A CES keretében a rengeteg hardvercég mellett egyre több és több játékgalmazó állít ki. Ugyan idén még nem annyira a PC-s felhatalnak adott otthont, de lehetséges, hogy egy-két év múlva már legalább annyira fontos esemény lesz játék szempontjából, mint az E3. Hogy akkor mégis mi minden volt jelen? Nehéz lenne szűk két oldalban összefoglalni mindent...

## Fordulópont lenne 2004?

Több tekintetben is úgy tűnik, igen. Mindenekelőtt tényszerű, hogy idén a processzorok teljesen új nemzedékei jelennek meg a piacon. Habár az AMD 64 bites megoldásai már kaphatóak, igazán érvényesülni csak a közeljövőben tudnak majd. Hasonlóan

szerephez jutnak az Intel legújabb fejlesztései – és még ki tudja, mi minden. Tény továbbá, hogy az alaplap- és grafikusártya-piacot egyértelműen megbolygatja a PCI Express színre lépése. Alaplap szintjén ez annyit tesz, hogy aki ilyen kártyát akar venni a gépéhez, annak bizony új lapra is szüksége lesz. Valójában mennyire lesz népszerű ez a technológia, és miért? A válaszok egyszerűek. A nagyobb gyártók egyértelműen kimondták, hogy az AGP felett eljárt az idő, és mivel már jócskán elérték a határait, valami új utat kellett találni. A PCI Express tökéletes alternatíva, hiszen kevesebbet fogyaszt, mint a korábbi trónkövetelő, ergo kevesebb hőt is termel. Az ATI-nak és az NVIDIA-nak már van működő, ilyen alapokon nyugvó terméke, kérdés egyelőre, hogy: 1. mikor kerül piacra, 2. pontosan milyen mérvű sebességnövekedést értek el vele, 3. mennyit kell majd mindezt a földi jóért fizetni. Kiváló kérdések, a válaszok viszont egyelőre odaát vannak ☺.



Sony Wireless DVD Dream System



## Multimédiát a népek

Manapság a világ szinte minden táján léteznek olyan lakások, amelyek tömeve vannak a legmodernebb vagy legalábbis igen fejlett multimédiás eszközökkel. Különféle televíziók, hifitornyok, DVD-lejátszók és hasonló készülékek között élünk. Mitől lehetne mindez jobb? Viszonylag egyértelmű válaszokkal szolgált az idei CES. A Samsung mindig is szeretett elsők között mutatni valami igazán nagyot. Tőle származik a már hazánkba is befutott 40 hüvelykes LCD-tv, ám a show keretében már bemutatták a működő 80 hüvelykeset is! Bizony, eddigi rekordjuk dupláját tudták prezentálni – manapság ez még igazi luxus cikknek számít (hiszen többmillióst tértel jelent forintban), de előfordulhat, hogy néhány éven belül a legtöbünknek ilyen díszleg majd a nappalijában (bárcsak így lenne ☺). A show másik, szintén nagy érdeklődésre számot tartó fejlesztése a Sony mérnökeinek keze munkáját dicséri. A Wireless DVD Dream System elne-

vezés már magában eléggé hatásos, de még jobb, ha azt is tudjuk, mire képes. Voltaképpen egy olyan házimozdi rendszerről van szó, amelynek összekötését nem a szokványos, sokszor idegesítő és egyébként is ronda zsinórokkal oldották meg. Technológiájának lényege az úgynevezett DIAT (Digital Infrared Audio Transmission), amely lehetővé teszi, hogy minimális kábelezés nélkül működjenek a szobában elhelyezett hangfalak. Jelenleg még ez is elég borsos árkatagóriát képvisel, de meg majd lejjebb is, ebben biztosak lehetünk! Szinte az is bizonyos, hogy a Sony után más cég is elkezd majd gyártani ezt vagy ehhez hasonló technológiát hasznosító megoldását. Akkor kialakulnak majd az árkülönbségek, és érdemes lesz mazsolázni.

## Mobilitás mindenkinek!

A mobiltelefonok terén ezúttal nem volt annyira nagy villogás. Ugyan a Sprint és a Sanyo is bemutatta videolejátszásra is felkészített termékeit, ezek már nem olyan nagy újdonságok (hiszen már több mint egy éve más gyártóktól is láthattunk hasonló megoldásokat). Sokkal érdekesebb dolgokat mutogattak a Pocket PC-k és Palmok területén. Aktuális számunkban olvashattok egy nyolc „zsebszámítógépet” magába ölelő tesztet. Egyik ilyen az abszolút minikialakítású GPS-adapter, melyet egyszerűen csatlakoztathatunk a gépek többségére. Segítségével másfél méteres pontossággal a világ „bármely” országában tájékozódhatsz. Egy másik jópofa és említésre méltó dolog a szintén csatlakoztatható kamera, amely a mobiltelefonokba egyre gyakrabban beépített kamera korszerűbb változata. Egyfelől készülékről készülékre átszerelhető, másfelől ezzel már könnyedén küldhetünk videofelvé-



Sony Ericsson Bluetooth kocsí



Leadtek PCI Express



teleket is (adott esetben élőben). A Sony Ericsson is elengedte a fantáziáját, és mivel már úgyis van egy rakat telefonja (a legtöbbjük Bluetooth-támogatással), úgy gondolta, ismét alkot valami egyedit. Nevezetesen egy akár mobiltelefonról is irányítható bluetooth-os távirányítós autóról van szó. Másik, elsöre elég mókás kialakítású ketyeréje egy hordozható vezérlő, amelyet több jövőbeni készülékére is rácsatlakoztathatunk – ezzel is egyszerűsítve a folyamatosan fejlődő mobil játékok irányítását.

Ha már a játékoknál tartunk! Az ATI egy küllemre még ugyan nem éppen előkelő, összetákoltszerű szerkezetet is bemutatott, amely az úgynevezett ATI Imageon 2300-as technológián alapul. A bemutató keretében az eredeti Quake egy OpenGL-es változatát futtatták, semmiféle akadás nélkül! Ez azért elég szép lépés a mobil játékok történelmében. Voltak már korábban is hasonló próbálkozások, de olyan eredményes egyik sem volt, mint most, az ATI új megoldásának köszönhetően. Merre fejlődhetnek még a mobilok? Ezt is megmondták. Sokkal precízebb kamerákat és egyéb beépíthető extrákat szeretnének hozzájuk adni a gyártók. Amióta elég sok hordozható készülék valamilyen operációs rendszer segítségével működik, viszonylag egyszerűvé vált bármilyen programot elkészíteni hozzájuk. Ezek után már olyan érdekességekkel kívánják kiegészíteni ezeket, amelyeknek egy részét ma már megtalálhatjuk Palm készülékekhez (navigáló, digitális kamera, és így tovább).

### Konzolháború

Lássuk csak, jelenleg hány konzol van a piacon! Egyelőre még számolhatunk az eredeti PlayStationnel, annak utódjával, a PS2-vel, valamint a nemrég-

ben debütált PSX-szel. Majd ott van ugye a Microsoft-féle Xbox, valamint a Nintendo gyermeke, a GameCube is. A kézikonzolok területén egyre nagyobb kavalkád alakul ki. Jelenleg a GameBoy különféle változatai a csúcstartók, és ezt követik kisebb-nagyobb egyéb próbálkozások, köztük a néhány hónapja kapható Nokia N-Gage is. Ráadásul a jövőben rengeteg újabb meglepetés várja a játékosokat. Az otthoni szórakozás híveinek nem is olyan nagyon sokára lehetőségük lesz

csak annyit mondanék, hogy több, számomra teljesen ismeretlen cég is készít hasonlókat, viszont a nagyokkal szemben nem igazán vehetik fel a versenyt.

### Esetlen kutyák, ötletes megoldások!

A CES nagy részét értelemszerűen a felleltébb hasznos termékek töltötték meg, de azokról a szerkesztőkről sem szabad megfeledkezni, amelyek bizonyos felhasználók körében legalább ennyire népszerűek lehetnek. Ilyennek



Compaq küttyü

## A tévék magas fényerejét sikerült becsempészni a PC-k világába.

egy harmadik Playstation és egy második Xbox beszerzésére. A felhozalt színesíti továbbá két újdonsült PC alapú konzol is. Az Infinium Labs údvöskéje a Phantom, amelynek jövője azért még eléggé bizonytalannak tűnik. Még a CES-en mutatták be az ApeXtreme-et: ebbe olyan hardverek kerültek, amelyek a többség szerint nem állják majd meg a helyüket... egy 1,4 GHz-es C3, 256 MB memória, valamint egy Delta Chrome nem tűnik olyan összeállításnak, amely zavartalanul megküzdene mondjuk a Half-Life 2-vel vagy a Doom 3-mal. A kézikonzolok kedvelőinek is lesz miben dűskálniuk. Az idei legnagyobb reménység a Sony-féle PSP, amely korát meghaladó technikai képességekkel lesz megáldva. Ezt követi majd a Tapware-féle Zodiac, illetőleg valamikor jövőre az N-Gage 2. Annak pedig, akinek ez még mindig nem lenne elég,

tartom a Nyko gondozásában készült AirFlo optikai egeret, amely egy különleges hűtőrendszerrel lett felszerelve. Ez lényegében képes érzékelni az emberi tenyér melegedését, és amennyiben elér egy bizonyos hőfokot, a beépített ventilátorok segítségével simán, játék közben lehűti azt. Más kérdés, hogy ez mégis mennyire árt az ízületeknek... az tuti, hogy ennek már csak idősebb korunkban láthatjuk kárát, ezért nem is igazat senkit igazán. A show alkalmából előkerült továbbá egy amolyan virtuális golfberendezés is, amelynél egy valódi ütőt és labdát alakítottak át úgy, hogy a virtuális világban is használható legyen. Magát a labdát egy jelátadóra erősítették, és az ütő erősségét és milyenségének jellemzőit viszi át a számítógépbe. Golfmániásoknak kihagyhatatlan! Megjelent továbbá egy újszerű kormány is, amely ezúttal a motorosok kormány-szerkezetét formázta. Persze még ezer

és egy, hasznos és haszontalan küttyü is jelen volt, de mint már említettem a cikk elején, igen nehéz lenne szűk két oldalban mindenről beszámolni.

### Szép világ lesz, jó világ...

Hogy szép vagy jó-e, nem tudom, de az biztos, hogy a fejlődés nem 2004-ben fog lelassulni. Lassan már a legapróbb garázscégek is új LCD-televíziókat fognak gyártani. Mindenki igyekszik piacra dobni a portékáját, kérdés, hogy mindebből kis hazánkba mi minden jut majd el – és persze mikor? Árak tekintetében még viszonylag titokzatoskodtak a tisztelt cégek, ez persze több esetben érthető. Sok olyan megoldás született, amely manapság még csak nagyon magas összegéért cserélhet gazdát, ám a közeljövőben nagy eséllyel jut majd el sokakhoz. Remélhetőleg Te is ezek közé tartozol majd!

### ZeroCool



ApeXtreme



Panasonic DLP TV



Gemini Motorsport controller



Nyko AirFlo Mouse



## GAMESTAR.HU

...AVAGY HOVA TOVÁBB?

**A**zok, akik sűrűn járnak hozzánk, már néhány hete felfigyelhettek egy, a földalton elhelyezett számlálóra. Nem kellett több 15 percnél, és már ki is találták néhányan, hogy mikor éri el a nullát. Január 30., egészen pontosan 14:00 volt az az időpont, amikor is egy órára szüneteltettük oldalunk működését. Mindeközben a háttérben befejeztük a legvégső simításokat, és néhány perccel három előtt újra beindult a nagyzem.

Nagyon nehéz lenne összefoglalni, hogy pontosan mennyi mindent tud szerény oldalunk. Nem is ez a cél, mert ha ez lenne, hosszú oldalakon át olvashatnátok. Most azokat a dolgokat fogom kiemelni, amelyekben mi mások vagyunk, mint bármely internetes játékkoldal...

### Hatalmat a népek!

Már jó ideje dolgozom különféle online lapokon, legyenek azok egyszerű weboldalak vagy nagyobb portálok. Nyugodtan elmondhatom, hogy a látogatók többsége mindig változtatni akar valamin: általában nem azért, mert teljesen elégedetlenek, hanem mert valami apróságot másképp csináltak volna, mint én. Ezzel még egyet is lehet érteni, ezért cselekednünk kellett. Úgy döntöttünk, hogy a megújult GameStar.hu-n több dologban is szabad kezet kapnak a látogatók. Az első és legfontosabb dolog, hogy nem csupán egy alapkinézet áll rendelkezésre. Akinek nem tetszik a küllem, egyszerűen regisztrálja magát, és választ másikat. Sőt ennél még egy sokkal jobb lehetőség is adódik. Mire ezen sorokat olvassátok, nagy valószínűséggel már elkészült az úgynevezett GameStar Site Kit. Segítségével megalkotható a számokra tetsző színvilágot

és küllemet, elkészítheted saját GameStar-oldalskinedet. Ez hazánkban, sőt talán az internetes játéklapok világában teljesen egyedülálló lehetőség. Sokszor hallottuk már töletek személyesen, illetve olvastuk levélben, hogy bizonyos játékokról esetleg más vélemények

vetítése. Amiről tudnod kell, az benne van, és benne is lesz minden hónapban! Szintén egyedül extraként található meg nálunk az úgynevezett Taskbar hírek szolgáltatásunkat (<http://www.gamestar.hu/taskbarhelp>). Hat pontból álló leírásunk után operáci-



<http://www.gamestar.hu>  
– mert megérdemled ☺



szülnének, ha ti írhatnátok. Mostantól erre is adunk lehetőséget (<http://www.gamestar.hu/olvasok>). Nálunk bárki virtuális tollat ragadhat, és bármely játékkal kapcsolatos témában elmondhatja bánatát, kifejezheti a maga véleményét. A szalonképes cikkeket ugyanúgy közzé tesszük oldalunkon, mint a saját magunk által írtakat. Semmit nem javítgatunk, csak azt ellenőrizzük, hogy a témánál marad-e az alkotó. Természetesen az elkészült művekre hamarosan szavazataitokat is leadhatjátok, így kiderül majd, hogy ki a legjobb író kis hazánkban.

További probléma merült fel, amikor többen is jelezték, hogy egyes funkciók számukra nem annyira hasznosak, mint mások. Új oldalunkban nemcsak a küllemét, hanem részben a szerkezetét is megváltoztathatod. Ha éppen nem vagy kíváncsi a képgalériára vagy a bejelentésekre, egyszerűen kikapcsolhatod. Minden felhasználó saját ízlésének megfelelően alakíthatja – remélhetőleg immár tényleg kedvenc – weboldalát ☺. Fontos megemlíteni még már korábban bevezetett eseménynaptárunkat. Minden fontosabb információt eltárolunk benne, legyen az legújabb magazinunk megjelenése vagy egy mozifilm premier

és rendszerben elhelyezhetsz egy külön ablakot, amely folyamatosan jelzi, ha oldalunkon bármiféle hírfriessülés történt. Így valóban biztos lehetsz abban, hogy naprakész leszel minden jelentősebb információ tekintetében. Ha mindez nem elég, már csak azért is érdemes mindig benézni, mert folyamatosan újabb és újabb nyereményjátékokat szervezünk. Dióhéjban egyelőre ennyit akartam kiragadni, de ne feledd: ez még csak a jéghegy csúcsa! Ha meg akarod szemlélni oldalunk minden egyes képességét, látogass el ide: <http://www.gamestar.hu/sitemap>

Napjainkban az internetes játékmagazinok egyre nagyobb teret kapnak. Tömeges játékbejelentések, a legfrissebb információk, a legszemélyesebb kapcsolatok jellemzi őket. Persze a nyomtatott lap értékét és szerepét soha nem érhetik el, de nagyon fontosnak tartjuk, hogy kerek egészet alkossanak azzal. Ezért újítottuk meg a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)-t!

### MI ODAFIGYELÜNK RÁD! KÜLDJ HÍREKET NEKÜNK!

Ha olyan hír birtokába jutottál, amelyet mi még nem tettünk ki oldalunkra, legyen az rajongói oldal linkje, játékbejelentés vagy bármi más, írd meg nekünk ide: [spynews@gamestar.hu](mailto:spynews@gamestar.hu). Még kényelmesebb megoldás is van! A [www.gamestar.hu/spynews](http://www.gamestar.hu/spynews) oldalról közvetlenül is elküldheted infódat, mindenféle levelezőkliens nélkül!

### A fejlődés nem állhat le

Noha már most is nagyon sokat sikerült megvalósítanunk elképzeléseinkből, még távolról sincs minden beillesztve honlapunkba. Az elkövetkezendő hetek további érdekes újításokat hoznak majd, melyek természetesen csak a Te kényelmet szolgálják. Igyekezzünk továbbá minden eddiginél jobban figyelni a fórumos és „kommentelő” társaságokra is, és reméljük, hogy továbbra is olyan sebességgel bővül online társadalmunk, mint eddig. Bármilyen kérdésed lenne a különféle játékokkal kapcsolatban, feltétlenül nézz be a fórumunkba! Légy Te is GameStaros, legyél Te is része csapatunknak!  
**ZeroCool**

## SZÁMOK, A SZÁMOK

→ Néhány apró adat oldalunkról. A mérések pontban 2004. február 1-én, 15 óra 27 perc 19 másodperckor történtek. Azóta már sokkal több... minden ☺.

Képgalériák száma:	559
Játékok száma „infobázisunkban”:	838
Poénos bekövések száma:	1043
Hírek és cikkek száma:	10541
Regisztrált felhasználók száma:	25957
Összes komment száma hírekhez, cikkekhez:	284460
Fórumhozzászólások száma:	445561
Kommentek karaktereinek száma:	16 461 023
Letöltéseink az elmúlt két évben (bájt):	71 165 319 320 845

WINDOWS A ZSEBEN

## PDA-MUSTRÁ

Manapság egyre többet hallhatunk a digitális zsebtitkárokról, amelyek lassan, de biztosan a feledés homályába taszítják a vaskos filofaxot hordozó ember képét. Ezekben a parányi szerkezetekben olyan lehetőségek bújnak meg, amelyeknek köszönhetően nemcsak az üzleti életben tevékenykedők számára elengedhetetlen kellékek, hanem a hétköznapi embereknek is rengeteg segítséget nyújtanak.

**A** PDA-k hasonló utat jártak be, mint hordozható nagy testvéreik, a notebookok. Hosszú ideig vaskosak és ormótlanak voltak, kezdetben pedig igen súlyosak is. A ma beállított, „ingzsebben is elfér” reklámszöveget pedig talán csak a „táskában hordható” helyettesíthette volna. Arról nem is beszélve, hogy a köréjük épített megannyi szolgáltatás, valamint a velük kommunikáló kútyúk hiánya miatt – no és persze igen borsos árak okán – tényleg csak egy nagyon szűk réteg használhatta őket. Persze azóta eltelt néhány év, és mint a PC-k esetében, itt is óriási technikai fejlődés ment végbe. Csökkent a tömegük és a méretük, a processzorajelek is megnöttek, hogy a tárolókapacitásról már ne is beszéljünk, illetve különféle multimédiás tulajdonságok garmadájával színesedett a virtuális paletta. A jég valamikor a tavalyi év elején tört meg, mikor itthon is megjelentek az elérhető árkategóriájú zsebtitkárok, melyek ára mostanság egy közép kategóriás, színes kijelzős mobiltelefonéval vetekszik.

### Fejlődő szolgáltatások és lehetőségek

Sokan azt gondolják, egy PDA maximum jegyzetelgetésre, ábrák firkantgatására és címek, telefonszámok feljegyzésére jó. Ennél azért sokkal szélesebb felhasználási körrel vannak megáldva, avatott kezekben igazi multimédiás mindeneként is funkcionálhatnak.

A Pocket PC 2003-as operációs rendszerrel lényegében egy mini-Windows-t tarthatunk a kezünkben. Találunk benne Word, Excel, File Explorer, Internet Explorer, MSN Messenger programokat, továbbá még számos más alkalmazást. Ezeket útközben bármikor igénybe vehetjük, hazaérkezve pedig a mellékelt kábel, bölcson vagy más kommunikációs lehetőség (infraport, Bluetooth, Wi-Fi) révén szinkronizálhatjuk PC-nkkel. A szövegbevitel „ceruzával” történik, egy virtuális billentyűzetten, de kis gyakorlás után akár a kézírásunkkal is jegyzetelhetünk. Multimédiás felhasználás során érdemes igénybe venni a különféle

bővítőkérdőíveket. A mellékelt Windows Media Player vagy a telepített Pocket TV és Pocket DivX segítségével kedvenc filmjeinket, videóinkat is magunkkal vihetjük. Zenerajongók is örülhetnek, mivel MP3, WMA és más közismert zeneformátumokat is meghallgathatunk.

Játékos lelkületű felhasználóknak számos ingyenes program létezik, de különféle emulátorprogramokkal, az interneten tonnaszámba fellelhető konzolos ROM-ok közül is kedvünkre válogathatunk, így könnyedén C64-essé, GameBoy-já vagy Nintendóvá alakíthatjuk Pocket PC-nket. Természetesen igényes és bonyolultabb játékok is szép számban fellelhetők, mint a SimCity, a Doom, a Quake, az Age of Empires, a Need for Speed vagy éppen a Tomb Raider. Természetesen az, amit ezek a kis gépek felvonultatnak, már így önmagában is bőven elegendő, arról nem is beszélve, hogy különféle kiegészítőkkel mondjuk GPS-egységgé vagy digitális kamerává alakíthatjuk őket. Van még egy fontos tényező, melyről

érdemes pár szót ejteni. Ez a kommunikációs képesség – e téren szintén jelesre vizsgáznak. A világháló bárhonnan elérhetjük velük, ehhez csak PDA-nkat és mobilunkat kell infraporttal, Bluetooth-szal vagy különféle adatkábelekkel összekapcsolni. Az internetre felkapcsolódva pedig chatelhetünk, sőt akár élő adásokat is szemmel követhetünk. Egyes fejlett modellek pedig WLAN-lehetőséget is kínálnak, így vezeték nélkül csatlakozhatunk helyi hálózatunkra.

### RETRO FEELING A ZSEBÜNKBEN

Sokan vannak, akik még emlékeznek, milyen volt anno kialvatlan szemekkel menni dolgozni vagy éppen iskolába, a hajnalig elhúzódo LucasArts-kalandjátékok (pl. Sam & Max, Monkey Island, Indiana Jones, FullThrottle, BrokenSword 2) miatt. Mostantól ismét átélhetjük a kalandokat, mivel a Pocket Scumm nevezetű emulátorprogram segítségével akár magunkkal is vihetjük kedvenceinket. Ehhez csak le kell tölteni a neten keringő játék ROM-okat, a program pedig rávárásolja ezeket PDA-nk parányi képernyőjére. Akit a részletek is érdekelnek, az látogasson el a [www.scummvm.org](http://www.scummvm.org) címre.



### Dell Axim X5

Ha kevés a pénz

A Dell Axim 5 PDA-család megreemtette az abszolút pénztárcabarát kategóriát. Ez most jelenleg az itthon kapható legolcsóbb, Xscale processzorral felszerelt zsebtírkár. Az alapmodell 300 MHz-es processzorral (a tesztpéldány 400-as volt) rendelkezik. A felhasznált anyagok minősége, az oldalán található gumiborítás robusztus és masszív hatást kölcsönöz neki. A manapság legerőteljesebb 65 ezer színű TFT-vel van felszerelve, élénk és dinamikus megjelenítésre képes. A 64 MB-os tárhely bőven elegendőnek nevezhető, játékok és más multimédiás anyagok tárolására SD-, illetve CF-kártyákkal bővíthetjük. Hátrányként a Pocket PC 2002-es operációs rendszert tudnánk felhozni, némi felárért frissíthetünk a 2003-as verzióra.

### HP Compaq IPAQ 3950

Az öreg motoros

Az IPAQ sorozatot igazi sikerszeriának tartják PDA-körökben. Bár a 950-es sorozat nem tartozik napjaink legfrissebbjei közé, mégis úgy gondoltuk, remek ár/teljesítmény aránya miatt foglalkozunk vele. Ez is 64 MB RAM-mal és Pocket PC 2002-es operációs rendszerrel van ellátva. Az ezüst szín és az íves formák kifejezetten kellemes összhangot biztosítanak. A 400 MHz-en üzemelő processzor a legelső szériából való. A kijelző szép, élénk színeket képes elővarázsolni. Bővítéséről kizárólag egy SD-kártyafoglat gondoskodik, mellyel az alap 64 MB-ot egészíthetjük ki. Multimédiás funkciók terén szépen bizonyít, MP3-lejátszás közben tisztán szól. Az összképet javítják az extra szoftverek és reálisnak mondható ára.

### HP h5550

„Drágaszágom”

Ez is, mint a 3950-es, a HP és a Compaq közös gépeként látott napvilágot. Igazi felső kategóriás géphez van szerencsénk, gazdag szolgáltatásokkal, nagy teljesítménnyel és kézbe illő kialakítással. A gép lelke a legújabb 400 MHz-es PXA-255 Xscale processzor, RAM-ból 128 MB-ot tartalmaz alpból. A memóriabővítés SD- és MMC-kártyával egyaránt megoldható, ráadásul a különféle kiegészítő „kabátokkal” is kompatibilis. A képernyő szép, tiszta, éles képet produkál. Az extrák terén nagyon ott van az 5550-es, a Bluetooth és a kis antenna már sejteti, hogy WLAN-szolgáltatásra is fel van készítve. Operációs rendszer gyanánt a legújabb Pocket PC 2003 Premium került rá. Egyetlen szépséghibája igen borsos ára!

### Mitac Digi-Walker 339

Mosolyogni tessék!

A Mitac szintén az elfogadható kategóriás PDA-k közé verekedte be magát. A szokásos 400 MHz-es Xscale processzor felelős a teljesítményért, memóriakapacitása pedig 64 MB-ig terjed. Az operációs rendszer a már jól ismert Pocket PC 2003, melyhez néhány extra programot is mellékeltek. A kialakításhoz felhasznált anyagok minősége jó, a gép masszív hatást kelt. Bővítési lehetőségei közül mindössze az SD-kártyahelyet tudjuk megemlíteni, cserébe olyan extrát is kapunk, mint például a beépített digitális kamera. Bár minősége nem a legjobb, álló- és mozgóképet egyaránt rögzíthet, ráadásul utóbbiak arhanggal is. A kijelző minősége elfogadható, talán valamivel szebb és élénkebb színeket produkál, mint az Axim X5.

KÜLLEM, MINŐSÉG	16/20
TÖMEG, MÉRET	12/15
TELJESÍTMÉNY	20/25
EXTRÁK	9/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	9/10
ÁR	14/15

80%

KÜLLEM, MINŐSÉG	17/20
TÖMEG, MÉRET	13/15
TELJESÍTMÉNY	20/25
EXTRÁK	12/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	10/10
ÁR	12/15

84%

KÜLLEM, MINŐSÉG	20/20
TÖMEG, MÉRET	12/15
TELJESÍTMÉNY	22/25
EXTRÁK	15/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	9/10
ÁR	10/15

88%

KÜLLEM, MINŐSÉG	16/20
TÖMEG, MÉRET	13/15
TELJESÍTMÉNY	21/25
EXTRÁK	13/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	8/10
ÁR	12/15

83%

Gyártó	ASUS	Dell	Fujitsu-Siemens	HP	HP	Mitac	Mitac	Toshiba
Típus	MyPal A620BT	Axim X5	Pocket Loox 610 BT	Compaq Ipaq 3950	H5550	Mio Digi-Walker 339	Mio Digi-Walker 558	E750 BT
Spb benchmark	1277	729	1341	738	998	939	724	1035
Processzor típusa	Intel Xscale PXA-255	Intel Xscale PXA-250	Intel Xscale PXA-255	Intel Xscale PXA-250	Intel Xscale PXA-255	Intel Xscale PXA-255	Intel Xscale PXA-263	Intel Xscale PXA-255
Órajel	400 Mhz	400 Mhz	400 Mhz	400 Mhz	400 Mhz	400 Mhz	400 Mhz	400 Mhz
Memória (RAM/ROM)	64/64 MB	64/48 MB	128/64 MB	64/32 MB	128/48 MB	64/32 MB	64 /32 MB	64/32 MB+32MB Flash
Méret (mm)	125x76,8x13,3	128x81,5x18	147,5x78x18,2	134x84x16	138x84x16	127x72x15,3	124x72x15,3	125x80x16
Tömeg (gramm)	141	196	197	184	207	170	157	196,5
Operációs rendszer	MS Pocket PC 2003	MS Pocket PC 2002	MS Pocket PC 2003	MS Pocket PC 2002	MS Pocket PC 2003	MS Pocket PC 2003	MS Pocket PC 2003	MS Pocket PC 2003
Kijelző felbontása	240x320	240x320	240x320	240x320	240x320	240x320	240x320	240x320
Kijelző képátlója (mm)	89	88,9	89,3	96,5	96,5	88,9	88,9	96,5
Infra port	FIR/SIR	SIR	FIR/SIR	SIR	SIR	SIR	SIR	SIR
Bluetooth	Van	Nincs	Van	Nincs	Van	Nincs	Van	Van
Drótnélküli hálózat	Nincs	Nincs	Van	Nincs	Van	Nincs	Van	Nincs
SD/MMC/CF bővíthetőség	CF	SD/MMC	SD/MMC/CF	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC	SD/MMC/CF	SD/MMC/CF
Fejhallgató-csatlakozás	3,5 jack	3,5 jack	3,5 jack	3,5 jack	3,5 jack	2,5 jack	2,5 jack	3,5 jack
Akkumulátor típusa	1300 mAh	1440 mAh	1500 mAh	1400 mAh	1250 mAh	1200 mAh	1200 mAh	1000 mAh
Működési idő (óra)	Lithium-ion	Lithium-ion	Lithium-ion	Lithium Polymer	Lithium Polymer	Lithium-ion	Lithium-ion	Lithium-ion
Forgalmazó	16	12	12	14	10	8	10	10
Forgalmazó	Ramiris Rubin Kft.	HumanSoft Kft.	Fujitsu-Siemens Kft.	HP Magyaró. Kft.	HP Magyaró. Kft.	Juventus Team Kft.	Juventus Team Kft.	TechnoTrade Kft.
Gyártó weboldala	asus.com	dell.com	fujitsu-siemens.com	hp.com	hp.com	justmio.com	justmio.com	toshiba.com
Forgalmazó weboldala	ramiris.hu	humansoft.hu	fujitsu-siemens.hu	pdotech.hu	pdotech.hu	juventus-team.hu	juventus-team.hu	technotrade.hu
Nettó ár (Ft)	87 900	59 900	137 600	102 500	175 900	96 700	124 400	127 000





## Mitac Digi-Walker 558

### Ráncfelvarrás után

A Mitac 339-es után megérkezett a nagy testvér is, az 558-as személyében. Ismerős dizájn, hasonló anyagok felhasználása jellemzi a gépet. A kép minősége viszont meggyőzőbb, mint a 339-esé, ráadásul MP3-lejátszásnál is jobban muzsikál. Ami a belső értékeket illeti, nagyban hasonlít a kisebb modellhez. A legjelentősebb eltérés, hogy az SD- és MMC-kártyahely mellett CF-foglalat is rendelkezik. Kommunikációs képességeit tovább bővítették, immár Bluetooth-egység is található benne. A kamerát kihagyták belőle – talán érezték a készítőik, hogy ami nem megy azt, nem kell erőltetni. Mindenesetre a ráncfelvarrás után sikerült egy remekül használható és kellemes teljesítményt nyújtó gépet alkotni.

KÜLLEM, MINŐSÉG	17/20
TÖMEG, MÉRET	14/15
TELJESÍTMÉNY	20/25
EXTRÁK	13/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	9/10
ÁR	11/15

84%

## Toshiba e750BT

### A fekete öves

A Toshiba PDA-ja hozza a szokásos ezüst dizájnt, elegáns gombokkal rendelkezik, és vékonyságának köszönhetően kellemes a fogása. Kicsit szokatlan a tetején húzódó fekete csík, amely az állapotjelző ledet rejti. A szokásos PXA-255 chippel látták el, amely 400 MHz-en ketyeg, akárcsak a többiek esetében. Alapból 64 MB memóriával rendelkezik, melyet tovább bővíthetünk SD/MMC és CompactFlash kártyákkal. A beépített Bluetooth-on kívül érdekesség, hogy az ATI által fejlesztett, Imageon kódnevű grafikus lapkával szerelték fel. amely ugyan jól hangzik, de különösebb teljesítménynövekedést nem okozott a tesztprogram szerint. A tesztelt gépek közül ez rendelkezik a legkisebb teljesítményű akkumulátorral, ennek ellenére rendkívül sokáig bírja szusszal!

KÜLLEM, MINŐSÉG	20/20
TÖMEG, MÉRET	13/15
TELJESÍTMÉNY	23/25
EXTRÁK	14/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	9/10
ÁR	11/15

90%

## ASUS MyPal A620BT

### Diétára fogva

A teszt végére a két nagygyút hagytuk. Egy Pocket Loox 610 BT-t és az ASUS gépet, amelynek elődjével, a Bluetooth nélküli A620-ssal csupa jó tapasztalatot szereztünk. Nem volt ez másként az A620BT-vel sem: ugyanaz a remekül kialakított vékony és különösen könnyű ház, minőségi anyagok jellemzik. A kijelző nagyon jó, a többihez képest is sokkal élénkebb és dinamikusabb színeket képes megjeleníteni. 400 MHz-es Xscale processzorát 64 MB RAM és 64 MB ROM egészíti ki. Infraportja a Fujitsu-Siemens Pocket Loox 610 BT-éhez hasonló, ez is 4 Mbps sebességre képes. SD- és MMC-bővítőkártya helyett CF-kártyával egészíthető ki a készülék, ráadásul az amúgy is igen meggyőző összképet javítja, hogy további kabátokkal tovább bővíthetjük MyPalünket.

KÜLLEM, MINŐSÉG	19/20
TÖMEG, MÉRET	14/15
TELJESÍTMÉNY	24/25
EXTRÁK	13/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	10/10
ÁR	13/15

93%

## Fujitsu-Siemens Pocket Loox 610 BT

### A belső értékek mind felett

A teszt utolsó szereplőjeként a már említett Fujitsu-Siemens Pocket Loox 610 BT került kárpadra. Mint a HP 5550-esnek, ennek is kis antennája van, jelezve a WLAN-opciót. Remek kialakítás, kellemes fogás és még elfogadható tömeg jellemzi a gépet. Szinte ugyanazokkal a paraméterekkel rendelkezik, mint az 5550-es: 400 MHz-es processzorral és 128 MB belső memóriával szerelték fel. Bővíthető mindhárom memóriakártyával, (MMC, SD, CF) ráadásul az extra hosszú működési időről az 1500 mAh-s lítium-ion akkumulátor gondoskodik. Képminősége jó, MP3-lejátszásnál viszont picit gyenge a hangminősége. Rendkívül gazdag felszereltségével, és kimagasló teljesítményével mindenképpen jó választásnak tűnik, csak ne lenne annyira drága.

KÜLLEM, MINŐSÉG	19/20
TÖMEG, MÉRET	12/15
TELJESÍTMÉNY	25/25
EXTRÁK	15/15
MŰKÖDÉSI IDŐ	9/10
ÁR	11/15

91%

### Teszteljünk okosan!

Természetesen a tesztet szeretők volna a szokásos tesztkörnyezettel lefuttatni, (3D Mark 03, SiSoft Sandra stb.) de cikkünk megírásának pillanatában még nem érkezett infó ezeknek a programoknak a mobil verziójáról. Ezek hiányában kénytelenek voltunk egy kifejezetten Pocket PC-re írt tesztprogrammal, az Spb Benchmarkkal megizaszítani a 400 MHz-es Xscale processzorokat. Ez a program a különféle írási és olvasási műveletek sebességét, a CPU és a grafikai megjelenítés teljesítményét pontozta, ezeknek az összességéből született végül egy pontszám. Természetesen megjegyzendő, hogy – ellentétben a normál PC-vel – itt a sebességkülönbség nem annyira szembetűnő, inkább csak érdekességképpen érdemes foglalkozni velük, hisz mindegyik tökéletesen képes futtatni a rá optimalizált alkalmazásokat. A teszt másik része pedig a személyes tapasztalatokra épül: vizsgáltuk a PDA kialakítást, a felhasznált anyagok minőségét, a szolgáltatásokat és különféle technikai adatokat – ezeknek az együttes mérlegelése határozta meg a végső eredményt.

tásaival. Megszámlálhatatlan tesztben győzedelmeskedett már az ASUS, viszont ez az első olyan eset, amikor a minőséghez egy nagyon elfogadható, szinte nevetséges ár társul (persze

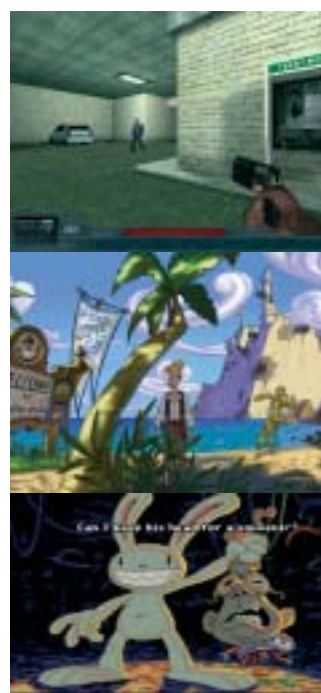
csak a viszonyított árakhoz képest). Így az abszolút győztesnek az ASUS MyPal A620BT-t hirdettük ki. Igaz, a benchmarktáblázat alapján a Fujitsu-Siemens Pocket Loox 610 BT valamivel magasabb pontszámot kapott, ám figyelembe véve, hogy ez az érték platformindex (azaz ezt a néhány pluszpontot csak a 64 MB-nyi előnyéből szerezték), ráadásul ebből az összegből akár két másik Dell-t is vehetnénk, inkább csak érdekességképpen ajánlanánk annak, aki nagyon elszánt, és akinek nagyon sok pénze van.

## Avatott kezekben igazi multimédiás zsebkütyüként is funkcionálhatnak

### Kell ilyen nekünk?

Mindenképpen széles skálán mozognak a PDA-k kínálta szolgáltatások. Azt hiszem, mindenkinek saját magának kell eldöntenie, hogy megéri-e beruházni egy ilyen kütyübe. Át kell gondolnunk, hogy ki tudjuk, illetve ki fogjuk-e majd használni. Azt hiszem, a cikket végigolvasva mindenki képet kapott arról a három betűről, amelyről manapság egyre többet hallani, és amely talán egyszer mindenki számára elérhető közelségbe kerül. Az olcsó kategóriában mindenképpen a Dell Axim5-öt ajánljuk, kedvező árával és remek szolgálta-

Mady



# DDR-MEMÓRIA TESZTJE

**A memória számítógépünk egyik legfontosabb részegysége. Nem csak a sebesség függ tőle, a hibás memória ugyanis rengeteg fejfájást okozhat. A rendszertelen lefagyásoktól kezdve egészen a vektorhibás játékokig kismillió hibajelenséget tulajdoníthatunk nekik. Most megpróbálunk képet adni a jelenleg talán legjobban használható modulokról.**

**H**a manapság valaki új gépet vásárol, komoly dilemmába eshet a RAM kiválasztásakor. A kínálat rendkívül széles, és ez az árrakra is igaz: bizonyos – látszólag azonos képességű – modulokért akár kétszer annyit is elkérnek, mint a másikért. De vajon miért? – kérdezheti az egyszerű vásárló. Nos, a válasz: a valóban márkás modulokkal az ember garanciát is vásárol. Garanciát arra, hogy a frissen vett memcsi garantáltan úgy fog muzsikálni a gépben, ahogy kell neki, és bizonyos esetekben akár élettartamra szóló jótállást is nyújt (ami igen ritka számítástechnikai alkatrészek esetében). Sok olyat is

lehet hallani, hogy bizonyos „Branded” vagy „Samsung” név alatt árult modulok nagy része hamisítvány, és bizonyos gépekben – pláne „Dual-Channel” környezetben – nem működnek megfelelően. Sajnos ezek a pletykák sokak tapasztalata alapján igaznak bizonyultak, és mi is igyekeztünk utánajárni: a tesztbe két, kevésbé ismert típust is bevettünk. Természetesen a csúcskategória sem maradhatott ki, így a tesztalanyok között helyet kaptak a Kingston DDR433-as, nem hivatalos specifikációkra is kvalifikált „HyperX” moduljai. Ezek mellett megtalálhatjuk még a hazánkban újnak számító „A-DATA” termékeit, valamint

egy formára rendkívül különleges RAM-párost, a sokak számára talán ismeretlenül csengő Kingmax termékeit is. Sokat törtük a fejünket azon, milyen gépet használjunk a tesztek elvégzésére. Hosszú tanakodás után a választás végül egy Intel alapú rendszerre esett, ugyanis ez tudja igazán kihasználni a kétsatornás DDR által nyújtott előnyöket, így a különbségek is itt ütőkévesek ki a leginkább. A tesztkonfiguráció a következő alkatrészeket tartalmazta: ASUS P4C800 Deluxe alaplap, valamint egy 3 GHz-es, 800-as FSB-jű Pentium 4 processzor. A grafikus vezérlő tesztünkben nem játszott igazán szerepet.

Termék	AIDA32 memória olvasás (MB/mp)	AIDA32 memória írás (MB/mp)	WinRAR tömörítés, „Normal”, 199 MB vegyes adat (perc/mp)
Kingston ValueRAM	4132	988	4:44
Samsung	4049	947	4:57
Kingston HyperX PC3500	N/A	N/A	N/A
Kingmax	4244	1714	4:06
PMI (D1)	4119	998	4:47
A-DATA	4178	998	4:41

*Az eredmények kétsatornás mérésekre vonatkoznak*

### Kingston ValueRAM „CAS3”

Stabil király

### „Brand” (Samsung)

Csak óvatosan...

### Kingston HyperX PC3500

Kár érte...



A Kingston méltán híres cég, memóriái mindig is a megbízhatóságukról voltak híresek. Ez alól a pénztárcát kímélő(bb) gépekbe szánt ValueRAM széria sem kivétel, amelyből mi a legolcsóbb, CAS3-as latenciára hitelesített típust tettük szemügyre. Ezen a Samsung által gyártott „normál”, TSOP-tokozású „TCC4”-es típusjelzésű chipek találhatóak. A memóriára élettartam-garancia van, így vásárlás után nincs ok az aggodalomra. A két modult a tesztgépbe helyezve semmi probléma nem adódott, az ASUS alaplap első indulásra felismerte a latenciákat, és már töltött is a Windows. A tesztek lefuttatása után rögtön látszott, hogy a ValueRAM sorozat biztosan nem a teljesítménycentrikus tuningmágusok kedvence lesz. A ValueRAM semmi több, mint a maximális megbízhatóság jelképe. Azoknak ajánljuk ezen modulok megvételét, akik egyáltalán nem, vagy csak nagyon kis mértékben szeretnék tuningolni – a hibátlan működés garantált.

Máris elérkeztünk tesztünk egyik legérdekesebb résztvevőjéhez, a PC-boltokban általában csak „brand”-nek titulált családból származó modulokhoz. A címke már gyanúra ad okot, ugyanis „PC400”-as felirat szerepel rajta. Érdekességképpen: ilyen szabvány nem létezik... Legjobb tudomásunk szerint – az ismeretlen – gyártó nem vállal garanciát a szintén ismeretlen típusú modulokra. Ezek után kíváncsian tettük a tesztgépbe a TSOP-tokozású, Samsung „TCC4” jelzésű chipekkel szerelt RAM-ot. A P4C800-as hibátlanul bootolt, majd kezdődhetett a tesztelés. Ekkor kezdődött a fogcsikorgatás: az AIDA32 tesztje még úgy-ahogy rendben ment, de a tömörítésnél már problémák akadtak, mivel a „Brand” modulok hibás működése miatt többszöri próbálkozás ellenére is CRC-hibák keletkeztek. Ennek feltételezhetően a hibás SPD-programozás az oka, ugyanis ez – a mezőny többi tagjától eltérően – szokatlanul alacsony latenciákat tartalmaz.

A híres-neves Kingston egyik legolcsóbb tuningmemóriája is bekerült a tesztbe. Első blikkre feltűnhet, hogy a teszt többi tagjától eltérően a HyperX mutatós, kék színű alumínium hűtőbordákkal van felszerelve. Bár mindent megtettünk ezek eltávolítása érdekében, a próbálkozások sikertelenek voltak, maradó nyom nélkül lehetetlen hatástalanítani – sajnos nem tudtuk ellenőrizni a lapkák típusát. Kémhálózatunk jelentése szerint – Winbond CH-5-ös, TSOP-tokozású lapkák dolgoznak a PC3500-as HyperX-ekben, ami jónak számít. A tesztgépbe helyezve csalódva tapasztaltuk, hogy extrém mivolta ellenére a turbómémória meglehetősen lomha latenciákkal bír – és még ennél is keserűbb meglepetés várt minket a tesztprogramokat elindítva. A HyperX-ről terjedő pletykák sajnos igaznak bizonyultak. A modulok próbálkozásaink ellenére sem voltak hajlandók elindulni Dual üzemmódban (a lenti sebességértéket egy csatornás módban szerezték).

# RIÁK

## LATENCIÁK, AVAGY KÉSŐRE JÁR?

Szinte minden memóriamodulon feltüntetnek valamilyen latenciavértéket. Az egyszerű vásárlóban jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ezek vajon mit jelentenek. Nos, a dolognak bonyolult technológiai háttere van, így röviden csak annyit mondanánk el: elvileg minél alacsonyabb, annál jobb. Persze a latencia nem független érték, nagyban függ a RAM órajelétől. Minél gyorsabban hajtunk egy memóriamodult, annál nagyobb latenciát kell majd beállítani a stabil működéshez. A modulokon általában a CAS-ét tüntetik fel, legjobb esetben ez 2-es értékű.



SEBESSÉG 32/40  
TUNINGOLHATÓSÁG 14/20  
MEGBÍZHATÓSÁG 27/30  
ÁR 8/10

81%

SEBESSÉG 28/40  
TUNINGOLHATÓSÁG 12/20  
MEGBÍZHATÓSÁG 20/30  
ÁR 10/10

70%

SEBESSÉG 30/40  
TUNINGOLHATÓSÁG 15/20  
MEGBÍZHATÓSÁG 26/30  
ÁR 6/10

77%

Gyártó	Típus	Maximális működési frekvencia *	Legalacsonyabb latencia *	Garanciaidő	Chipek típusa	Chipek tokozása
Kingston	ValueRAMCL3	200 MHz (DDR400)	3-4-4-8	Élettartam	Samsung TCCC	TSOP
N/A (Samsung)	N/A (DDR400)	200 MHz (DDR400)	3-3-3-7	1 év	Samsung TCC4	TSOP
Kingston	HyperX PC3500	217 MHz (DDR433)	2,5-3-3-8	Élettartam	Winbond CH-5	TSOP
Kingmax	N/A (DDR400)	200 MHz (DDR400)	2,5-3-3-8	Élettartam	Kingmax 50	TBGA
PMI	N/A (DDR400, "D1")	200 MHz (DDR400)	2,5-4-4-8	Élettartam	PQI D1	TSOP
A-DATA	Vitesta DDR400	200 MHz (DDR400)	3-4-4-8	3 év	Samsung TCCC	TSOP

\* A táblázatban a gyártó által megadott értékeket közöljük, a modulok - különösen a latenciákat tekintve - ennél jobb eredményeket is elérhetnek.

Azt már tudjuk, hogy milyen típusú memóriát érdemes választanunk mostani konfigurációinkba – de sokakban jogosan merül fel a kérdés, hogy mi a helyzet a jövőre nézve. Nos, itt kezdődnek a problémák...

Azt már tudjuk, hogy mind az Intel, mind az AMD részéről hamarosan nagy változtatások várhatók, ugyanis a közeljövőben mindkét gyártó át szándékozik állni a DDR2-es RAM-okra. Álljon meg a menet, mi az a DDR2? Tulajdonképpen nem más, mint egy teljesen áttervezett DDR-szabvány – a jelentősen csökkentett (2,5 volt-ról 1,8-re) tápfeszültség mellett a latenciákat kellőképpen megnövelték, ezért cserébe a működési frekvenciát lehet majd az egekig tolni. Egy szó, mint száz: aki mostanában vásárol/bővíti számítógépet, annak azt javasoljuk, hogy egyelőre hagyja figyelmen kívül az új szabványt – a most megvásárolt „sima” DDR-jével még jó ideig nem kell majd szűgyenkeznie.

## Ki mit vegyen?

A konkrét tesztelés után térjünk át egy másik témára. Konkrétan arra, hogy a csúcsgépeknél jelenleg piacvezető három „fő” platform (P4C, Athlon XP, Athlon 64) fogyasztói milyen memóriát válasszanak konfigurációjukhoz? A legnagyobb problémába a P4C-t vásárlók ütközhetnek. A manapság oly „divatos” és olcsónak számító 2.4C-k és 2.6C-k mellé a tuningolni vágyóknak igen nagy kiadás lesz a memóriavásárlás, hiszen a megfelelő teljesítmény eléréséhez szinkronban kell hajtani a RAM-okat. Három GHz fölött ez már általában 230-240-es, vagy még annál is magasabb FSB-t jelent, vagyis minimum DDR466-500 sebességű modulokat ajánlunk. Ezekből elsősorban a tesztben is szereplő A-DATA, valamint a Corsair RAM-jait tudjuk javasolni – a Kingston HyperX-et semmiképp sem, hiszen az előbb látottak miatt csúnyán lejáratta magát a minőségi memóriáiról híres cég. Figyeljünk oda továbbá, hogy két pontosan ugyanolyan memóriát vásároljunk, méretre és típusra egyaránt; ha nem így teszünk, akkor elesünk a Dual DDR nyújtotta előnyöktől.

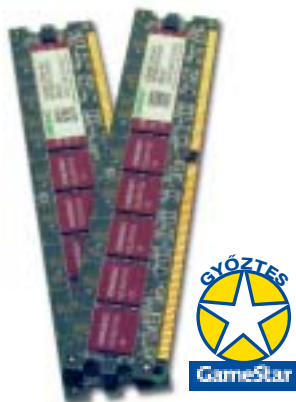
Athlon XP esetén, elsősorban nForce 2 alapú AMD-platformoknál könnyebb a helyzet, véleményünk szerint ide bármilyen jó minőségű, DDR400-as RAM megfelel. Típusból konkrétan a Kingmaxot, a Corsairt és a TwinMOS-t tudjuk ajánlani: ezek már többször bizonyították rátermettségüket ilyen környezetben. Athlon 64 alapú rendszerek esetében sem sokkal nehezebb a választás, ajánlásunk megegyezik az Athlon XP-sekével.

## Óvatosan válogassunk?

Azt már tudjuk, hogy mihez mit szabad venni, arról viszont – még – egy mukot sem szóltunk, hogy mitől érdemes óvakodni. Tesztünk egyedüli problémás

## Kingmax

A sebességbajnok



Az itthon meglehetősen ismeretlen gyártó valójában igazi nagygáru. Az átlagostól eltérő, alacsony memóriák alakjukat a különleges, „TinyBGA”, vagyis TBGA-tokozásnak köszönhetik. Feltehetőleg az alacsonyabb gyártási költségek miatt döntött a gyártó ezek alkalmazása mellett – melegezés terén semmilyen különbséget nem vettünk észre a jól megszokott TSOP-s típusokhoz képest. A modulokon a gyártó saját lapkát találhatók, és különösebb jelöléssel nem is rendelkeznek – mindössze egy „50”-es szám jelzi azok 5 nanoszekundumos voltát. A beszerelés után két perccel már javában folyt a tesztelés, semmilyen fennakadást nem tapasztaltunk. A Kingmax-memóriáknak nemcsak a formájuk, hanem a teljesítményük is különleges – meglepetésünkre kimagasló főlénnyel vitték a pálmát, annak ellenére, hogy a latenciaértékekben semmi extra nincs. Ha valaki villámgyors, egyben megbízható memóriát szeretne, az válassza bátran a Kingmaxot!

SEBESSÉG	36/40
TUNINGOLHATÓSÁG	14/20
MEGBÍZHATÓSÁG	27/30
ÁR	8/10

85%

## PMI „D1”

Kis közepes



Az árlistákon ritkán fellelhető PMI szintén nem kispályás – nem kisebb cégeknek állandó beszállítója, mint az Apple, a Compaq, a Dell, az IBM vagy a HP. Moduljain „PQI” chipet tartalmaznak, esetünkben a D1-es jelzésűek. Tesztünk során kipróbáltunk egy D3-as jelzésű lapkával felszerelt változatot is, de ez – legnagyobb sajnálatunkra – a HyperX modulokhoz hasonlóan nem volt hajlandó elindulni Dual üzemmódban (ezáltal nem is nyert felvételt aktuális tesztünkbe). Most viszont térjünk vissza az általunk tesztelt D1-es változathoz: a RAM-ok elsőre beröföntek, és pár perccel utána már hibátlanul futtatták is a tesztet. A végeredményekre tekintve meg kellett állapítanunk, hogy a PMI-modulok a középkategóriában foglalnak helyet. Azoknak javasoljuk hát e modulok megvásárlását, akik egy nagy és megbízható gyártó olcsó termékét szeretnék a gépükben tudni, mindenféle extra elvárás nélkül.

SEBESSÉG	31/40
TUNINGOLHATÓSÁG	13/20
MEGBÍZHATÓSÁG	26/30
ÁR	9/10

79%

## A-DATA

Új befutó



A memóriák piacán nemrégiben megjelent A-DATA hamar belopta magát a tuningolást kedvelők szívébe. A felső kategóriás, piros hűtőbordával ellátott „Vitesta” modulok akár DDR500-as sebességekre kvalifikált változatokban is kaphatóak, ráadásul a konkurenciához képest rendkívül olcsón. Persze azért a dolog nem fenéki tejfel, mert az alacsonyabb ár-fékvéshez magasabb latenciák is tartoznak, így a teljesítmény sem a lehető legjobb. Mi kíváncsian vettük szemügyre a hűtőborda nélküli DDR400-as széria „Samsung TCCC” chippekkel szerelt változatát. A hologramos matricával ellátott A-DATA-ban nem kellett csalódnunk, ugyanis hibátlanul vette az eléje állított akadályokat – a behelyezés után rögtön indult az operációs rendszer. A teljesítmény sem elvetendő, a relatíve magas latenciák ellenére a modulok megfelelően teljesítettek. Mindenkinek tudjuk hát ajánlani, aki gyors, megbízható és jól tuningolható memóriát szeretne jó áron.

SEBESSÉG	34/40
TUNINGOLHATÓSÁG	16/20
MEGBÍZHATÓSÁG	25/30
ÁR	9/10

84%

szereplője a „brand” „Samsung” volt, amely valahogy sehogy sem akart jól működni. Online fórumok tapasztalatai szerint is gyakran találni ezek között olyat, amely hasonló módon viselkedik. Egyetlen magyarázatunk erre, hogy ezek a modulok nem túl megbízható helyen készülnek – ráadásul a típust sem lehet pontosan meghatározni (annyi biztos, hogy nem Samsung). Éppen ezért mindenkinek azt javasoljuk, hogy óvakodjon az árlistákon „brand” néven szereplő moduloktól. Lehet hogy olcsóbbak, de az a pár ezres nem éri meg a rengeteg fejfájást, hibakeresést és a további kiadásokat, amikre egy ilyen RAM tulajdonosa számíthat.

Stinger



DVD MINDEN MENNYISÉGBEN

# KORONGVILÁG

A DVD hatalmas tárolókapacitással rendelkezik: hamarosan már 27 GB fölé emelkedik az egy lemezre teríthető adatok mennyisége. Ezúttal a DVD-fejlődés legújabb eredményeit vesszük szemügyre, és megnézzük, hogyan viszonyulnak ehhez a tárolóeszközhöz a játékfejlesztők.

**A** DVD mint hordozó a szórakoztatóelektronika első számú sztárjává nőtte ki magát. Zuhanó DVD-meghajtó- és asztali-lejátszó-árak, valamint robbanásszerűen növekvő DVD-filmválaszték jellemzi a piacot. Időközben az új PC-k alaptartozéka lett a DVD-ROM, amely vidáman elboldogul a CD-ekkel is, ára pedig alig több mint egy CD-ROM-é (már ahol még kapni egyáltalán ez utóbbit). Annál inkább meglepő, hogy a játékgyártó cégek szinte teljesen kihasználatlanul hagyták – és hagyják ma is – ezt a ma már újjdonságnak egyáltalán nem mondható tárolóeszközt.

## A DVD mint másolás-védelem – elszalasztott lehetőség

A technológia bevezetésekor legjobb a nagy szoftverfejlesztő házak új-jongtak: „Végre egy olyan eszköz, amely feleslegessé teszi a sok nyűglődéssel járó másolásvédelmi eljárásokat” – szöjt a fáma. Azonban csak a legkevesebbet voltak elég bátrak ahhoz, hogy valódi, DVD-re illő programokat alkossanak. Az ugyan szerencsés, hogy nem fordultak elő olyan esetek, mint a CD hősorában, amikor egyes pófátlan kiadók néhány flopinyi játékot pakoltak az ezüstko-

rongra. Ugyanakkor még hosszú ideig hódítottak az egy CD-s szoftverek, leginkább enciklopédiákat jelentettek meg DVD-s változatban. Abszurd: még ma is előfordul olyan, hogy egy-egy játék CD-halmokon jelenik meg.

## A DVD-írók ára rohamosan, szinte meglepően gyorsan csökken

Erre a kiadók azt mondják, hogy még mindig sokaknak nincs DVD-meghajtójuk. Ma már ugyan találkozhatunk olyan játékokkal, amelyek csak DVD-n jelennek meg (Tron 2.0, Metal Gear Solid 3, Anstoss 4, Pro Evolution Soccer 3), de ezek még mindig a kivételt képviselik a többséggel szemben. Ráadásul mára anynyira csökkent a DVD-írók ára, hogy a DVD mint a másolás elleni egyik lehetséges eszköz, mára érvényét veszítette. Nem is beszélve arról, hogy egy nyers DVD ára kedvezőbb, mint az ugyanennyi tárolókapacitással rendelkező hét CD-é.

## DVD-formátumok – káosz

Különösen a játékfejlesztőket inspirálhatná a DVD-technológiában rejülő számos lehetőség. Típustól függően 4,4-től egészen 17 GB adatig is pakolhatunk egy ezüstszínű korongra,

	DVD-5	DVD-9	DVD-10	DVD-18	D/R/RW
<b>Oldalszám</b>	1	1	2	2	1
<b>Tároló-réteg/oldal</b>	1	2	1	2	1
<b>Kapacitás (GB)</b>	4,4	8,5	9,4	17	4,4
<b>Videó-kapacitás (óra)</b>	2	4	4,5	8	-

A GameStar Dupla DVD a DVD-9 formátumnak felel meg

ami 7–27 CD-ROM, illetve 11 000 flopi tartalmának felel meg ☺. Alapvetően négyfajta formátum használatos: DVD-5, DVD-9, DVD-10 és DVD-18 (részletek a mellékelt táblázaton). A DVD-formátumokat a hozzátelölleges tárolókapacitásuk arányában nevezték el. Egy DVD-5-re tehát nagyjából 5 GB adat fér). For-

## Biték és pitek

Minden DVD-nél az adatbitéket miniatűr mélyedések, úgynevezett pitek formájában viszik fel a tárolórétegekre. Ezeket érzékeli, majd értelmezi a lézersugár. Egy készülék jó teljesítményét a sebessége adja, hiszen minél gyorsabb a lemez fordulatszám, annál biztosabban olvashatók a pitek. Az alapegységet a videolejátszás sebessége szolgáltatja, amelyet egységként jelölnek – ilyenkor nagyjából 1385 MB/s az átviteli sebesség. Az aktuális DVD-meghajtók 16-szorosak, ami hozzátelöllegesen 22 MB/s-os adattelölabbítást jelent.

## DVD-írók

A legolcsóbb DVD-írók csak egyféle formátumot tudnak égetni. Rugalmasabbak és praktikusabbak az úgynevezett Multiformat típusok, amelyek a pluszos és minuszos formátumokat egyaránt kezelik (lásd még a keretes írást). Legtöbbször IDE-csatoló segítségével kapcsoljuk gépünkhez, belső elhelyezéssel. Ilyen készülékeket már 25 000 Ft-tól kaphatunk. A drágább típusok olyan külső meghajtók, amelyeket FireWire vagy USB 2.0 útján tudunk üzembe helyezni.

## DVD-Audio

A DVD-Audiót a Compact Disc utódjának szánják. Az 1998-ban elfogadott szabvány hét átviteli csatornát engedélyez, és számos kö-

galomban lévő írható DVD-k egyelőre csak normál formában léteznek (olyan meghajtó sincs még, amely a dupla oldalú / dupla rétegű lemezeket legyártaná). Bár ezen eszközök kinézete első látásra szinte teljesen megegyezik a CD-kével, a felépítésük valójában egészen más. Míg a CD-k egy 1,2 mm vastag műanyag lapból állnak, addig a DVD két, 0,6 mm-es lemezből tevölök össze, amelyeket a gyártás során összeragasztanak. Ráadásul a DVD-k két, egymás alatt elhelyezkedő tárolóréteggel is rendelkezhetnek; ezek olvasását a lézer különböző fókuszálása teszi lehetővé. Emellett a DVD-10 és a DVD-18 dupla oldalúak is, ami ugyan megkészszerzi az adattelölási helyet, de emiatt gyakran kell őket megfordítanunk, és feltételezhetően a sérülés esélye is megnövekszik, hiszen mindkét oldala érzékeny.

**Érthetetlen,** de eddig mindössze néhány játék használta ki a DVD biztosított óriási tárolási felületét. Az egyik ilyen a Konami-féle Pro Evolution Soccer 3



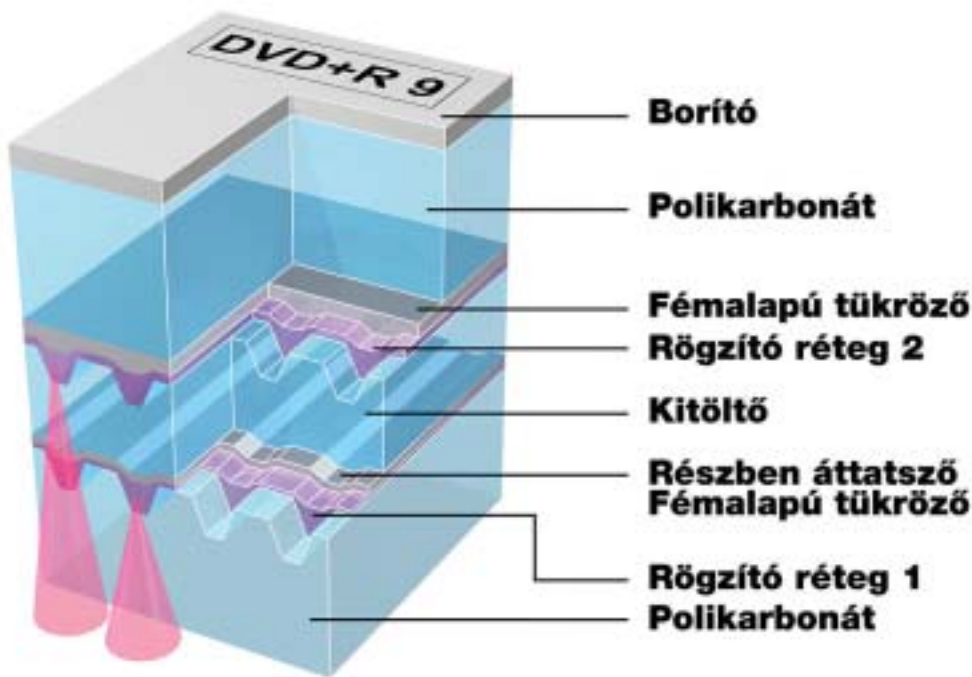
## DVD-ÍRÓ FORMÁTUMOK

**A DVD-írók ára rohamosan, szinte meglepően gyorsan csökken: akár már 30 000 forint körül is hozzájuthatunk egy Multiformat típushoz. Ami fontos: szemben az írható CD-R és CD-RW formátummal, az írható DVD-knél nincs egységes szabvány – ehelyett két eltérő formátum küzd a felhasználók kegyeleért:**

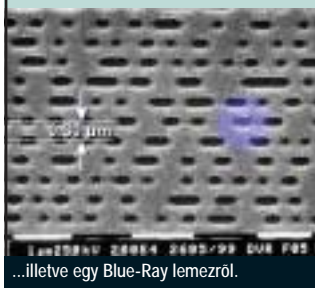
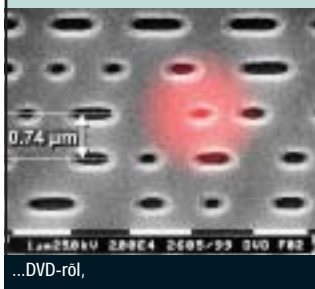
> A DVD-R/-RW a legrégebbi és legrugalmasabb modell az írható DVD-k számára. Egyaránt jól használható adatmentésre vagy

videoarchiválásra. Szintén e formátum mellett szól, hogy a régebbi DVD-meghajtók és -lejátszók többsége is probléma nélkül tudja olvasni ezeket a korongokat.

> A DVD+R/+RW mindenképp videofelvételre a legalkalmasabb. Különösen azoknak ajánlható ez a megoldás, akik kamkorderükön felvett filmjeiket akarják DVD-re átjatsznani. A DVD+R/+RW formátum megalkotásánál elsősorban arra koncentráltak, hogy megakadályozzák a puffertelölülés (Buffer-Underrun) esetén fellépő adatvesztés kockázatát.



## A TÁROLÓ-ESZKÖZÖK FEJLŐDÉSE



**Elektronmikroszkóp-kép egy CD-ről és egy DVD-ről: a továbbfejlesztett lézertechnológia és új anyagok felhasználásával egyre kisebb méretű struktúrákat lehet rögzíteni a lemezek felületére. A hagyományos CD esetében a pitek egymástól való távolsága 1,6 mikrométer volt (felső kép), ami már önmagában is a tárolókapacitás-kihasználás csodájának számított. A fejlesztők ezt a távolságot a DVD esetében közel a felére csökkentették (középső kép). A következő lépés a rövidhullámú, azaz kék lézerre való áttérés lesz (alsó kép) – ennek a segítségével még kisebb struktúrákat lehet létrehozni. A pítettávolság ismételt felére, 0,30 mikrométerre csökkentése majdnem megszorozza az elérhető adatsűrűséget. Így egy egyrétegű Blue-Ray lemezre 27 GB adat fér – nem semmi! A Sony Japánban már forgalmaz is egy ilyen típusú író, a termék európai bevezetése egyelőre még bizonytalan.**

Az összes DVD-lemez felépítése nagyon hasonló: a két polikarbonát réteg között, típusától függően egy vagy két tárolóréteg helyezkedik el. A képen az ezüst GameStar Dupla DVD-jének metszetét láthatjuk (DVD-9)

vetelménynek tud megfelelni. Így például a koncertek „zaját”, hangulatát is sokkal hatásosabban lehet visszaadni, ha surround kódolású DVD-Audio lemezekre viszik fel a hanganyagot. Emellett a jeleket sokkal részletesebben tudják feldolgozni, mint a hagyományos CD-k. A DVD-Audio 24 bites pontossága egy hang árnyalatát 16 millió változatban tudja visszaadni, amihez képest a CD 16 bitje, a maga 65536 árnyalatával kifejezetten durvának hat (ugyanakkor kíváncsiak lennének arra, mennyit is érzékel ebből egy átlagos zenehallgató füle, amikor korábban azt állították, hogy a CD-minőség fölött már nem érezni a különbséget). A legmagasabb minőségi fokozatban minden surround csatorna alkalmazása mellett egy DVD-Audióra 74 perc zene fér el – a DVD-10 és DVD-18

esetében oldalanként. Más kérdés, hogy a legtöbb DVD-lejátszó képtelen DVD-Audiót lejátszani! Ennek oka pedig az, hogy az ehhez szükséges felszerelésben hat digitális/analog átalakító is benne foglaltatik. Jelenleg a Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS terméke az egyetlen olyan hangkártya, amely elboldogul a DVD-Audio szabvánnyal (legalábbis az elérhető termékek közül – lényegesen drágábban, adott esetben stúdiófelszerelésként találkozhatunk még ilyenekkel).

### DVD-Video

Egy PC vagy notebook segítségével DVD-videókat is nézhetünk. A filmanyag ezeken a lemezeken MPEG-2 formátumban található, emellett rajtuk vannak a hangcsatornák, valamint a feliratok, amelyeket által-

ban VOB (Video-Object) formátumban tárolnak. Mivel egy adat nem lehet nagyobb 1 GB-nál, a lemezen lévő könyvtárban több ilyen állomány is található. Azt, hogy mennyi képanyag fér el egy DVD-re, csak a felhasznált hangcsatornák száma dönti el. Legjobban a Dolby Digital-féle surround hangformátum terjedt el. Ahhoz viszont, hogy ezt ténylegesen ki is használhassuk, szükségünk van egy hozzá illő surround hangkártyára és a megfelelő hangfalrendszerre, mélynyomóval együtt. Amennyiben TFT-monitoron akarjuk nézni a filmet, csak akkor számíthatunk éles képre, ha annak reakcióideje 50 ms alatt található. A DVD Video-lejátszás eredeti környezetében, vagyis asztali DVD-előtt, némi tv-támogatással persze meghozza a kellő minőséget.



DVD-író vásárlásakor figyeljünk a formátumokra. A Super-Multiformat-írók, mint amilyen az LG 4040B, mindennel megbirkóznak, ami lapos és kerek

## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Köszöntünk mindenkit megújult hardverteszt-összesítőnkben, ahol – mint minden hónapban – most is a legjobb termékeket találjátok, aktuális árakkal, kategóriákba rendezve. Ezúttal az „aktuális” dobozban (ahova minden hónapban más-más kategória kerül) az életünket megkönnyítő pen-drive-ok kaptak helyet. Kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

1.	PowerColor Radeon 9600 Pro	82%	35 000 Ft	2003. 05.
2.	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	81%	31 900 Ft	2003. 07.
3.	Abit Siluro GF4 Ti4200 128 MB	81%	26 500 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Connect 3D Radeon 9200	76%	13 000 Ft	2003. 07.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

1.	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	87%	95 000 Ft	2003. 07.
2.	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	96 500 Ft	2003. 08.
3.	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	83 900 Ft	2003. 07.
<b>Ártipp</b>	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	75 000 Ft	2002. 10.

### Intel alaplap (Socket 478)

1.	Gigabyte GA-8INXP	96%	32 000 Ft	Belső teszt
2.	ASUS P4T533 - C	95%	30 900 Ft	Belső teszt
3.	Aopen AX4C Max	91%	38 200 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	ASUS P4P800 Deluxe	90%	29 900 Ft	2003. 09.

### AMD alaplap (socket A)

1.	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	23 500 Ft	2003. 07.
2.	MSI K7N2G	89%	23 000 Ft	2003. 07.
3.	Aopen AK79G Max	88%	25 000 Ft	2003. 07.
<b>Ártipp</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	20 900 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

1.	P4 2.8 Ghz FSB800	90%	45 000 Ft	Belső teszt
2.	P4 2.4 Ghz FSB800	86%	36 500 Ft	Belső teszt
3.	Celeron 2.4 Ghz	82%	14 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Celeron 1.7 Ghz	78%	11 500 Ft	Belső teszt

### AMD processzor (Socket A)

1.	AMD Athlon XP 2800+	89%	29 900 Ft	Belső teszt
2.	AMD Athlon XP 2600+	87%	21 000 Ft	Belső teszt
3.	AMD Athlon XP 2000+	83%	13 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	AMD Duron 1.6 Ghz	79%	9 000 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

1.	Thermaltake A1480	-	3 000 Ft	Belső teszt
2.	GlacialTech Igloo 4350	-	2 600 Ft	Belső teszt
3.	COOLINK Cool403	-	2 300 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

1.	GlacialTech Diamond 2100	-	3 900 Ft	Belső teszt
2.	COOLINK Cool-122	-	3 900 Ft	Belső teszt
3.	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 600 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	GLOBALWIN WBK68	-	1 800 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

1.	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	49 000 Ft	2003. 03.
2.	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	33 000 Ft	Belső teszt
3.	Sound Blaster Audigy Player	89%	13 000 Ft	2002. 08.
<b>Ártipp</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	10 500 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

1.	Maxtor 120GB 7200 rpm	92%	19 000 Ft	Belső teszt
2.	Western Digital 120 GB 7200 rpm	91%	23 000 Ft	Belső teszt
3.	Samsung 80GB 7200 rpm	88%	21 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Maxtor 120GB 7200 rpm	92%	19 000 Ft	Belső teszt

### CD-író

1.	Yamaha CRW-F1	94%	23 000 Ft	Belső teszt
2.	Plextor PlexWriter W4012	93%	19 500 Ft	Belső teszt
3.	Teac CD-W540E	91%	16 900 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung 52/24/52	86%	10 500 Ft	Belső teszt

### DVD-író

1.	Freecom DVD-R/RW	89%	55 900 Ft	2003. 09.
2.	Plextor PX-504A	84%	42 900 Ft	2003. 06.
3.	Sony DRU-500AX	82%	51 000 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Toshiba SD-5112	81%	24 000 Ft	Belső teszt

### 17" monitor

1.	Philips 107T	97%	39 000 Ft	2002. 10.
2.	Samsung Syncmaster 757MB	93%	36 500 Ft	2002. 10.
3.	LG Flatron F700B	91%	34 900 Ft	2002. 10.
<b>Ártipp</b>	LG Flatron F700B	91%	34 900 Ft	2002. 10.

### DVD-olvasó

1.	Toshiba SD-M1612	95%	9 500 Ft	2002. 09.
2.	Pioneer DVD A06s	91%	10 000	2002. 02.
3.	ASUS DVD E616	89%	8 500 Ft	2002. 02.
<b>Ártipp</b>	Samsung SD-616F	73%	7 900 Ft	2002. 02.

### 15" TFT monitor

1.	Samsung Syncmaster 152V	84%	70 000 Ft	2003. 09.
2.	IYAMA ProLite E380S	82%	73 000 Ft	2003. 09.
3.	SONY SDM-HS53	81%	83 000 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	META 5002L	76%	62 000 Ft	2003. 09.

### 17" TFT monitor

1.	EIZO Flexscan L557	87%	140 000 Ft	2003. 09.
2.	LG Flatron L1710B	86%	135 000 Ft	2003. 09.
3.	Belinea 101741	84%	94 000 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	Belinea 101741	84%	94 000 Ft	2003. 09.

## 5.1 hangfal

1.	Jazz J9940	89%	48 500 Ft	2003. 06.
2.	Klipsch Promedia 5.1	88%	129 000 Ft	2003. 06.
3.	Philips A5.600	83%	39 990 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Hercules XPS 510	75%	20 000 Ft	2003. 06.

## 2.1 hangfal

1.	Logitech X-220	88%	12 000 Ft	2004. 01.
2.	Creative Inspire P380	85%	10 000 Ft	2004. 01.
3.	Altec Lansing XA3021	84%	12 000 Ft	2004. 01.
<b>Ártipp</b>	Jazz Speakers JS 6936	78%	8 500 Ft	2004. 01.

## Egér

1.	Logitech MX700 COM	88%	15 900 Ft	2003. 10.
2.	Microsoft Wireless Optical	84%	7 900 Ft	2003. 10.
3.	Creative Mouse Lite	82%	2 900 Ft	2003. 10.
<b>Ártipp</b>	Super Power Optical	80%	1 600 Ft	2003. 10.

## Billentyűzet

1.	Logitech Internet Keyboard Black	-	4 500 Ft	Belső teszt
2.	Genius KB21e Multimédia	-	4 400 Ft	Belső teszt
3.	Trust Silverline Direct 13636	-	4 600 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	3 500 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

1.	i-River IFP 390T	91%	49 600 Ft	2003. 12.
2.	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	72 000 Ft	2003. 12.
3.	i-Bead 150	87%	51 600 Ft	2003. 12.
<b>Ártipp</b>	Amac HAN-320	84%	29 600 Ft	2003. 12.

## Gamepad

1.	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	14 900 Ft	2003. 04.
2.	Saitek P2500	89%	7 500 Ft	2003. 04.
3.	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
<b>Ártipp</b>	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 500 Ft	2003. 04.

## Ház

1.	CHIEFTEC DRAGON DG01W	-	19 000 Ft	Belső teszt
2.	Codegen 6070LC9	-	9 900 Ft	Belső teszt
3.	Azona ATX 2168B	-	13 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Mercury Elegant	-	8 900 Ft	Belső teszt

## Táp

1.	DTK PTP 4007 400W	-	11 000 Ft	Belső teszt
2.	400W Codegen P4	-	6 000 Ft	Belső teszt
3.	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Mercury 400W	-	5 500 Ft	Belső teszt

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

E hónapban szinte minden fontosabb részegység ára jelentősen módosult, többé-kevésbé kedvező irányba. Ismét érdemes odafigyelni az 50 000 Ft alatti kategóriába tartozó VGA-kártyákra. Az ATI-pártiaknak a Club3D kínál kedvező megoldást Radeon 9600 Pro családjával, amely nettó 35 000 Ft körüli árával igen jó vételnek számít. Azoknak, akik inkább az NVIDIA kártyákat részesítik előnyben, érdemes elgondolkodni az FX5700-as szérián, amely 128 MB DDR-memóriájával és szinte az

ATI-val megegyező árával szintén remek választásnak számít. Processzorok terén ezúttal az Intel viszi a prímet 2,6 GHz-es Northwood magos processzorával, amely most kevesebb mint 20 000 Ft-ba kerül. ADM-téren picit több pénz kell kiadni egy 2 GHz körüli processzorért, érdemes egy Athlon XP 2600-ba (Thoroughbred mag, 2133 MHz) fektetni a pénzüket. A februári mély árak ideális lehetőségeket tartogatnak a merevlemez-vásárlók számára is. Egy 120 GB-os Maxtor win-

chester nettó 19 000 Ft környékén szerezhető be, nagyobb helyigénnyel rendelkezőknek ideális választást jelent. A memóriaárak hasonlóan alakultak ebben a hónapban is: egy átlagos 256 MB-os DDR-modul ára 8000 Ft körül mozog, s a manapság egyre ajánlottabb mennyiség, a DDR 512 MB is jócskán 20 000 Ft alatt szerezhető be. Végezetül érdemes a DVD-írókra is vetni egy pillantást: egyes modellek, mint például a Toshiba SD-5112, már nettó 17 000 Ft körüli áron kaphatók!

## Aktuális box: webkamera

1.	Logitech Quick Cam Express	-	8 500 Ft	Belső teszt
2.	Philips TouCam XS PCVC820K	-	8 400 Ft	Belső teszt
3.	Genius Videocam Express	-	7 300 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Creative Webcam	-	5 300 Ft	Belső teszt

## A GAMESTAR E HAVI KONFIGURÁCIÓAJÁNLATA

### BELÉPŐSZINT

#### AMD

#### INTEL

### OPTIMÁLIS

#### AMD

#### INTEL

Helyezés	Név	Név	Név	Név
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	ASUS P4P800 Deluxe	Soltek SL-75FRN2-RL	Gigabyte GA-8INXP
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2000+	Celeron 2.4 Ghz	AMD Athlon XP 2800+	P4 2.4 Ghz FSB800
<b>Hűtő</b>	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
<b>Memória</b>	512 MB DDR 333 Mhz	512 MB DDR 333 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz
<b>Videokártya</b>	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	Inno3D GeForce FX 5600 256 MB	PowerColor Radeon 9600 Pro	PowerColor Radeon 9600 Pro
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
<b>Merevlemez</b>	Samsung 80GB 7200 rpm	Samsung 80GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm	Maxtor 120GB 7200 rpm
<b>Optikai meghajtó</b>	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Samsung SD-616F - DVD olvasó	Toshiba SD-5112 - DVD író	Toshiba SD-5112 - DVD író
<b>FDD</b>	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
<b>Egér</b>	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite	Creative Mouse Lite
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
<b>Összesen:</b>	<b>135 900 Ft</b>	<b>144 200 Ft</b>	<b>176 500 Ft</b>	<b>187 100 Ft</b>





# STARMUSIC

## Gigi d'Agostino

Silence e.p.

Mielőtt a neves olasz mester új albumára térnék, egy fontos dolog: minden szombaton 14:00 és 16:00 között a [www.rin.it](http://www.rin.it) címen hallható GiGi élő rádióműsora, az „Il Programmino di GiGi d'Agostino”. Egyébként nagyon kellemes, elektronikus tánczene hallható a korongon, amely igazi felüdülést nyújt a manapság oly könnyen zuhogó labdabok világában. Kiváló stúdiómunka jellemzi a műfaji korlátokat feszegető lemezt, amely bebizonyítja: a dallam még az elektronikusok világából sem veszett ki, nekem legjobban a klasszikus Pop Corn-feldolgozás tetszett.

Kellemes elektronikus muzsika **Lehetne több vokál** **86%**



## Home 69

DJ Junior

Bár a CD tokján a megtévesztő 2 CD felírat szerepel, odabent egy CD és egy DVD lapul. Maga a lemez, amint az a címből is kiderül, igencsak erotikus tartalmú remixek özönét tartalmazza, amelyeket DJ Junior készített. (S amely a HOME Club partisorozatának, a 69 partynak a hivatalos mixlemeze). A korongon még Michelle Wild is szerepel egy dalban (a hangját adta a szerzeményhez, mit mondjak, igazi tutajos hang – egyébként Ő a parti háziasszonya is egyben). A DVD-n a HOME Club 69 forró hangulatú estéinek pillanatai, illetve az említett dal videoklipje található.

Rengeteg extra **Nem jön át a filig** **84%**



## Benny Benassi

The Biz

Érdekes a borító kraftwerkes beállítása: ez máris meghatározza a lemez hangzását. A stílussteremtő német banda világa köszönt vissza az elektronikusan agyontorzított beszédet (is) tartalmazó albumról. Olyanok véletlenül se hallgassák meg, akik a monotonitást nem tűrik: ugyanis ez a lemez igencsak nagyon hasonlít végig önmagára, ami nem feltétlenül baj. Jó kis elrélvülő partikon, néhány gyorsító energiáit után ez a zene maga az álom és a tökély: ezek nélkül viszont csak úgy önmagában igen nehezen hallgatható.

Kraftwerkes **Fejfájást okoz** **65%**



## Aina

Days of the Rising Doom

Az Aina nem egy zenekar, hanem egy új rockopera. A közreműködők listáját (Damian Wilson, Glenn Hughes, Tobias Sammet, Candice Night stb.) látva máris enyhe izgalommal helyezhetjük a korongot lejátszónkba, hogy ott is maradjon sokáig (esetleg betehetjük az Avantasia helyére). A rengeteg szimfonikus elemmel fűszerezett kiadvány kemény rock és metálja néha csodás lírába csap át (Silver Maiden). Második CD-jén a történet narrátoros változata, a hozzá adott DVD-n az Aina elkészültének filmje és egyéb érdekességek találhatóak.

Egyszerűen fantasztikus **kontra** **94%**



## Symphorce

Twice Second

Tiszta power metál bandaként ismertük meg a német Symphorce-t, új lemezük azonban inkább a progresszív metál világa felé sodorja őket. A Twice Second az óceán kellemes zúgásával kezdődik, majd tíz nagyon jó, dallamos, progresszív-power metál dallal folytatódik: magasan ívelő dallamok, technikailag briliáns gitárjáték, dübörgő basszus, fantasztikus énekhang, továbbá kiváló produceri és stúdiómunka jellemzi ezt az albumot, amelyen azért olyan elektronikus ketyerék és hangminták is megszólalnak, amelyek jól beleillenek a lemez koncepciójába.

Az egész nagyon rendben van **Nincs tengerzúgás a végén** **89%**



## Iced Earth

The Glorious Burden

Metálvilágban jól kezdődött az év. Az Iced Earth új lemeze, a The Glorious Burden a régi, szeretett és megszokott útra vezeti vissza őket. Fantasztikus dallamok, kemény riffek és egy érdekes, izig-vérig amerikai koncepció teszi teljessé az albumot, hiszen a második CD három szerzeménye (és a borító is) a gettysburgi csatának állít emléket (1863-ban vívták az ütközetet). Amellett, hogy e kiváló albumban túlteng az amerikai patriotizmus, az első CD-n európai sorsfordító eseményekről is szó esik. Összefoglalva: kiváló, koncepciós album.

Jó koncepció Csodás dalok **Túl amerikai** **87%**



## Dionysus

Anima Mundi

Luca Turilli éneke és a Sinergy egykori dobosa mellett csuda tehetséges zenészek alkotják ezt a társaságot: a csapat a Rhapsody-hívők szívét fogja igazán megdobogtatni barokk (avagy reneszánsz) metál muzsikájával (avagy himnikus power metálal). A svéd társaság a skandináv rockélet magas színvonalát hozza, és külön öröm, hogy második lemezük sokkal jobb első korongjuknál. Ahogy a nemzetközi rocksajtó is köszöntötte: egy azonnali klasszikus! Egyszer azért körülöttem is nyüzsöghetnek ennyi jó nő, mint a borítón ☺.

Himnikus muzsika **Lehetne koncepciózusabb** **88%**



## The Offspring

Splinter

Az underground scene-ből érkezett világhírű rockbanda új lemezét már nagyon vártuk. Reméltük, hogy a Conspiracy of One csak enyhe megingás, véletlen eset volt az American és a Smash után. Sajnos a borítón látható agyszétszállás maximum dühünkben következhet be, ugyanis a dalok nem elég frissek, sokszor csak az átlag punk szintjét ütik meg, aminél azért jóval többet várnánk. A Race Against Myself és a Spare My Details jó nóták: kár, hogy a lemez többi része alulról üti csak az átlagot. Nagy kár.

Azért vannak még jó nóták! **Csak nem sok** **69%**





# STARMOVIE



Eredeti plakát



## Minden végzet nehéz Something's Gotta Give

Jack Nicholsonról eddig is tudtuk, hogy zseni. A Lesz ez még így se óta pedig azt is tudjuk, hogy egyike a legzseniálisabb komédiásoknak (miután annyiszor volt már örült, meg katona, meg mindenféle hihetetlen jó karakter). Ebben a filmjében ismét egy skrupulusos szerep jutott neki: az öreg playboyé, aki csak 30 alatti lányokkal kezd. De a dolgok másképp alakulnak, és egy szívroham kapcsán beindul a vídamság: 2004 egyik (ha nem a legjobb) komédiája kerekedik ki mulatságos jelenetekkel, zseniális alakításokkal, világsztárokkal, ahogy ez ilyenkor illik. A női főszereplő, Diane Keaton (aki neves írónőt játszik), lánya, a bájos Amanda Peet és a doki, Keanu Reeves is beszállnak a komédiába, bár leginkább Jackről és Diane-ről szól a film (s persze arról, hogy még 63 évesen is lehet változni, és szerelembe is lehet esni). S ez nagyon jó: aki hatalmas nagyokat akar nevetni ezen a romantikus komédián, továbbá látni akarja Jack Nicholson meztelen fenekét, az ki ne hagyja semmiképpen!

Jack Nicholson **kontra** 92%

## Az ítélet eladó Runaway Jury

Szerencsés helyzetben vagyok, ugyanis John Grisham regényét, amelyből a film készült, nemrég olvastam, ezért kiemelt figyelemmel vártam ezt az alkotást. A könyv eredeti fordulatait nagyobbreszt megtartották: a szereplőgárdára (John Cusack, Dustin Hoffman, Gene Hackman, Rachel Weisz) különösebb panasz nem lehet, a filmben is érződnek a könyv váratlan pillanatai, a történet csavarai. A probléma talán csak az lehet, hogy nincs meg benne az a feszültség, amely a könyvben az esküdtszéket jellemezte: az esküdtek tipródása, lelkiismereti gondolatai csak egy apró vitajelenetben jelennek meg, pedig a regényben ez volt talán a legfontosabb. A film készítői inkább a főhősökre koncentráltak. Mindenesetre a történet nagyon érdekes, ezért azoknak, akik kedvelik az olyan filmeket, amelyek az amerikai igazságszolgáltatásról szólnak, és talán kíváncsiak arra, mennyire is manipulálható az „igazság”, vagy hogy létezik, létezhet-e egyáltalán, tiszta szívből ajánlom ezt az érdekes mozit.

Érdekes sztori **Nincs benne elég feszültség** 80%



Eredeti plakát



Eredeti plakát



## Tucatjával olcsóbb Cheaper by the Dozen

Sokan vannak, akik imádják Steve Martint. Mások nem annyira. Egy dolog biztos: ahova ő beteszi a lábát, ott komédia terem. Ezúttal a tucat Steve Martin gyerekeinek számát jelenti, akik egy, a családfő álmát beteljesítő költözés után elszabadítják a poklot. Természetesen ez kiváló lehetőség arra, hogy családi komédiát írhasanak, felhasználva a „Hogyan készítsünk családi komédiát 25 lépésben” című kötetet. Ebben a filmben ugyanis eredeti ötlet nemigen található: Steve Martin és Bonnie Hunt hozza a szokásosat, a legnagyobb lányt alakító Piper Penabó még mindig titkos szerelmem, a gyerkőcök igazi, vassott kölykök, a szomszédok meg csont hülyék. Tiszta Amerika. A filmet az menti meg, hogy mindezek ellenére igencsak kellemesen lehet mosolyogni a családot érintő kalandokon és eseményeken. S ennek azért örülök. Lehet, hogy sokan nem szeretik a családi komédiák műfaját, a film mégis kellemesen és gondtalanul szórakoztat, ismert, így könnyen befogadható eszközökkel.

Kellemes történet **Nem valami eredeti** 82%

## Torque Vas

Nagyon nagy ritkaság, hogy egy film (még ha csak áttételesen is) valamilyen szinten kapcsolódjon a GameStarhoz. Ez az alkotás, amely a Halálos iramban (Fast & Furious), az XXX és a S.W.A.T. producereitől származik, ezúttal motorokról és motorosokról szól. Azonban van egy női főszereplője, aki egyrészt szőke, másrészt hihetetlen bombázó, harmadrészt Monet Mazur a becsületes neve. Ebből is látszik, hogy a GS ott van mindenhol. Maga a film egyébként egy nézhető, bár nem forradalmi akciófilm, tele CGI-s (számítógépes grafikával készült) motoros akciójelenetekkel, az ilyen filmhez passzoló történettel, dögösen dübörgő rockmuzsikával (a Monster Magnet nevű banda is fellép). Erénye, hogy átjön belőle a motorosfilming, hátránya, hogy az akciójelenetek nem hihetőek. Én jót mosolyogtam, amikor bemutatták a világ leggyorsabb motorkerékpárját, amelyben dupla porlasztós Rolls-Royce-helikopter motor van. S a vonat motoros jelenet szintén megmosolyogtató. Nekem azért tetszett. Főleg Miss Mazur.

Motorosfilming Monet Mazur **Üldözések Vonatossal jelenet** 72%



Eredeti plakát



Ti tudjátok, milyen érzés hang nélkül létezni? Amikor az ember felemeli a telefonkagylót, s bele akar szólni, de semmilyen zaj nem jön ki a száján. Majd ezt követően körülbelül 10 percig mutogat a patikusnak, mire az rájön, mit is akar kérni. Szerintem nagyon vicces állapot, én legalábbis élveztem ☺.Vannak olyan emberek, akikre igencsak ráférne, hogy ilyen brutális méretű megfázás kapja el őket. Szurkoljunk nekik, hogy ők se maradjanak ki a járványból! Ezért ezúttal nem beszélek, csak írok...

## Pimpike

Karácsonyi DVD-esőben!?

Hi Gyu!

A karácsony előtti fergeteges leárazások természetesen a DVD-olvasókat is érintették. Most, hogy elmúlt a karácsony, bizonyára sok embertársam szembesül azzal a ténnyel hogy családtagjai, rokonai elhalmozták DVD-olvasóval.

Invincible, és sok más tanult kollégám segítségével összegyűjtöttem egy pár lehetséges variációt a főlegessé vált olvasók hasznosítására. Használhatjuk őket:

- 1; A WC-ben a kefe alá magasztónak – há' nehogy má' a földön legyen a kefe!
- 2; Remekül alkalmazhatjuk őket ajtókat kitámasztani.
- 3; Saját felelősségre focizni is lehet velük.
- 4; Önvédelmi célokra, pl kutyát dobálni.
- 5; Rakhatunk ki belőlük járdát a cocákhoz – nehogy má' sárosak legyünk, mikor megyünk etetni. Sőt! Ha télen bedugjuk őket, leolvad róluk a hó!)
- 6; Végül: az erősebb motorral rendelkező készülékeket sikerrel alkalmazhatjuk szalámiszeletelőként! Az egyetlen gondunk, hogy csak vastagon tudunk vele szeletelni, de remélem, lesz olyan vállalkozó emberke, aki tökéletesíti a prototípust. Több variációt még nem fedeztünk fel, de a lehetőségek tárháza végtelen!)

Hi Pimp!

**Először is a karácsonyi DVD-esőben vigyázzunk, nehogy megázzunk. Így legyen nálunk DVD-esernyő, de nem kell kettő, elég, ha egy dupla DVD-esernyőnk van, ugyanis az egy darab, de kétszer annyit véd a DVD-eső ellen. Nekem persze még lenne néhány javaslatom. A főlegessé vált olvasókat**

**kiválóan lehet használni építkezésen: alakjuk hasonlít a téglára. Emellett korszerű mosógépet lehet vele barkácsolni ott, ahol nincs áram: csak 4 olvasó kell, és máris nem billeg a mosóteknő! Egyébként a feleslegessé vált CD-olvasóból kiváló CD-lemezjátszót lehet barkácsolni egészen kis erőfeszítéssel. És utolsóként a legfontosabb ötlet: kiöregedett CD-olvasónkat kiválóan használhatjuk üdítőitalos pohár tartóként úgy, hogy nyitva hagyjuk a tálcáját. Igazad van, a lehetőségek száma végtelen.**

## SZABZ1

ne gépezz

Hali, te Számítógéptől Zápult Agyú Billentyűzet Zsonglőr (SZABZ)!!! Azért ragadok tollat, hogy felhívjam minden SZABZ figyelmét arra, hogy kedvenc szenvedélyük, a számítógép milyen káros. Próbáljunk meg elszakadni eme szenvedélyunktől, mert rámehetnek a jegyeink, barátaink, munkánk. Focizzunk, olvasunk, hallgassunk zenét, tévézzünk. Én tudom. Egész nap a monitor előtt ülök, és nyomom a fifát ezerrel. Gondolom, nem csak én vagyok így vele. Ne hagyjátok abba a Gépelést, csak ne egész nap! Ennyi volt, talán igaz se volt.

**Igen, szentigaz, nekem például ráment a buszjegyem. Addig gépeztem, amíg kiesett a zsebemből, és azóta sincs meg. Mondjuk, velem az a legfőbb baj, ha keveset gépezem, akkor arra megy rá a munkám. Bár biztos, hogy az elvesztett buszjegy miatt van az egész. Nem is tudtam, hogy valaha létezett FIFA 1000. Gondolom, a magyar válogatottban akkor még Szent István volt a közép-csatár ☺. Csak azt nem tudom, akkor ez a gáma milyen**

**grafikus kártyán futhatott ☺. Egyébként pedig bagoly mondja verébnek, hallod SZABZ1?**

## BnA>

Először BnA

Csá vasGYUról! :-)

Először veszem a tollat... khm...

a bill.-t, hogy zagyváljak valamit legkedveltebb lapomba, a GameStarba. Több oka is van! (Örülj!)

- 1.) Egy éve vagyok Gamestar-hívő, s most érkezettnek láttam az időt, hogy végre az arénába vonuljak.
- 2.) Írjon már egy sztár is... :-)) (Azért még szerény vagyok! :-))
- 3.) Ki akarom má' fejezni, hogy szerintem is mekkora jó a GameStar. Főleg a te(l)jes játékokkal kapcsolatban mondhatom ezt, mert ilyeneket, mint a SWAT vagy a Rogue Spear nem sok magazinban láttam! Ja tényleg: mikor akarjátok a Wizardry 8-at teljesnek?
- 4.) Király vagy, Sárkány György, azonban az utóbbi időben túl komoly vagy. Én nemtom, hogy mi a fa(...) van, de tavaly év elején még abszolút hülyültél, most meg csak mély értelmű gondolatok meg filozófia meg ez a sok érzélgösség. Nem akarok kukacoskodni, de a vicces Gyu-t még jobban csípatom!
- 5.) Te nem brazil vagy :-))?)
- 6.) Szerintem a másik játéklapok fikázása tök értelmetlen a kedves levélírók részéről, hiszen aki más vesz, mint a GameStar, az igen szegény ember lehet, de attól függetlenül szerintem semmivel sem rosszabb, mint mások. Egyszer tán' csak rákap a GameStarra!

**1. Valamit eltéveszthetél. Aho-va vonulni kell, az a kolostor. Vagy monostor. Vagy ostor. A fene sem ismeri ezeket a vonulós helyeket. A Gém-**

## A HÓNAP LEVELE

olbee

Subject: teljesjáték

Hali Gyu!

1. Tudom, hogy sokan szakállják a SZERKESZTŐSÉGET (nevük legyen áldott) ezzel, de mostanában (szerény gémpap személyem szerint) elég gyenge a teljesjátékfelhozatal. (mikor láttál Te GameStart utoljára? Két éve? SWAT 3, SWINE, Turok 2, Shadowman, ezek nem elég jók? Rádásul jövő hónapban pedig kiderül, hogy mi lesz ezek után. Nem rosszak, na, nem rosszak... -ender)
2. Nem tudom, de véletlenül az RFT-ben nincs egy Gémparancsolat? Ilyen apróságra mint a GAMESTAR-hittérítő szekta tagjainak kéne (tudod, az a baromság, amit én alapítottam). Lécciiiiiii! Nézz utána!

Hali Olbee Testvér!

**Íme a Gémparancsolat (RFT XLII kötet, függelék):**

- 1. Ne tisztelj mást, mint akit tiszteltél.**
- 2. Ne csinálj screenshotot, és ne imádd.**
- 3. A GameStar nevét hiába ne mondd.**
- 4. Szenteld meg minden hónap második péntekjét.**
- 5. Tiszteld a szerkesztőket és az írókat.**
- 6. Ne cheatelj.**
- 7. Ne törj programokat (ne kalózkodj).**
- 8. Ne vedd el más CD-jét.**
- 9. Ne beszélj mellé, ha csaltál.**
- 10. Ne kívánd embertársad PC-jét.**

Gámen ☺

**sztár hittérítő szektának vajon mije lehet?**

- 2. Ringo Starrt már kértük, de épp nem ér rá.**
- 3. Hát szép is lenne, ha nálunk lejönné, aztán máshol is ☺. Wizardry 8-at? Hmmm, nem keversz minket össze valakivel?**
- 4. Na tessék. Vannak, akik pa-**



**125**  
**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



**126**  
**KV-szünet**  
Hardveres problémák



**127**  
**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

**naszkodnak, hogy szétpoénkodom a leveleiket. Most kinek is van igaza?**  
**5. Halljátok, kedves levélírók?**  
**6. Ejnye-bejnye, bántani a kisebbet, milyen dolog ez! Szégyelljétek magatokat!**

## Ravy

### Figyelmeztetés

Szia Gyu!  
Tehát lenne egy kérésem az újsággal kapcsolatban; nekem névnapom alkalmából nagymamám előfizetett, csak az a probléma, hogy ő azt hitte, hogy fél évre fizetett elő, ezért kérek téged, hogy tegyetek az újságba egy felhívást, figyelmetlen nagymamáknak. ^\_^ Ja, amúgy az újság nagyon tetszik, egyre jobb a színvonal, és ugye. Azért, mert Boe lett a főszerkesztő, Szittyónak legalább adtok egy kartondobozt, hogy legyen min ülnie?

Ja, és lehetséges lenne, hogy az újságba raktok egy utalást (linket) az oldalunkra (<http://moonline.xw.hu>), mert egy magyar fejlesztőcsapat vagyunk, és nem sokan ismernek eddig, ha be tudnátok rakni az újságba, megköszönnék>>>

**Kedves Nagymamák! Mivel, gondolom, mindnyájan azonnal rohannak előfizetni a GameStar unokáiknak (ami melleleg gyönyörű ajándék), elmondanám, hogy a legegyszerűbb egy évre előfizetni, és akkor nem fordulhatnak elő félreértések féléves előfizetéssel. Azt hiszem, egy ilyen felhívás után kordont kell felállítanunk majd az utcán, hogy a nagymamák hadait sorokba tudjuk terelni, amint a terjesztési osztályra várnak. Szittyónak olyan kartondoboz van, ne tudd meg. Ugyanis a Szittyó Boe főnöke lett, magyarán felfelé „bukott“. Ő az IDG lapmenedzser, tehát Ő menedzseli az összes kiadványunkat. Tehát nekünk is főnökünk végül is. Íme az oldalaitok ajánlata, aztán lássunk is valami jó játékot hamarosan ☺.**

## PuToM

### FIFA 2004

Szeva Gyu!!!!

Csak azt akarom közölni, amit már sok FIFA 2004-gamer is kérdezhetett: a [www.fifahungary.on.hu](http://www.fifahungary.on.hu)-ról le lehet tölteni pecseket, amivel lehet állítani a billentyűzetet, el lehet menteni a visszajátszásokat.

**Köszönjük a kedvességéd, PuTom ☺**

## Subzero

### Megvan!

Hello Gyu!  
A minap ügyeletes voltam a suliban,

**Itt viszont mindenki megkapja, ami kell neki: a kékek CD-ket, az ezüstök DVD-t**

**-moltam**

ami annyit jelent, hogy az ajtó előtt ülök, és mindenkitől megkérdezem, hogy hova megy. Na, és az történt, hogy nálam volt a januári GS. Olvasgattam, olvastam, mire azon kaptam magam, hogy a portás kitépi a kezemből, és elviszi.

Kérdeztem, hova viszi, erre ő azt mondja, hogy figyelj inkább, majd év végén visszakapom. Hát erre igencsak szomorú lettem, és elhártóztam, hogy ha vége az ügyeletnek, megnézem a weblapokat. Nálunk a suliban diákigazolvánnyal ki lehet kérni 1 gépet a suliban 1 órára! De nekem ez kevés volt. Kikértem a gépet, diákigazolványt odaadtam, és felmentem gépezni. Kinyitottam a szekrényt, és mikor lejárt az egy óra, nyitva hagytam. Így visszavittem a kulcsot, visszakaptam a diákot, és visszamentem gépezni. De fél óra után a portás feltevédt az informatikaterembe. Meglátott, iszonyúan ordítani kezdett, és ami a legjobb, hozzám vágta a GS-em!!!! Szuper, még aznap elolvastam, de a portás azóta nem áll velem szóba.

**Úgy látom manapság, divat lett GS-eket dobálni. Bár igazámból csak akkor éri meg, ha TFT-t kap érte az ember, azonban ez is méltó jutalom lehet, ha a portás nem áll szóba Veled egy darabig. A portás a Stressus Gamestarus szimptomáit mutatja. Ez egy akut idegi állapot, amelyben az idegességet heveny kiabálás követi, az a kézben található izmok heves összerándulását idézi elő,**

**így a kézben tartott GameStar röppályára indul. S hogy miért rólunk neveztek el ezt a betegséget? Egyszerű: a GameStar röpül a legjobban ☺.**

## „Arthuro007“

### Mégsem

Szevasz Gyu!!!  
Megint én vagyok... Sikerült elkerülnem a tragédiát, de sajnos kórházban vagyok. Mikor kiugrottam, a szobatársaim próbálkoztak segíteni a helyzetemen, de nem si-

került. Csak a GameStar volt az egyetlen remény, ami tartotta bennem a lelkeket. Most is a GS CD-mel lételem böngészgetem a laptopomon. Köszönöm nektek, hogy mindent, mindent megtesztetek az olvasóitok kedvéért, és kérek, tegyétek be, mert az olvasóknak tudniuk kell, hogy mi lett velem, és hogy egy GameStarért akár az életemet is elveszíthettem volna. Na csá...

### Szevasz Arthuro!

**Akkor ezért nem jelentkezett a barátnéd? Az egyik szemem sír, a másik meg üveg, ahogy a nagy bölcs mondaná: persze örülünk, hogy még élsz, és örömmel teszünk meg mindent az olvasóinkért, de azért a barátnédet átküldhetné, annyira számítottam rá ☺.**

## Zoles

### Na ezt kapd ki

Hello, Gyu. Kiszámoltam, hogy az újság 2 év és 1 hónap alatt összesen csak 150 Ft-tal drágult, és emellett folyamatosan nőtt a CD-k, az oldalak és az extrák száma. Congratulation, csak így tovább. Egyébként mi az az Öjömbódottá, mert roppant összetett központi idegrendszeremmel nem tudtam megfejteni.

### Hello Zoles!

**Hmmm, erre nem is gondoltunk, de köszi a dicséretet. AZ Öjömbódottá egy igazi multikulturális jelenség: valahol messze vidéken, olyan helyen, ahol java részt nemzeti-ségiek élnek, él Matisz nagypapa és „kiccsalággya“. Ő az apja annak a kislánynak, aki 11 évesen szült. S amikor kivonult hozzájuk valamelyik kereskedelmi adó stábja, akkor az öreggel beszéltek. Matisz nagypapa igen érdekes magyar dialektust beszél (legalább annyi szót ismer, mint amennyi az IQ-ja), ugyanis a magyar fordítás nélkül (ilyen is van az eredeti tévéadáshoz) egy bűdös szót sem lehet érteni abból, amit mond. Talán a legérthetőbb szava az Öjömbódottá, ami azt jelenti: öröm és boldogság. S az öreg azóta igazi kultuszfigura lett, másik legendás szólása: „mitulát báti hotta“, azaz: Mikulás bácsi hozta (illetve „tata halá, tatata bötön“, angol**

## FORUM GAMESTARORUM

**Ismét nem topikokkal, hanem szabályokkal foglalkoznék egy picit. Amint a gyakorlott fórumozók észrevették, a GameStar fóruma is megváltozott. Nagyon fontos, hogy ezentúl jobban odafigyelünk a témákra: arra, hogy a topikok neve ne legyen csupa nagybetűvel (ez az interneten ugyanis kiabálásnak számít). Amennyiben a topik nevében helyesírási hibát követtek el, azt ki fogjuk javítani. A rossz helyen (nem megfelelő témában) megnyitott topikokat át fogjuk helyezni a megfelelő helyre. Továbbra sem tűrjük a közönséges, nyomdafestéket nem tűrő beszédet, az ilyen hozzászólásokat töröljük. Amennyiben egy adott topikban a vita kiszabadul az eszmecsere szintjéről, és személyeskedő hangvételűvé válik, előfordulhat a topik lezárása, illetve legvégső esetben törlése. Kérünk benneteket, tiszteljétek a többi fórumozót, amennyiben személyes problémáitok akadnának egymással, azt ne a fórum nyilvánossága előtt intézzétek el. Köszönjük, hogy betartjátok ezt a néhány egyszerű kérést, és találkozunk a fórumon!**

<http://forum.gamestar.hu>

# CSAK RÖVIDEN

Érdekelne a RADSPORT MANAGER 2003-04. Nem tudtok arról, hogy bekerült egyáltalán példány az országba, vagy hogyan lehetne hozzájutni? *Ciao: Béla*

**Kedvenc boltjaimban a Bécsi út 1/a alatt, de ismét az osztárak végén :)**

Igaz, hogy nem a te területed, de nem tudod, hogyan lehet feliratos filmeket nézni felirattal együtt?? *(ByDario)*

**Gondoltál már a helyi mozira?**

csá Gyu! Azt hiszem beléd es-tem...ez baj, vess meg érte, ha igen... *(gandalf)*

**Ha fiú vagy, akkor elég nagy baj. Ha pedig lány, akkor be-szelhetünk a dologról...**

Hali Gyu! Van egy új értelme a nevednek!!! Gyu - Gyűrűk Ura!!!!!! *(g. abris)*

**De ugye nekem nem kell háromrészesnek lennem nyálás befejezéssel ☺?**

Mikor jelenik meg az új poszteres GS? Az első szám nagyon teccett, úgyhogy várom a következőt!!

**Minden bizonnyal hamarosan, szerintem tavaszig biztosan.**

Miért nem csináltok egy oldalt, vagy kettőt, amire kiíratok, milyen számítógépe van odaát a GameStarnál mindenkinek? *(hf61)*

**Amikor olvasod a játékesztet, ott speciel mindenkinek a gépe le van írva.**

Sir Maxwell igazi keresztnéve nem véletlenül Balázs? *(balli8)*

**Egészen biztos, hogy nem Balázs. De nem is Maxwell ☺.**

Sose téveszd össze a kedves atyát a nedves gatyával! *(Max Payne)*

**És a véres párbajt a páros vérbajjal..hehe...**

Miért nem változtatod a neved Gyu Mesterre? *(Z. Dénes)*

**A szerénységem tiltja. De persze mindenki úgy hív, ahogy csak akar ☺.**

Ha rászerelek a proci ra egy új hűtő akkor lesz valami? *(B. Balázs)*

**Ez attól függ. Ha túl nagy a hűtő (mondjuk 400 literes és mélyhűtő is van), akkor le fog billenni a PC-dről és akkor tönkre is mehet.**

**fordításban: „only the death, only the prison” -ender).**

## Credo

### kérdések

Hali!

Lenne egy pár kérdésem:

1. Naponta hány levelet kapsz?
2. Mi alapján kerülnek be a levelek az arénába?
3. Jelenleg milyen géped van?
4. Otthon is szoktál dolgozni? Naponta hány órát dolgozol?
5. Jelenleg melyik játékot tolod?
6. Minden cikkben azt írjátok, hogy az MX-es videokártya egy sz\*r. Szerintem nem így van. Minden játék gyönyörűen megy 1024x768-ban, 75 Hz-en. Sőt, úgy vettem észre, hogy nincs olyan játék, amihez kell a 128 megás videokártya.
7. Láttam az újságosnál, hogy 2 GS egy áráért egy csomó extrával, igaz, hogy féléves. Ennek az előfizetési akciónak nem az a lényege, hogy ezt a régít minél kevesebben vegyék?

**Hali Credo!**

1. 100-120 körül
2. Annak alapján, hogy amikor írom az Arénát, melyik levél tetszik.
3. Minden játékesztben, amiről írok, megtalálok, milyen gépem van.
4. Igen, szoktam, néha 16-20 órát is, főleg ha lapleadás közeledik.
5. Total Club Manager 2004
6. Próbáld csak a Prince of Persiával játszani MX-en. Sok sikert!
7. Te értetted, mit akartál kérdezni? Mert itt egyikünk sem ☺.

## Kolbász

### Gépkérdés

Üdv Gyumester

Lenne egy nagyon fontos kérdés. Szerinted el fog-e indulni a Half-Life 2 egy ilyen gépen: Alaplap: egy kevés műanyag Processzor : Intel Pentium 0,0002 Processzor órajele: 2 Kiloherzt Memória: 2 bit RAM Videokártya: egy szendárab Hangkártya: nincs Winchester: egy flopilemez CD-meghajtó: bakelitilemez Flopimeghajtó: eltört Számítógépház: kutyaól Egér: most éppen elbújt egy lukba Billentyűzet: 2 gombos afgán Képernyő: 2x1 felbontású fekete-fehér Internetkapcsolat: néha megkérem, hogy ugasson a kutyam

Ha nem, szerinted min fejlesszek még :-)?

Igen, futni fog rajta gond nélkül, sőt ennél rosszabb gépen is menni fog a Half-Life 2 Extremely Low Requirements (Eloreq) verzió, amihez a következő gép kell: Egy krokodilcsipesz, egy lapos elem (Hova mész kisfiam? La-poselemér! Nem a nevedet kérdeztem, Te ☺), egy darab LED dióda és egy véccélelhúzó (s persze szigszalag meg hegesztőpáka, kalapács és csavarhúzó. Ez utóbbi a játékkontroller is egyben. Tuti, ennél minimálabb konfiguráció szinte nincs is (a LED diódát kihagyhatod, de akkor nem fogod tudni, mikor megy a játék, és mikor nem, no persze attól még működni fog). Esetleg ha ügyes vagy, hozzájuthatsz force feedbackes véccélelhúzóhoz, de úgy már elég drága. Ja, és kell CD-ROM is hozzá, de azt majd Pimpikétől kérj.

## Devil Mekrom

### DVD-s GS nuku

Hi Gyu!

Nagy baj történt. 5 város minden újságársát végignézttem, s sehol sem lehetett DVD-s GS-t kapni. Ugyanis előfizető vagyok, de a CD-s GS előfizim januárig tartott. Én + úgy akartam hogy a 2004-es évet DVD-s GS-sel kezdem. Erre sehol sem volt. Van, ahol azt sem tudják, mi az (még ilyet!!! - ez az, még ilyet!!! :-)), van ahol nem is szokott jönni csak CD-s, máshol meg már elfogyott, illetve "pont most vitték el". Tudom, erre a válaszod az lesz, hogy másszak be a szerkesztőségbe, majd +dobsz egygyel. De hát vidéki vagyok, kocsink sincs, így hát nuku DVD GS. Nem lehetne elküldeni? A postaköltséget állnám! Vagy ezzel a kérdéssel a terjesztéshez forduljak?

**Hi Devil!**

**Szomorú a történeted, s az üvegszemem mellett a másik már sír is. Mert ami szomorúság Neked, az öröm nekünk: az összes DVD-s GS-t elkapkodják. A terjesztéstől valóban lehet rendelni GS-t, és tölük érdemes érdeklődni arról is, melyik újságársoknál lehet esélyesen DVD-s GS-t találni. Én őszinte leszek, Pesten sehol sem látom, amíg be-**

**teg voltam, gondolom szétkapkodták (de egy Dupla Jó Hír: annak öröme, hogy a Dupla DVD-s GS csak 1896 forint lesz jövő hónaptól, egy kicsit megemeltük a példányszámát is, laza másfélszeresére. Nagyon bízunk benne, hogy így már mindenkéhez eljut. Csak szét ne kapkodják... -ender).**

## moltam

### köszí

Én eddig csak két számot vettem, de meggyőződtem. Nagyon király az újság, s továbbra is ezt fogom venni. Eddig már 2féle újságot vettem, de mind a 2 átállt DVD-re, velem meg nem is törődtek, akinek nincsen DVD olvasója. Itt viszont mindenki megkapja, ami kell neki: A kékek CD-keket, az ezüstök DVD-t. 1ébként sztem az újság nem drága, megéri az árát, és a 3 CD is elég.

**Már a legutóbbi design-váltás alkalmával észrevehettétek (ha addig nem), hogy hallgatunk rá-tok. Számonkra az a legfontosabb, hogy Ti, az olvasók mit szeretnétek. S érdekes módon a Ti óhajotok találkozik az üzleti realitással is: együtt haladunk egyre feljebb, egyre jobb és teljesebbé válna. Köszönjük szépen az ötleteiteket, a hozzászólásaitokat: változatlanul bombázatok minket ezekkel, hogy még ennél jobb Gamestart csinálhassunk ☺ S mi köszönjük ☺**

Ebben a hónapban ez volt az Aréna. Megtanultuk egy GameStar-dobalós betegség nevét (Stressus GameStarus), játszottunk FIFA 1000-rel, Ringo Starr épp nem ért rá, és mindenféle hasonló érdekességet gyűjtöttünk össze, megismerkedtünk Lapos Elemér nevű barátunkkal. S végül, de nem utolsósorban megismer-tük a Gémparancsolatot is. Ez nagyon fontos dolog ám! Tessék betartani, mert egyébként irgumburgum lesz! Maximális tisztelettel,

Gyu

A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivetve a közölköz. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetők tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.



**E-mail: arena@gamestar.hu**  
**Levelezési cím: 1065 Bp. Révay u. 10\***

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!



# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...

## FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!  
[www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

## Norbimaster

Prince of Persia: SOT

Hi bad sector.

2 kérdésem lenne ( pontosabban inkább 3)

1.) S pop4-nél a játék vége fele lesz egy olyan rész, amikor egy katakombába esünk bele a lánnyal együtt. Nagy sötétség, és a lány hablatyol összevissza. Ezután eltűnik, és csak egy felnyitott sírt látni, aminek lyukas az alja. Majd hosszú lépcsőhöz ér, ezután kezdődik a baj. Egy csomó kaput lehet látni egy szentélyben, közepen egy szobor van. A srác folyton kérdezi a lányt, hogy hol van, de az csak annyit mond: „Itt.” Bármelyik kapun megyek be, azon jövök ki, amelyiken a szentélybe jutottam. Plz, segíts, mert nem tudom, hogy lehetne innét továbbjutni.

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Néhány hasznos tudnivaló, mielőtt regényt írnál. Ez a kis doboz havonta változik, vagy akár ugyanolyan is maradhat, és azokat a legégetőbb problémákat tartalmazza, amelyekkel kapcsolatban a legtöbb levelet küldtél.**

- A Prince of Persia: Sands of Time régi sajnos a végleges, doboz PC-s verzióba végül is az utolsó pillanatban mégsem rakták bele a régi Prince of Persia verziókat, pedig mindegyik konzolosban benne van.
- A Max Payne 2 cheateket (például a méztelen Mona-t), csak ez eredeti, dobozos verzióban lehet előhozni
- A Max Payne 1-es modokat egy külön megjelenő ablakban a legelső gördülő listában (choose customized games) kell kiválasztani.
- Ha magyarosítást keresel egy játékhoz:  
[www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)

Jelentem, tombol a Gyűrűk Ura-mánia! A film megtekintése után igen sokan kedvet kaphattatok hozzá, mert szinte minden második levél a Return of the Kingben elakadtakról szól. És hogy hogyan lehet a RotK-ban elakadni? Olvassátok lejjebb...

Csá!

**Az a megoldás, hogy mindig azon az ajtón kell bemenni, ahol éppen vízcörgedezést hallasz!**

## Richie

LOTR: Return of the King

Csá Bad sector!

A LOTR: Return of the Kinggel kapcsolatban szeretném a segítségedet kérni: nem tudom, honnan lehet megszerezni a végigjátszását, mert \*\*\*\*\* nehéz, legalábbis nekem. Például az Escape from Osgiliath nevű pályán, amikor lemegek a qrva csatornába, és nem tom kinyírni azt a nagy dögöt azzal a buzogánnyal. Mit tegyek? Ja, és nem tennék bele tippetet stb. a GS-be a RotK-gel kapcsolatban? Tudom, az előző újságban volt, csak az nem volt elég nekem. Előre is kössz.

**Nos, a megoldás annyi, hogy igen fürgén kell ütni, és nem szabad aláállni, amikor lesújt a buzogánnyal. Ismételni pedig nem szoktuk magunkat, mi nem mondunk semmit kétszer, nem mondunk semmit kétszer, sorry ☹.**

## Varga Zé

Broken Sword 3

Hello Bad!

Bocs, hogy a saját e-mailedre írok, és nem a kávészünetesre, de hátha így gyorsabban megkapod a kérdésem. Az újságban megjelent Broken Sword- demóval kapcsolatban szeretném megkérdezni, hogy a második pályán, amikor Harryhez kell átugrani a sziklán, hogy lehet felmászni, akármit nyomkodok ugyanis, nem bírok továbbmenni?!

Kérlek, ha tudsz, dobj meg egy e-maillal légsz!

**A Broken Sword 3 PC-s irányítása meglehetősen szerencsétlen, ugyanis teljes egészében az xboxosat modellezték le, ami billentyűzetre nem volt túl jó ötlet. Leginkább a sziklás résznél bosszantó ez, de később is problémát okozhat. A megoldás: konfiguráld be magadnak a (kissé homályos...) menürendszerben a megfelelő billentyűket, aztán tapasztald ki ennél a résznél. Jobbat én sem tudok mondani, csak sok sikert kívánni hozzá ☺!**

## bessye

LOTR: Return of the King

Hello Bad Sector!

Király az újság, de lenne pár kérdésem a Gyűrűk Ura: A király visszatérrel kapcsolatban! Kérdéseim: A Gandalfal való 3. küldetésben elakadtam! Egy nagy csatában vagyok, és a kijelző mutatja, hogy mindig bírom az orkok ellen, de aztán semmi! Légsz! Ird le, mit kell csinálni!

**Hello, akkor Minas Tirith-ben vagy, és minél több nőt és gyermeket kell megmentened. Valójában leginkább a saját bőrödre kell ügyelned, illetve arra, hogy lehetőleg minél több orkot pucolj ki erről a helyszínről, hogy ne árrassák el. Használd gyakran a tömegekre ható villámvárzslatot az akciógomb nyomva tartásával, majd gyorsan végezz ki mindenkit kegyelemdőféssel!**

## Marci

LOTR: Return of the King

Hello Sector!

A múltkori minas top of the... és a shelob pályákat meg tudtam csinálni, de 3 nappal ezelőtt sikerült Aragornnal lenyírnom a death kinget, és tudod, kapunk egy checkpointot utána, és minden elkezd összedőlni. Nos, legalább 30x próbáltam kijutni, nem merek kilépni a progiból/kikapcsolni a gépet, nehogy elveszen a check.

Odáig oké, hogy a második monsztacsoportot lenyírom... utána futok-futok, és a „kék ködszerű folyóban” mindig rám esik a szikla... mindig a legvégén, pedig bal oldalon megyek, és sietek, ahogy tudok. Nem lehet benne valahogy futni? Mert automatikusan csak gyalogol, én meg mindig meghalok... egyszer sikerült itt túljutnom, akkor elmentem odáig, h. a harmadik monsztahelyszínen kinyírtam mindenkit (Legoval és Gimlivel együtt). Nem tudtam, hova menjek, beálltam Legolas mellé, erre én meghaltam, ő nem... vicces. Ott hova kell menni? Please help, mert szétvet az ideg! Hogy a fr\*\*\*ba csináljam meg!?!?!?

Hello!

**Ez egy elég gizda pályarész... A „kék ködben” Aragorn tényleg csak gyalogol, itt nem lehet mást csinálni. A túléléshez sincs más megoldás, mint a le-hulló sziklákat kikerülve rohanani. Valahogy próbálj meg ne „vakon” előreszaladni, hanem inkább figyelj, és jegyezd meg a problémás helyeket, előtűk pedig lassíts! Nekem ez bejött...  
Bad Sector**



**Figyelem!** Tekintve, hogy havonta többszáz levelet kapunk játék-elakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok, vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben ne legyetek restek igénybe venni online fórumszolgáltatásunkat, és tegyétek fel kérdéseiteket a [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum) oldal „Problémák – Segítségek szekciójában!”



## FÓRUM

Ha hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd: Problémák – Segítségek – HW/SW [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Eltelt ismét egy hónap, beköszöntött a február, túléltünk egy nyílt napot, és szerencsére a hardverárak is igencsak mélyponton tanyáznak. Természetesen ebben a hónapban sem csak „csézéssel” múltunk az időnket, kaptunk levelet gazdagon, ezért jó szokásomhoz híven most sem ússzátok meg problémás esetek, kérdések, no és persze a válaszok nélkül.

## Frenky!

### Milyen gépet vegyek?

Nemsokára egy kis pénzhez jutok, kérek, ajánlj nekem egy értelmes és AMD-s konfigot, úgy 160-170 ezer Ft körül! Monitor nem kell, csak proci, alaplap, memória, VGA-kártya (csak ATI Radeon kártyával!!!), winchester és a többi kiegészítő! Kérek, mindent részletesen írj le, és hogy hol, mi, mennyi, azt is. Köszí szépen előre is!

**Szeretnék mindenkit megkérni arra, hogy akinek hasonló vásárlási problémája van, az lapozzon a GameStar 118-119. oldalára, és olvasson bele a megújult hardvereszt-összesítőbe. Itt minden hónapban forintra pontosan kicszontozunk két AMD-s és két értelmes konfigot, amelyet manapság játék céljából érdemes választani. Ha pedig csak egyes részegységek árára lennétek kíváncsiak, akkor azt szintén ugyanitt keressétek!**

## H.Tamás

### CD-gond

Az az én nagy gondom, hogy nem olvassa be a GameStar CD-mellékletet a gépem! Az előzőeket rendszeren beolvasta, de ezt nem. Már próbáltam frissíteni a Windowst, de úgy sem jó. Csak azt ne mondj, hogy telepítsem újból az egész gépet! Még valami: tudnál ajánlani egy nagyon olcsó CD-író?

**Szerintem kivételesen nem a Windows hibájáról van szó. Először javasolom, próbáld beolvasni egy másik gépben is CD-mellékletünket. Ha ott megy, akkor az olvasóddal lesz valami. Ha pedig ott sem megy, akkor küldd vissza nekünk, és kicseréljük!**

## Balage

### Kérdések

Szeretném a 80 GB-os Maxtor 7200-as vinyómat több partícióra bontani. Kérdésem, hogy azt hogyan kell megcsinálni, mivel én most raktam fel az XP-t, és egy darabban van. Lenne egy másik kérdésem, hogy a VGA-kártyám fura jeleket ad ki a monitorra. Némely pixel furán világít és villózik, ráadásul már bekapcsoláskor (tudod, mikor számolja a memóriát stb.) is ezt csinálja. Lehet, hogy a monitor ment tönkre? A kártyát kivettem és visszaraktam, és driver is van fent!

**A vinyód particionálását a Windows XP telepítése előtt kellett volna elvégezned. Most egy partíció van az egész gépen, ezen van az oprendszer, és minden más. Nem túl szerencsés, ezért érdemes a PartitionMagic programot bevetni, ez képes a már meglévő aktív partíciót is több részre szedni. A monitoron megjelenő hibák a VGA-kártya termékei, nem a monitor hibái. Ha egy monitoron kiég egy-két pixel, az nem fog így villózni. Ha friss a driver, és továbbra is ezt produkálja, próbáljátok ki egy másik gépben, és ha ott is ugyanezt műveli, cseréljétek ki egy másikra.**

## Horváth Tamás

### Winchester dilemma

Lökjétek le gyorsan azt a kávé, srácok, és próbáljatok nekem segíteni, mert lassan meghülyülök a winchesterem miatt. Mikor berakom a mobil racket a helyére, hülyén felpörög a merevlemez, aztán látszólag semmi gond. Viszont ezek után a rendszer gyakorlatilag használhatatlan lesz, lefagy, és hűtőeségeket csinál. Ha újraindítom, néha helyrejön, de valamiért alapból nem szereti, hogy két rack van benne. Egy

másik ügyben is szeretnék tanácsot kérni: szeretnék érdemes SATA-ra váltani? Mert nekem nem támogatja az alaplapom, és a winchestereim sem. Gondolkozom rajta, hátha gyorsabb lenne a rendszer, de előtte, gondoltam, jobb, ha kikérem a véleményeteket.

**Először is érdemes kikapcsolt állapotban cserélni a mobil racket, mert nem tesz túl jót a merevlemeznek, ha menet közben dugod rá! Másodszor, előfordulhat, hogy a tápod nem bírja szusszal, ebben az esetben érdemes lenne kicserélni egy nagyobbra. Manapság egy 400 W teljesítményű táp az ideális, erre nyugodtan csatlakoztathatsz akár több merevlemez és optikai meghajtót is. A SATA-ra való átállás elég költséges móka (persze más kérdés, ha az ember új gépet vesz), főleg ha az alaplapod sem támogatja ezt. Én azt mondom, kizárólag csak ezért ne cserélj semmit a gépemben, mert nem éri meg!**

## Gaborc

### Nem megy ez a...

Sokadszorra történik velem, hogy megveszem az újságotokat egy-egy jó gámáért (például SWINE), erre, mikor vigyorogva beteszem a CD-be, meg se akar nyekkenni, és nem indul el! Nem tudom, hogy nézitek Ti meg ezeket a játékokat, de jó lenne, ha ki próbálnátok átlagos gépeken is, átlagos driverekkel. A múltkor is visszaküldtem egy CD-t, és visszakaptam, hogy jó... Amúgy egyre jobb az újság, csak ez idegesít egy kicsit!

**Az a helyzet, hogy mi minden teljes játékot kipróbálunk, mielőtt elküldenénk sokszorosítani. A szerkiben különféle konfiguráción és különböző operációs rendszereken is teszteljük őket. Azt tudom mondani, hogy a Te gépeddel**

**nem stimmel valami. Ha géped megfelel a teljes játék borítóján feltüntetett minimális gépigénynek, akkor szoftveres gond lehet. Ebben az esetben ellenőrizni kell a meghajtóprogramok frissességét, ugyanis ezeket szinte havi rendszerességgel frissíteni kell.**

## Szegő Dániel

### VGA vásárlás

Azért írok neked, mert gépemre ráférne egy alapos fejlesztés. Az utóbbi valamikor egy-másfél éve lehetett. Most egy AMD XP 1600+ van, viszont a VGA-m egy GeForce2-es. Szeretném a lehető legolcsóbban megúszni a dolgot. Fontos, hogy jó legyen a VGA ár/teljesítmény aránya, mert nem akarok egy ideig – mondjuk 1-2 évig – hozzányúlni. Olyan 40 000 Ft körüli összeget tudok rászánni a vásárlásra. Ha lehet, egy Radeon és egy GeForce kártyát ajánlj, mert az egyiket csak be tudom szerezni.

**Szerintem manapság már nem nagyon lehet 1-2 évre tervezni, főleg a VGA-kártyák piacán nem. Még egy Radeon 9800 Pro sem jelent garanciát arra, hogy két év múlva el fog indulni rajta valami, és az játszható is lesz. Kérdésedre válaszolva: én ezért az összegért egy Club3D ATI Radeon 9600-as kártyát ajánlok (325/200 MHz) 128 MB DDR-memóriával; ez bruttó 40-42 ezer Ft környékén beszerezhető; NVIDIA-téren pedig egy Abit Siluro GeForceFX 5600 256 MB-os kártyát érdemes venni, néhány ezressel olcsóbban.**

Ennyi fért a februári KV-hardver rovatba, de ha bármiféle hardveres problémátok, kérdéseitek lennének, keressétek fel a GameStar fórum Hardver topikjában található Problémák és segítségek című altopikot. Találkozunk a jövő hónapban! **Mady**

A TI OLDALATOK

# MÁSIK OLDAL

Ez az év rengeteg influenzával, szomorú tragédiával (nyugodj békében Fehér Miki) és hatalmas vírusözönnel kezdődött. Szerkesztőségi postaládánkat valósággal eltömték a világ minden tájáról érkezett vírusos küldemények, de mi ügyesen kivédjük ezeket (ez a hónap örömhíre!)

## Nyílt nap

2004. egy nagyon jó eseménnyel kezdődött. Január 10-én jó sokan gyűltünk össze, miután megjártuk a nagy, magyar hőmezőket. A MOM Park bevásárlóközpont mozijainak előterében egy kis, nyolcgépes hálózat és rengeteg nyereménytárgy várta a kíváncsi és lelkes tömeget. 10:30-kor már elég sokan szorongtunk ott, amikor Boe megnyitotta a rendezvényt. A legérdekesebb események egyike volt Mady és ZeroCool filmforgatása ☺: a korszerű digitális technológia segítségével az operatőr szerepében tündöklő Zerót Mady tologatta egy nagy kerekesszékben, hatalmas vigyorgás és hujjogtatás közepette. Természetesen a végeredményt CD-,

illetve DVD-mellékletünkön máris megnézhetitek.). A nyílt nap versenyei között a CS, az UT2003 és Q3 is szerepelt, természetesen vérprofi versenyzőkkel (ahogy ez nálunk már lenni szokott). A fő-fő attrakció azonban a nagy előfizetői akció nyerteseinek kihúzása volt: ebben a helyszínen jelen lévő olvasóink segítettek. (Nyerteseink teljes listája megtalálható a CD/DVD mellékleten). Szerencsére néhányan közülük jelen is voltak a sorsoláson, így már ott, helyben át tudták venni ajándékukat!

## Európa szeme ismét ránk szegeződött!

Nos, ismét történt valami, ami tovább öregbíti a magyar GameStar hírnevét:

## A HÓNAP BUGSHOTJA

Winston küldte be ezt az érdekes képet, melyet ebben a hónapban a legjobbnak választottunk. Ezen a Warcraft III legújabb kiegészítője, a Buildings Floating in Space látható. Vagy legalábbis egy hatalmas nagy hiba, amely miatt igencsak alternatív lett ez a jó kis stratégiai gáma: köszönjük a bugshotokat mindenkinek! (Egy rövid megjegyzés: szeretnénk mindenkit megkérni, hogy a bugshotba ne rajzoljanak bele, a kommenteket az e-mailben írják le, köszi előre is)



## A GAMESTAR KÉTMILLIÓS ELŐFIZETŐI AKCIÓJÁNAK NYERTESEI

A GameStar megalőfizetői akciójának fődíját, a 600 000 Ft-os szupergigapentahepta PC-t **Szabó Zalán** nyerte Paksról! (A gépet természetesen dedikáltuk, az újdonsült tulaj legnagyobb örömére) Az Adatok: AMD Athlon XP3000+, 1 GB RAM, Toshiba DVD-író, 250 GB HDD, Radeon 9800 Pro 256 MB, Audigy 2, 17 TFT. Juji, forró!)

### További nyertesek a teljesség igénye nélkül:

Jazz házimozirendszer (DVD-lejátszó és hangfalrendszer) – **Szabó Istvánné**, Dány  
Canon Bubble Jet I560 nyomtató – **Számel Pál**, Esztergom  
Creative Inspire T7700 + Audigy2 – **Ihász Rudolf**, Budapest  
Logitech Formula Force GP kormány – **Miklecz Csaba**, Csomád  
Természetesen hely hiányában nem tudjuk minden nyertesünket felsorolni, így a CD/DVD mellékleten találhatjátok meg a pontos listát, ahol még 129 boldog nyertes nevét olvashatjátok. Mindenkinek tiszta szívből gratulálunk, és köszönjük a részvételt!

## SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével

vel összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondandótok van bárki számára, ott lelítek a megfelelő címeket.

**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: http://forum.gamestar.hu

A S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost című játékot januári számunkban az egyik legjobban várt programnak választottuk. Ez önmagában még nem újdonság, ha azonban ellátogatunk a http://www.oblivion-lost.com címre (ez a világ legnagyobb S.T.A.L.K.E.R. rajongói oldala), és böngészgetünk a hírchívumban (News Archive) akkor hamarosan egy érdekes és ismert grafikát láthatunk, méghozzá a GameStar 2004. januári számának borítóját, némi szöveggel körítve. Itt az oldal szerkesztői lelkesen ecsetelik, hogy a magyar GameStar bizony a 2004-es év nyolc legjobban várt játéka között tartja számon a S.T.A.L.K.E.R.-t! (Arra már nem is merek gondolni, mi lesz márciusban, amikor közöljük a játék béta-tesztjét – tudjátok, amit eredetileg erre a hónapra ígértünk, de a fejlesztők nem készültek el a bétával a megbeszéltd időre )



## Óvakodjatok a csatolmánytól!

A legújabb vírusfertőzés (a MyDoom. A és társainak „világsikere”) ismét felhívta a figyelmemet arra, hogy manapság már olyan csatolt fileokat sem szabad megnyitni, amit ismerőtől kapunk. Lehetőleg kérdezzünk rá, hogy valóban küldött-e. Ha magyar ismerőtől angol nyelvű levél jön, akkor ezt azonnal nyílvánítsuk gyanúsnak. Egyébként is legyünk roppant gyanakvóak ha egy levélhez csatolt állomány érkezik.

**Gyu**

## A HÓNAP LEGJOBB OLVASÓI ÉRTÉKELÉSE

**Tigeroo barátunk ebben a hónapban a Prince of Persiával játszott, és mindeki legnagyobb örömére megosztotta velünk gondolatait**

Nagyon jól eltalálták a keleties hangulatot. A hercegre és a grafikára egy szavunk sem lehet. Az idő homokja köré épített sztori izgalmas, az Ezeregyéjszakát idéző, mégis meglepően finom. Az izgalom sosem török meg, mert az akció és ugrálás ügyességi részeket tökéletesen adagolták. Már-már a Mátrixot és Max Payne-t verő idő-visszatekerés, a quicksave-et ezzel el is felejthetjük! Kár, hogy az Idő Törét nem kell használni a továbbjutáshoz (mint például a Jedi Knight II-ben a fénykard megszerzésénél). Ja, és még egy negatívum: rövid.

**95%**

**Pró:** Bullet time, A sztori, A harc, Ezeregyéjszakás hangulat

**Kontra:** Rövid, Néhol buta fejtörők,





# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## UT2004

A tavalyi év multiplayeres FPS-ének legújabb verziója visszatért, hogy az idei évhez mért teljes pompájában fogadja a fragekre éhező játékosokat. A dögös grafika mellett régi kedves játékmódok köszöntenek, így például a single player orientált assault mode, illetve olyan újak, mint az onslaught mode. Szóval, UT-rajongók: kalandra fel!



## Crazy Taxi 3

Konzolon már régóta nyomulhattunk az „örült taxissal”, PC-re azonban csak most érkezett meg. A játék lényege tulajdonképpen nem változott a legelső játéktérmi verzió óta: eszemment módon kell ide-oda fuvarozni a klienseket, ismert amerikai városok vicces változatain keresztül száguldozva.



## Chicago 1930

Amint azt a cím is mutatja, a nagy híró amerikai városban járunk az alkohollilalom idején. Akik emlékeznek a Desperadosra, azok elégedetten csetinhetnek, hiszen ezt a játékot is a Spellbound fejlesztette, bár a Chicago első blikkre inkább a Syndicate-re hasonlít. Második blikkre? Megtudhatod következő számunkból ©.



## Vietcong: Fist Alpha

A Vietcong anno egész szép sikert seprtet be a világsajtótól, bár a rútugok miatt a játék kevesebbet nyújtott, mint amire hivatott volt. Első kiegészítőjében egy új sztoriban, hét teljesen új single és nyolc multi küldetésben írhatjuk ismét a vietnami néphadsereget.



## Horizons: Empires of Istar

Annyi fantasy témájú MMORPG készült már, akkor mi ebben a poén? Nos, az Empire of Istarban végre-va-lahára – először az MMORPG-k, és talán az RPG-k történetében is -Te magad lehetsz egy igazi sárkány! Tudod, olyan, amelyik tüzet lehel, négy lába van, repked, sok-sok kincse van, mégsem költi el soha! Persze a kezdő sárkányok csak igen apró termetűek, később azonban hatalmas méretűre növekedhetnek. Mivel a sárkánylét öröklési poén, már csak az a kérdés: mi van akkor, ha majdnem mindenki ilyen karaktert indít...?



A következő számunk teljes játéka:

# TUROK 2

A következő Ezüst GS is **DUPLA DVD-VEL** jelenik meg **olcsóbban, 1 896 Ft-ért**

A magányos indián visszatér, hogy ismét leszámozzon az összes gaz dinoszaurusszal, amelyek lemészárolták a családját. OK, szóval a Turok 2 sztorija nem egy nagy etvasz, de ennek az FPS-nek anno nagyon jó kis feelingje, kellemes grafikája volt, és a jó kis klasszikus, hentelős játékmenet ugyancsak a helyén volt, a pörgős multiplayeréről már nem is beszélve. Szóval, aki szereti a dinókat (lelőni), és gyerekkorában is sokat indiánosozott, az nem fog csalódnani ebben a remek kis FPS-ben.

### Minimum konfiguráció:

PII 266, 32 MB RAM, 8 MB-os videokártya

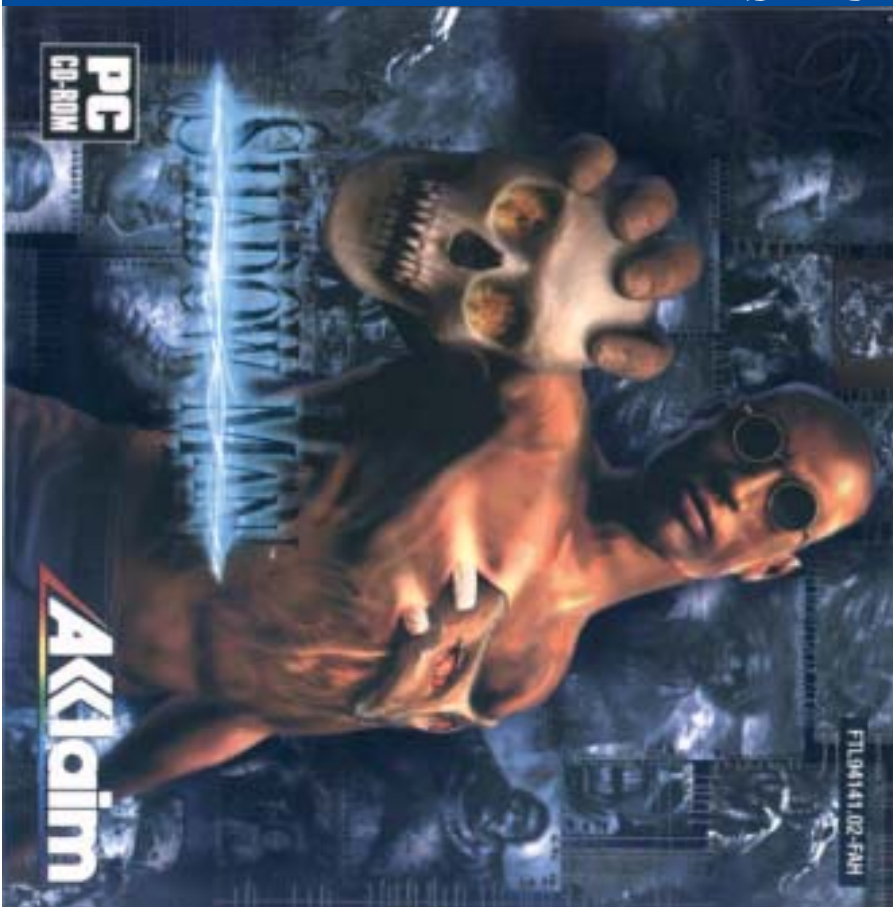


A következő szám tartalma tájékoztató. Mivel a cégek előszeretettel halasztják el az utolsó pillanatban címeiket, ezért sajnos előfordulhat, hogy ígéretünk ellenére egy-egy játékot mégsem tudunk tesztelni, ezért (az ő nevükben is ©) elnézésüket kérjük!

## MEGJELENÉS:

**kék és ezüst GameStar: március 12.**

**Minden hónap második péntekén!**



# GameStar

Európa legolvasottabb gamer magazinja

Kék GS: ISSN: 1785-4644  
Ezüst GS: ISSN: 1585-3187

**Főszerkesztő:**

Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

**Szerkesztők:**

Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu  
Fülöp Viktor (ender) – ender@gamestar.hu  
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu  
Madarász Zoltán (Mady) – mady@gamestar.hu  
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**Munkatársak:**

Berr (játékeszt) – beregit@freemail.hu  
BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu  
Caris – (játék + cheatek) caris@idg.hu  
Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu  
Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu  
GyZ (játékeszt) – nonpluszutra@freemail.hu  
Kecske (multi tippek) – kozma@printscreens.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Lethal Gene – szbulcsu@idg.hu  
Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu  
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu  
Stinger (HW) – stinger@gamestar.hu  
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu  
TRf (játék és SW) – trf@gamestar.hu  
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu

**Tördelőszerkesztők:**

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Bíró Dániel (Platypos) – dbiro@idg.hu

**Címlapterv:**

Darabont Gergely (Gregory) – darabont@printscreens.hu

**Szerkesztőség:**

1065 Budapest, Révay utca 10.  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
Telefon: 474-88-49, telefax: 269-56-76  
Internet: <http://www.gamestar.hu>  
E-mail cím: [gamestar@idg.hu](mailto:gamestar@idg.hu)

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

**Kiadja:**

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu  
Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

**Hirdetésfelvétel:**

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu  
Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu  
1065 Budapest, Révay u. 10.  
Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 474-8860, 474-8852, telefax: 302-0299  
E-mail: [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)

**Reklámreferens:** Szendrey Szilvia – szilvi@idg.hu

A hirdetéseket a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

**Marketing:** Telek Zoltán

**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu  
1065 Budapest, Révay u. 10.  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 474-8858, telefax: 269-5676  
A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.  
A kék GS ára: 1 646 Ft  
előfizetés: negyedéves 3 966 Ft  
féléves 7 836 Ft  
egyéves 15 264 Ft  
A DVD GS ára: 1 996 Ft  
előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hirdlapkészítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitva tartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu) e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Műszaki vezető:** Birkus Imre – ibirkus@idg.hu  
Telefon: 474-8854

**Nyomás:** Révai Nyomda Kft.  
Ügyvezető igazgató: Lázár László

Lapunkat a MATESZ auditálja.