

# TARTALOM

## Gyorskereső

|   |         |    |
|---|---------|----|
| Aura                                      | B       | 78 |
| Backyard Baseball 2005                    | B       | 83 |
| Battle for Middle-Earth                   | EK      | 16 |
| Beyond the Law: The Third Wave            | B       | 86 |
| Catwoman                                  | B, T    | 66 |
| Chester Adventures                        | H       | 17 |
| Chronicles of Riddick                     | H       | 13 |
| Close Combat: First to Fight              | H       | 13 |
| Cold War                                  | H       | 17 |
| Conquest 2                                | H       | 15 |
| D Day                                     | B, T    | 62 |
| Dark Matter                               | H       | 14 |
| Dead Man's Hand                           | C       | 91 |
| Doom 3                                    | B, T    | 48 |
| Dragonshard Wars                          | H       | 15 |
| DTM Race Driver 2                         | C       | 90 |
| Emergency                                 | H       | 21 |
| Everquest                                 | H       | 17 |
| Fallen Kingdoms                           | H       | 20 |
| Fallout 3                                 | H       | 15 |
| Far Cry                                   | T, C    | 90 |
| Final Fantasy XI                          | H       | 15 |
| Football Manager 2005                     | H       | 17 |
| Gothic 2                                  | T       | 91 |
| Ground Control 2                          | C       | 90 |
| GTA: Vice City                            | T       | 91 |
| John Deere: American Farmer               | B       | 82 |
| King Arthur                               | H       | 13 |
| Kreed                                     | B, T, C | 72 |
| Mafia                                     | T       | 91 |
| Marine Sharpshooter II:<br>Jungle Warfare | B       | 83 |
| Missing: Since January                    | B       | 76 |
| Moment of Silence                         | H       | 12 |
| NHL Hockey Manager                        | B       | 80 |
| Painkiller                                | C       | 91 |
| Painkiller: Battle out of Hell            | H       | 13 |
| Pathologic                                | H       | 14 |
| Pokoli szomszédok 2                       | B       | 83 |
| Port Royale 2                             | T       | 91 |
| Shrine: Circus Tycoon                     | B       | 82 |
| Spellforce                                | C       | 90 |
| Spellforce: Breath of Winter              | B       | 74 |
| Spider-Man 2                              | B, T    | 70 |
| Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow         | C       | 90 |
| Starship Troopers                         | H       | 21 |
| Street Racing Syndicate                   | H       | 14 |
| The Suffering                             | T       | 91 |
| Toca Race Driver 2                        | T       | 91 |
| UO: Samurai Empire                        | H       | 20 |
| Uru: Path of the Shell                    | B       | 82 |
| Vampyre Story                             | H       | 15 |
| War World                                 | H       | 20 |

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

H: Hírek  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

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

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

A kiadó sajtótermékait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom 6  
DVD-tartalom 7  
**Teljes játék: Duke Nukem MP 8**



Első látásra: Pro Evolution Soccer 4 10

## Újdonságok

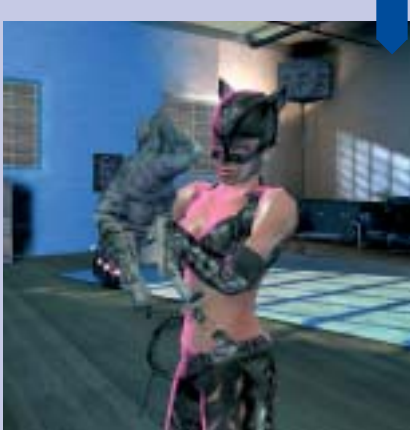
Hírek 12  
Új infók: KOTOR 2, NFSU 2 22  
**GTA: San Andreas 24**



Az őszi alkony szerepjátékai 31  
Splinter Cell: Chaos Theory 40

## Játékbemutatók

Fókusz: Doom 3 48  
Fókusztema: Célkeresztben a világ 58  
D-Day 62  
**Catwoman 66**



Spider-Man 2 70  
Kreed 72  
Spellforce: Breath of Winter 74  
Missing: Since January 76

## CÍMLAP



## DOOM III

48. OLDAL

„Cikkünk tárgya, a first person shooter természetesen él és virul, nem igaz? Hiszen a Doom III után is hatalmas nevekre számíthatunk: Half Life 2, Stalker, Fear – hogy csak a legnagyobbakat említsük. Egy dolgot azonban nem szabad szem elől tévesztenünk: ha egy műfaj fejlődéséért, akkor az (hosszadalmas, vagy rövidebb) halálra van ítélve, hiába az evről évre szebb grafika.”

**CÉLKERESZTBE A VILÁG – 58. o.**

24. oldal: GTA: San Andreas



# ÜDV olvasó!



Jó dolog ez az Unió – és nem csak azért, mert olcsóbb lett az abszint! Megoldhatóvá vált, hogy a GameStar, az európai testvérlapjaival közösen (a német, cseh, lengyel, és holland kollegákkal vállt vetve) saját, állandó tudósítót küldjön ki a tengerentúrra! Roland a neve emberünknek, és müncheni születésű, de már egész jól tud magyarul is (pl. „Egészségedre!”, „Tetszik a ruhád, jössz ....ni?”). Így most már nem csak az amerikai GameStar segítségével informálhatunk benneteket az ottani történésekről (amelyekből – valljuk meg – elég sok van), hanem saját emberünkön keresztül, első kézből is! És ennek már most megvan a gyümölcse...

Vegyük például a Doom 3-at. Itthon még se híre, se hamva a dobozos verziónak, az USA-ban viszont már rég kapható: nem voltunk hát restek elküldetni Rolanddal gyorspostán! Vagy itt a Splinter Cell 3, melynek Montréalban tartották zártkörű sajtóbemutatóját: Roland kocsi pattant, és hipp-hopp, ott termett! (E havi harmadik durranásunkat, a GTA 4 kivesezést a magyarországi forgalmazó segítségével készíthettük el Nektek, csak hogy a hagyományos forrásokat se hanyagoljuk ☺.) És ha már Doom-, GTA- vagy Splinter Cell-szintű kultjátékoknál tartunk: e havi teljes játékunk a nagyszerű Duke Nukem főszereplésével készült Manhattan Project! A következő az alig pár hónapos Spells of Gold, utána pedig... nos, a 61. oldalra lapozva megláthatjátok legújabb akciónkat, melynek keretében – nem tévedés – Ti dönthetitek el, mi legyen a GameStar októberi teljes játéka! (Viva la demokrácia!) A felhozatal elég impresszív, úgyhogy jól gondoltjátok meg, mire szavaztok (a „vesztes” játékok valamikor később lesznek mellékelve).

Végül – de közel sem utolsó sorban – meg kell emlékeznünk e havi, soha nem látott kedvezményt biztosító előfizetői akciónkról: egy lapszámot – nem tévedés – 990 Ft-ért kaphatsz meg, legyen szó akár a CD-s, akár a DVD-s kiadásról! Részletek a 30. oldalon!

Na. Nem tartok fel tovább senkit, lapozzatok, olvassatok, játsszatok, szavazzatok, GameStarozzatok ezerral! Jövő hónapban – immár a tábor után – találkozunk!

**Boe**

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Aura                           | 78 |
| NHL Hockey Manager             | 80 |
| Játszottuk még                 | 82 |
| Budget                         | 84 |
| Citrom helyett: Beyond the Law | 86 |
| Múzeum: Doom sztori            | 88 |

## Tippek, Trükkök

|              |    |
|--------------|----|
| Rövid tippek | 90 |
| Doom III     | 94 |
| D-Day        | 96 |

## Mélyvíz

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Hírek                    | 98  |
| Piactér                  | 102 |
| Intel 848P alaplap-teszt | 104 |
| Modding kutyúk           | 108 |
| Olcsó hangfalak tesztje  | 112 |
| Logitech céglátogatás    | 114 |
| DVD írás rejtelmei       | 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 |

## SZTORI



„Miközben a masinák mindenféle zúgnak, csörögnek, kattognak, szuszognak, az ide-oda himbálódzó, villógó fényben egy hörgő, rémálomszerű démon lassan feléd kúszik, hogy megebédeljén az agyvelődéből. Azt hiszed, paráztál már régebben is igazán FPS-el? Akkor még nem töltötted be a Doom III-at...”



40. oldal: Splinter Cell: Chaos Theory



62 oldal: D-Day



# 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 index.html nevű állományt. Amennyiben rögtön a teljes játék (Duke Nukem: Manhattan Project) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban lévő setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első korongon található).

## Mit hol lelsz?

### CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

### CD 2

- > Teljes játék
- > Játékdemók
- > Extrák
- > Mélyvíz
- > Kiegészítések
- > Javítások
- > Rovatok
- > Filmelozetesekek
- > Ti Küldtétek!

### CD 3

- > Játékdemó
- > Exkluzív
- > Animációk

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

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezenkívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 5 játékdemo, több játékhoz gyűjtött kiegészítés, 47-tel több játékanimáció, 22 extra segédprogram, 30 egyedi teljes verziós minijáték, és még sorolhatnánk.

## Mi az a DUPLA DVD?

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

## Ha problémád van a lemezzel

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

Ha törött a lemez, vagy meghajtott nem olvassa azonnal írd a [terjesztes@ldg.hu](mailto:terjesztes@ldg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

dén nyáron minden bizonnyal sokkal többen gépeznek, mint általában. Ennek sajnálatos oka, hogy az időjárás istenei nem igazán kegyesen kis országunknak. Ha nem sikerül nyaralni, legalább a gép előtt csücsülve legyen mit csinálni, nemde? Szerencsére sikerült összehozni újabb érdekesség-hegyeket ☺. Teljes játékunkat nem igazán kell bemutatni, Duke Nukem kalandjait mindenki ismeri. Hősünk ezúttal Manhattan városában irtja a kedves malacfajzatokat és más érdekes teremtményeket. Ha kijátszottátok magatokat, vessetek egy pillantást a játékdémókra, amelyek között ezúttal több stratégia, szimulátor, meg egymás kapott helyet.

## DEMO Juiced

> kiadó: Acclaim > méret: 141 MB > hely: CD 2/Dupla DVD



**HÓNAP DEMÓJA**

Bár a legtöbb autótuning-rajongó a Need for Speed: Underground 2-ért imádkozik, mindenkinek a figyelmébe ajánlanánk az Acclaim elképzelését. Szerintük máshogy is meg lehet oldani a témát! Juiced című játékuk rengeteg érdekességet tartalmaz, eszméletlen sok autó és bütykölhető alkatrész vár mindenkire. Feltétlenül ki kell próbálni!

## További demók a CD-ken

- > Chaos League
- > Battle for Troy

## További demók a DUPLA DVD-n

- > Beyond Normandy: Assignment Berlin
- > Codename Panzers
- > Mob Enforcer
- > Painkiller Multiplayer Demo
- > Silent Storm Sentinels

## D-Day

> kiadó: Monte Cristo > méret: 329 MB > hely: CD 3/Dupla DVD



**EZT SE HAGYD KI!**

Mire ezen sorokat olvassátok, már a boltokban van a hazai illetőségű Digital Reality stratégiai játéka. Az Imperium Galactica 2 fejlesztőinek aktuális alkotása ezúttal II. vh-s hadszíntérre kalauzolja el a tisztelt nagydémüt. Hatalmas csatákban vehetünk részt, városokban és szabad területeken egyaránt. Miután elolvastátok cikkünket, próbáljátok ki a demót!

## 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 2/ Dupla DVD)

## EXKLUZÍV

### Játékvideók

Ebben a hónapban is sikerült néhány olyan játékvideót szerezni, melyet vagy a fejlesztők kommentálnak, vagy ahhoz közeli emberkéék. Ezúttal a S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, a Brothers in Arms, valamint a Star Wars: Republic Commando titkaiba leshettek bele. Mindegyik összeállítás rengeteg új jelenetet mutat, így érdemes mindenkinek mindet megnézni.



MOD



### CD-s legjobb: Toto Mod

Egy hazai lelkes GTA Vice City-rajongónak köszönhetjük ezt a módosítást. A történet szerint a városba érkező Totót alakítjuk majd. A modifikáció alaposan megváltoztatja a játék kinézetét, és egy rakat extrát is belepakol. Minden GTA Vice City-rajongónak csak ajánlani tudjuk a mod kipróbálását!



### DVD-s legjobb: Lego Warz

Ez a módosítás nem éppen komolysága miatt lesz híres: telepítése után legósíthatjuk kedvenc FPS-ünket, az Operation Flashpointot. A játékmenet marad a régi, leszámítva, hogy vicces legófigurákkal és -járművekkel hentelehetjük egymást! Ajánlatos mindenkinek beélesítenie!

### Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Call of Duty, Counter-Strike, GTA: Vice City, Max Payne 2, Operation Flashpoint, Quake 3, UT2004

### További érdekességek a Dupla DVD-n:

Microsoft Train Simulator

## EXTRA

### Logitech: A kulisszák mögött

Röviddel az E3 után gépre pattantunk, és ellátogattunk a Logitech san franciscoi irodájába. Sikerült lencsevégre kapnunk néhány érdekes jelenetet. Most Neked is lehetőség nyílik megfigyelni, miként készülnek ezek a hardverek. A kisfilm megtekintése előtt mindegyikre olvasd el a szintén e hónapban megjelent, témához kapcsolódó cikkünket a 114. oldalon, illetve nézd meg a kommentált képeket.



## Plusz

117 **játékhiba**, 26 **vicces Windows-kép**, 6 **általános küldött érdekesség**, 36 **hátterkép** 20 játékról, 80 **trainer** 80 játékhoz.

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

**CD:** 16 feltétlenül szükséges segédprogram és meghajtó

**DVD:** 38 segédprogram és meghajtó kategorizálva, fontossági sorrend szerint.

## Doom 3

► **kiadó:** Activision ► **hely:** CD 3/Dupla DVD



HÓNAP  
VIDEÓJA

A Doom 3 nem csupán egy szimpla PC-s alkotás. Színre lépése játéktörténelmileg is fontos, hiszen oly hosszú várakozás után a nagy triumvirátusból ez jelent meg először (még hátra van a HL2 és a S.T.A.L.K.E.R.). Több országban azonnal be akarták tiltani, a játékosok világszerte már évek óta nem voltak ennyire izgatottak, mindenki ezzel akar játszani. Hogy miért? Nézd csak meg a videóját...

### Amit csak nálunk nézhetsz meg

#### CD 3:

Dungeon Lords, Kreed, The Settlers 5, Spider-Man 2

#### DUPLA DVD:

City of Heroes, D-Day, Flatout, Joint Operations, Richard Burns Rally vs. Xpand Rally, The Sims 2, World Championship Snooker 2004, World of Warcraft

### További animációk

#### CD 2:

Armies of Exigo, Catwoman, FIFA Football 2005, NFS: Underground 2, NHL2005, Rollercoaster Tycoon 3, The Sims 2, Xpand Rally

#### DUPLA DVD:

Bloodrayne 2, Codename Panzers, Colin McRae Rally 5, Creature Conflict, The Dark Matter, Baryon Project, D-Day, Forgotten World, Gooka, Ground Control 2, Juiced, Kohan 2, Leisure Suit Larry, Lineage II, LOTR: Battle for Middle Earth, Project Freedom, Shade: Wrath of Angels, Star Wars: Battlefront, Star Wars: Republic Commando, Trackmania Sunrise, VR Racing, You are Empty

### Filmelőzetesek:

#### CD 2:

The Aviator, Blade: Trinity, Sky Captain and the World of Tomorrow

#### DUPLA DVD:

Exorcist: The Beginning, National Treasure, Princess Diaries 2: Royal Engagement, Resident Evil: Apocalypse, Suspect Zero, Taxi, White Chicks

Lapozz  
a Teljes Játékhoz

# TELJES JÁTÉK



PERZSELT MALAC DUKE MÓDRA

## DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Annak, aki az előző hónapban meghódította a Karib-tengert a Tortugával, most igazán jól fog esni, hogy a sok agytorna után ezúttal csak ellenfeleink szürkeállományának pirosra festésével kell foglalatoskodni az e havi teljes játékban.

**K**ét évvel ezelőtt egy nyári számban írtam a *Duke Nukem Manhattan Project*-ről. Akkor a nagy nyári hőségben remekül elszorakoztam ezzel a platformjátékkal. Öröm volt sok év után Duke bőrébe bújni és, ha nem is FPS-köntösben, de mindenképpen hangulatos újraélni néhány igencsak üdítő poént.

Golden Eagle pisztoly vagy a mészárosnak becézett Pneumatic Rocket-Propelled Grenade Launcher (de szép neve van ☺).

### Világvége a WC után

Nagy előnye a játéknak, hogy sokat megőrzött a régi *Duke* hangulatából. Egyrészt szerencsére elhangzik itt is egy-két örökbecsű beszólás, és né-

esetlegesen az elszórt robbanóhor-dók szétlövésével növelni a pusztító hatást. A durvább fegyvereket pedig inkább tartogassuk a főellenségekre, hiszen őket pisztollyal a halálba külden-i szinte lehetetlenség.

### Mocsos utcák, sötét zugok

Megjelenésekor a játék támogatta az összes akkor újnak számító videokártyát, így mára teljes pompájában élvezhetjük Duke kalandjait, akár egy közepesnek mondható konfiguráción is. A 3D-s karakterek, különösen főszereplőnk, nagyon jól kidolgozottak, és a mozgásanimációval szintén minden rendben van. Aminek viszont igencsak sok időt szenteltek a készítőik, azok a pályák. Rendkívül hangulatos kis sikátorokban, lepusztult házak tetőjén vagy bűzös csatornáknak nyomulhatunk, és szerencsénkre a folyamatosan változó terepet nem lehet megenni. A robusztóknak lobogó tűz vagy a robbanások fény-árnyék játéka pedig még ma is igencsak elismerésre méltó.

Aki grafikai orgazmust szeretne teljes valójában megtapasztalni, az tölts be a *Doom III*-at, aki pedig csak ki akar szakadni néhány órára a hétköznapi és a nyári kánikula fogságából, az csavarja csutkára a hangfalakat, lökje be az ajtót, és adjon a sörétes-sel a malacoknak!

**Szittyó/GameStar csapat**

## BÓNUSZOK

### STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

A Matrix Games jövőtől sikerült megszerezni a *Steel Panthers: World at War* legutóbbi, javított változatának teljes verzióját. A több díjat is bezsebelt háborús játék a körökre osztott stratégiák szerelmeseinek tetszik majd leginkább. Ebben a verzióban frissítették a pályákat, a küldetéseket, rengeteg hibát javítottak, és ami talán a legfontosabb, az ellenfelek gondolkodásán is csiszoltak kicsit.

**Csak a Dupla DVD-n.**



### THE ELDER SCROLLS: ARENA

A közelmúltban volt 10 éves az igen sikeres *Elder Scrolls* játéksorozat. Ezt megünneplendő, a Bethesda Softworks elérhetővé tette a legelső alkotásnak a teljes változatát. A játék 1994-es megjelenése óta óriási névnek számít, és éppen ezért érdemes kipróbálni azoknak is, akik mindeztidőig nem ismerték. Régi játék lévén kicsit trükközni kell, hogy a mai operációs rendszeren is elinduljon.



## Mindenképpen hangulatos újraélni néhány igencsak üdítő poént.

Amikor most betöltöttem a játékot, hogy ezen kis cikk farigcsálása előtt vessék rá pár pillantást, újra rákaptam a féktelen hangulatára, és a hatodik pálya főellenségéig abba sem tudtam hagyni, ott sajnos rám parancsolt a feleségem, hogy holnap dolgozni kell menni ☹. (Miért nem mondtad neki, hogy most is éppen ezt teszed ☹? – *Bad Sector*) Senki ne számítson hatalmas keret-történetre vagy halványan árnyalt jellemekre, itt két dolog a lényeges: az életere és a skuló egy minél nagyobb puskában. Mindenki az ellenségünk, és természetesen Duke barátunk feladata megmenteni a Földet, akár néhány száz förtelmes lény és vaddisznó elete árán is.

Ebben a tisztogatásban kilenc hú társ segíti az öregfiút, köztük olyan kifinomult karakterekkel, mint a kétkezes

hány használhatatlannak tűnő tárgy kézbevételekor is meglehetősen pőnos szituációkat élhetünk át. A telefonálást mindenképpen javasolom kipróbálni.

A *Manhattan Project* természetesen a szokásos platformalapokra épít, azaz átugrulunk a savas tavak felett, és szétlőjük az öröket, akik a kapukat vigyázzák. Szerencsére a készítőik mellőzték a nagyon idegesítő kulcskeresgélést, így egy pályarészleten, ha minden jól megy, csak egyszer fogunk végigmászni.

Nehezebb fokozaton azonban érdemes egy kicsit körültekintőbbnek lennünk, hiszen a hullákból vagy ládákból előkerülő lőszer mennyisége igencsak korlátozottan fedezi az előttünk álló elemek kiirtáshoz szükséges adagot. Így nem árt pontosan célozni, és

# PRO EVOLUTION SOCCER 4

ELSŐ  
látásra



Mosolyogj Béla, vesz a kamera!



Tudományos szenzáció:  
létezik az antigravitáció!

**A** Pro Evolution Soccer 4-ről már elhintettünk egy rövid hírt előző számunkban, mostanra azonban már lehetségessé vált a képek és némi infómozza közlése is... Az előző részekhez képest a játék sokkal realisabb lesz. A fejlesztők külön figyelmet fordítanak az összes játékosra, tehát nemcsak az általunk vezérelt focisták élhetnek a speciális mozgásokkal. Minden egyes játékos ugyanolyan kidolgozott lesz, egyéni stílusban fut, vezet és kezeli a labdát, cselez. Emellett mindannyian intelligensen reagálnak a mi cselekedeteinkre is, annak megfelelően viselkednek saját csapattársaink – hiszen a cél a minél harmonikusabb összjáték –, de ellenfeleink is. Eddig nem volt túl gyakori megoldás focijátékokban, hogy nemcsak a 22 „táltos paripa” teszi tiszteletét a pályán, hanem maga a bíró is. Érdekes,

hogy eddig senkinek sem volt egyértelmű, hogy mindenki kedvenc sporija is képviseltesse magát, pedig nagyon sokat hozzátesz a hangulathoz. Természetesen a bíró nem csupán fel-alá rohangáló résztvevője az eseményeknek, hanem tényleg vezeti a játékot. Tehát csak azt fogja szabálytalanságnak megítélni, amit ő lát, függetlenül attól, hogy hogyan is történt valójában – akárcsak az életben! A játékokban persze olyan, elvárható újdonságok is lesznek, mint hogy az előző részekhez képest sokkal több klubot, ezekhez kapcsolódóan pedig egyedi bajnokságot is választhatunk, illetve hogy ezentúl egy külön képen állíthatjuk be – természetesen a meccs megkezdése előtt – a formációkat. Ezenkívül a korábbi részek jól megszokott és népszerű lehetőségét, a Master League-et is továbbfejlesztették.

## GYORSNÉZET

### KATEGÓRIA

Sport

### MEGJELENÉS

TBA

### KIADÓ

Konami

### FEJLESZTŐ

Konami

GYORSLINK 1053

Az igazán elvetemültek pedig „A kedvenc tizenegyem” néven elmenthetik majd a legjobban sikerült, legjobb kondícióban lévő, ezáltal esetleg mások számára is érdekes (vagy dicsekvésre alapot adó ©) csapataikat. Ez azért is fontos, mivel egy játékost nem használhatunk a végtelenségig, ugyanis ha nagyon sok sérülése volt, akkor a program „visszavonultatja”. Ez a lehetőség nyilvánvalóan új szintet visz a csapatmenedzsmentbe, továbbá a valószínűséget is javítja.

## KIJELZŐ

Az eredményjelző táblán real time követhetjük nyomon a történéseket

## FÉNYEKET!

A fejlesztők végre a valóságos fényeffektekre is elegendő figyelmet fordítanak

## VAN SPORI!

A játékmenethez kevésbé, ám a hangulathoz annál inkább hozzájárul hogy: van spori!

A nyár divatszínei: sárga a késsel



„Limbóhíntó-llimbóláz...”



Nedved vlsz a labdát... Nedved... NEDVED!!! NEDVED LŐ – stúdió.



Michael Flatley-imitátorok: a közönség őrjöng



A gerincferdülés sajnos a sportolóknál is népbetegség

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Drága emberek!

A fent található, némileg rendhagyónak mondható kép azt hivatott demonstrálni, hogy megérkezett a szerkesztőségbe a Doom 3. Ennek öröme sikerült egy szimpatikus éjszakát töltenem a szerkiben, csak hajnal négy felé zavartak meg a takarítók (igaz, nagyon rájuk is paráztam ☺). Aztán reggel fél nyolckor, jelentem alálassan, egy Cyberdemonnal kevesebb volt a világon.

Rátérve kedvenc rovatomra, én is szeretném üdvözölni új kollégánkat, Rolandot. Áldásos tevékenysége már ebben a hónapban megnyilvánul, Csonitival egy elég információdús Splinter Cell 3 cikket próbáltak összehozni (szerintem sikerült).

Emellett természetesen mindenkinek ajánlom kedves figyelmébe a GTA 4 cikkünket. Ebben a hónapban érkeztek meg ugyanis az első igazán részletes információk a játékról, illetve most vált lehetővé, hogy jelentős mennyiségű képet közöljünk róla. Ezek elintézésében köszönjük a magyarországi forgalmazó segítségét!

Szerencsére a szerepjátékpiacon az idei ősszel kisebb fellendülésre számíthat, jó pár érdekes cím jön ki a közeli jövőben. Ezért ajánlom még figyelmetekbe az „Őszi alkony szerepjátékai” című összeállításunkat.

Na, de most aztán tényleg mennem kell, mert sürgős dolgom akadt...

...Safer world - for everyone!

ender

## MOMENT OF SILENCE

➔ Csendes éj, szentséges éj

A jól ismert német játékfejlesztő csapat, a House of Tales legújabb alkotása lesz a *Moments of Silence*. Ahogy a fejlesztőktől már megszokhatjuk, a MoS is a kalandjátékok táborát erősíti majd. A történet ezúttal a közeljövő New Yorkjába repít minket, és egy igazi Tom Clancy-shez hasonló politikai thriller közepébe csöppenünk. Peter Wright szerepét alakítjuk, aki kommunikációs szakember, és éppen a kormánynak dolgozik a „Szólás szabadsága” című programon (nahát, de ismerős...!). Az események akkor vesznek nem várt fordulatot, amikor hősünk szomszédját szó szerint elrabolja a SWAT, és soha nem kerül elő. Gondolom, innen már sejtethető, hogy körülbelül öt percen belül találjuk magunkat egy világméretű összeesküvés sűrűjében. Ennek a szálat kell kibogoznunk a puzzleökből, hagyományos kalandjátékelemekből, interaktív beszélgetésekből és némi akciórészből felépülő játékban.

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
Kaland  
**MEGJELENÉS**  
2004. október

**KIADÓ**  
Digital Jesters  
**FEJLESZTŐ**  
House of Tales

GYORSLINK ➔ 1054

### Grafikai csodák

Maga a játék a *Myst*- (sőt *Aura*-) féle, jól megszokott prerenderelt háteres moka. A kidolgozottságra pedig valószínűleg nem lesz panasz, hiszen ugyanaz a gárda készíti a háttereket, amely a *Star Wars Rogue Squadron II* munkála-

taiban is részt vett... – márpedig az nem volt egy csúnya játék, kár, hogy csak GameCube-ra jelent meg. Am a készítők mixelni fogják a hagyományosnak mondott kalandjáték-felületet (például *Leisure Suit Larry*, *Broken Sword*) az előbb említett *Myst*-szerű grafikával, így egy teljesen hiteles környezetben kalandozhatunk majd. A megfelelő hangulat elérését természetesen átvezető mozik is színesítik majd, ráadásul a 35 szereplő mindegyikének egy-egy színész fogja kölcsönözni a hangját. Ami különösen érdekes: a szereplők arcmmimikája is követni fogja a mondandójukat, így akár lehalkított hangszóró mellett, szájról olvasva is figyelemmel kísérhetjük a történéseket.



## AMIT AZ „ÚJDONSÁGOK” ALROVATAIRÓL TUDNI KELL...

**ÚJ INFÓK** ➤ a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legígéretesebb játékok érdemesek a rovatba kerülésre.

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

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

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

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





24

### GTA: San Andreas

Nagyobb, hosszabb, vágatlan



31

### Az őszi alkony szerepjátékai

Drágaszágaink



40

### Splinter Cell: Chaos Theory

Három a kislány

## ARTHUR? KIRÁLY!

Hogy pontosan mi köze a hamarosan érkező filmhez (Arthur király), azt nem tudni, de készülget a **King Arthur: Pendragon Chronicles**. 3D-s akció-stratégia RPG-elemekkel, hatalmas csatákkal, folyamatosan fejlődő hősökkel, akiknek speciális képességeik, de meghatározott gyengeségeik is lesznek – talán

olyasmik, hogy ha fagyizó mellett mennek el, kénytelenek betérni egy négygombócosra. További érdekesség, hogy elhunyt katonáink lelkéért ellátogathatunk a másvilágra, és ha sikerül visszahozni őket, akkor újabb lehetőséget kapnak, hogy dicső halált haljanak az oldalunkon. És újra. És újra...



## A VILÁG EGY FPS, GYERE KATONÁNAK!

A Destineer Studios nem bizza a véletlenre: amerikai tengerészgyalogosokkal közösen munkálkodik következő alkotásán, akik ugyan nem textúrákat festgetnek Photoshopban, de hasznos tanácsokat adnak azzal kapcsolatban, hogy milyen is az, ha lönek az emberre. Ennek megfelelően a **Close Combat: First to Fight** egy minden eddiginél realiztikusabb, csapatközpontú taktikai FPS lesz, hasonlóan az amerikai hadsereg által szponzorált másik két lövöldözős cucchoz, az *America's Army*hoz és a *Full Spectrum Warrior*hoz, amelyek szintén minden eddiginél realiztikusabb, csapatközpontú taktikai FPS-ek.



## ÜZLETI HÍREK



A Vivendi Universal Games sorban osztalja fel fejlesztőcsapatait: a Papyrus Studios (NASCAR sorozat) és az Impressions Games (*Zeus*, *Cleopatra*, *Lords of the Realm III*) után ismét elbocsátott 350 alkalmazottat, akik a Bellevue, az utolsó Sierra Studios név alatt működő brigád munkatársai voltak.

**Törölték az igen nagy névnek számító Warhammer Online-t, amely a legutóbbi E3-on több díjat is nyert mint az egyik legígéretesebb MMORPG. A Climax és a Games Workshop kétéves munkája veszett kárba, mert a kiadó számításai szerint egy teljesen új MMORPG rendszer beindítása 30 millió dollárba került volna. Ami sok. Még forintban is.**

Bizonytalan lett az *Unreal Warfare* engine-re épülő sci-fi akció-RPG *Black9* sorsa, mivel a fejlesztő Taldren bezárta a bazárt – ők készítették többek közt a kiváló *Starfleet Command* sorozatot is. A csapat dél-koreai ága ugyan megmaradt, de ők épp egy MMORPG-n dolgoznak. (Mi más?)

**A HomeLAN Fed értesülései szerint három játékkiadó is fontolgatja, hogy megvásárolja a Peter Molyneux (respect!) vezette Lionhead Studiót: az Activision, a Microsoft és az Eidos. Az Eidos már cáfolt, de az Activision és a Microsoft mélyen hallgat: mivel a közeljövőben az előbbi egy, az utóbbi pedig két Lionhead-játék megjelentetésére készül, ez érthető.**

John Madden és az Electronic Arts szerződése lejárt, így valószínűleg a *Madden NFL 2005* volt az utolsó közös munkájuk, és a focista jövőre már a konkurens Sega sorozatához, az *ESPN Football*hoz adja a nevét. Akik jövőre Madden-játékot vesznek, lehet, hogy meglepődnek majd...

## MARADT MÉG ZOMBI A POKOLBAN?

Akinek némi hiányérzete maradt volna a *Painkiller* végigjátszása után, annak bizonyosan örömteli hír, hogy kedvenc zombidaráló kártyás FPS-ünkhöz október táján kiegészítő érkezik **Battle out of Hell** címmel. Természetesen lesznek benne új szörnyek, új fegyverek, új varázskártyák, új játékmódok... Annyi újdonság, hogy nem is lehet felsorolni. Ja, már felsoroltuk.



## RIDDICK JÓL ODAVÁG

Konzolos berkekben meglepő sikert aratott a **Chronicles of Riddick**, amely egy megtévesztésig hasonló című film alapján készült – igaz, nálunk *A Sötétség Krónikája* néven fut majd a mozikban. A filmről annyit érdemes tudni, hogy az isteni Vin Diesel irtja benne azokat, akik szerinte megérdemlik, illetve hogy a *Pitch Black* – 22 évente sötétség folytatása. A játék pedig egy FPS, és mint kiderült, a drága fejlesztők PC-re is elkészítik. Különböznél-e is foglalkoznánk vele, nem igaz? Várhatóan november környékén dobják piacra, véletlenül épp akkor, amikor a film DVD-n megjelenik.

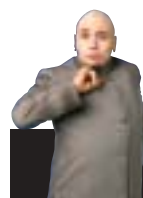


## VERD ÁT A VERDÁT!

A Namco behúzott, hogy még a *Need for Speed: Underground 2* novemberi megjelenése előtt kihozza saját játékát, a **Street**



**Racing Syndicate**-et, melyben „egyazegybe” leköppintotta a *NFSU* ötletét. A konzolos változatok augusztus végén érkeznek, a PC-s átírat pedig nem sokkal ez után. De jó, egyszerre két tuningolós, éjszaka-illegálisan-versenyzős játékunk is lesz. Sőt, ha időközben befut a *Midnight Club 3*, akkor három (a Juiceddel négy).



## GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK



Todd Hollenshead, az id Software vezetője egy interjúban elhintette, hogy készülget a *Return To Castle Wolfenstein* folytatása. Egyéb hivatalos infók még nincsenek, ám több mint gyanús, hogy a Splash Damage (véletlenül épp az *Enemy Territory* készítői) weboldalán azzal büszkélkedik: nemrégiben hozzálatott egy új játékhoz, amely a *Doom III* engine-jén alapul...

Bár csak novemberben érkeznek a *Ghost Recon 2*, máris politikai botrányt okozott. Az észak-koreai vezetés ugyanis megöröült amiatt, hogy „az amerikaiak” ismét őket szemelték ki főgonosznak – a Red Storm Entertainment azzal védekezik, hogy csak egy kisebb katonai alakulatra fókuszál, nem pedig az egész országra. (Furcsa módon a legutóbbi James Bond-film készítői ugyanerre hivatkoztak...)

Miközben tükön ülve várjuk novembert, hogy végre-valahára elkészüljön a *Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth*, a producerek még húznak is minket: elárulták, hogy néhány ötlet nem fért bele az alapjátékba, így voltaképp már annak megjelenése előtt kiadják az első kiegészítést, amelyet valószínűleg több is követ majd.

Jól értesültek arról sutyorognak, hogy a mindenki számára ingyenesen elérhető *America's Army* következő epizódja már az Unreal 3-as motort fogja használni... Mivel a játék fejlesztőit az amerikai hadsereg pénzeli, ez nem is tűnik annyira valószínűtlennek.

A Take2 szuperizgalmas stratégiát jelentett be *Wildfire* címmel, amelyben hős tüzoltókat kell irányítanunk 50 küldetésen át. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy mégsem, mert a projektet törölték... Nem kell ilyen zavarodottan nézni, haladjunk tovább.

## VIDÁM FICKÓK JÉGCSÁKÁNNYAL

Ismét egy mókás orosz játék! Már a fejlesztők neve is aggasztó (Icepick Lodge), a játék címe pedig... nos, **Pathologic**. Műfaját tekintve horror-FPS, csak hogy legyen miről cikkezni azoknak, akik szerint minden számítógépes játék csupa vér. (És a Windows-pasziánsz? Az is?!) Ha minden igaz, a bele-

zésen kívül azért szolgál majd néhány érdekes ötlettel: három hős közül választhatunk, de akárki mellett döntünk is, a másik kettő a maga módján az egész játék alatt igyekszik betartani nekünk. Többféle befejezés lesz, cselekedeteinknek megfelelően változik a sztori és a környezet... Jól hangzik!



## SOKÁ-SOKÁ, EGY KÖZELI-KÖZELI GALAXISBAN

Felbukkantak a *Dark Matter: The Baryon Project* első képei. A Pixelcage nem kispályás, annyi szent: a játék részben űrszimulátor lesz, de hajónkból ki is szállhatunk, hogy FPS-módban nézzünk farkasszemet a galaxis söpredékével. Ha mindez nem lenne elég, azért RPG-elemek is vannak ám, hiszen menet közben szintet lépünk, és új képességeket is szerzünk majd. Nemlineáris történet, többféle befejezés... a fejlesztők szokás szerint fűt-fát ígérnek, de hogy mi valósul meg mindebből, azt 2007 előtt nemigen tudjuk meg.



## IZGALMAS IS, NUKLEÁRIS

A hónap legizgalmasabb bejelentése, hogy készül a **Fallout** harmadik része! Az Interplay ráadásul nem holmi jöttmenteket, hanem az *Elder Scrolls* sorozatáról elhíresült Bethesda Softworks dolgos szakembereit bízta meg a megtisztelő feladattal, akik annyit máris elárultak, hogy a folytatás szerkezetében és kinézetében sokkal inkább hasonlít majd a *Morrowindre*, mint a két korábbi *Fallout*-epizódra... Az úgy további érdekessége: az Interplay megtartotta magának a jogokat egy esetleges *Fallout* MMORPG elkészítésére, így könnyen lehet, hogy hamarosan két új posztapokaliptikus opusznak is örvezdhetünk.

## MINT A RÉGI SZÉP IDŐKBEN

Nem biztos, hogy sokaknak ismerősen cseng az Autumn Moon Entertainment neve, pedig a csapatot a klasszikus LucasArts-kalandjátékokért felős öreg rókák alapították. A **Vampyre Story** a nagy elődök hagyományait folytatja majd, perze a mai kor igényeihez igazítva: 2D/3D keverék grafika cell-shaded effekttel – de a humor remélhetőleg ugyanaz lesz, mint amiért kiskorunkban a *Monkey Island* sorozatot, a *Full Throttle*-t vagy a *Sam & Max*-et szerettük.



## TÖMLÖCÖK & SÁRKÁNYOK

Az E3-on még csak annyit lehetett tudni, hogy az Atari és a Liquid Entertainment összeáll egy – akkor még névtelen – *Dungeons&Dragons* franchise-ra épülő RTS erejéig, de már a címét is tudjuk: ha leszadunk érte a boltba, **Dragonshard Wars** néven kell majd kérni. A helyszín Eberon lesz, nem pedig a megszokott *Forgotten Realms*-univerzum: ez azt jelenti, hogy inkább egy Verne-féle világot kell elképzelni, nemcsak tömlöccökkel és sárkányokkal, hanem mágijával hajtott gépekkel, robotokkal, valamint egyéb nyalánkságokkal.

## JÖNNEK A HÜLLŐK

Néhány évvel ezelőtt nagy sikert aratott a *Conquest: Frontier Wars*. A Warthog sci-fi akció-RTS-ében három faj, a terran, a celareon és a mantis (exkluzív helyekről szerzünk munkatársakat a GSO-hoz, igaz?) küzdelmeit izgulhattuk vé-

gig. Most, a galaxis peremén dúló háború után negyven évvel az új fenyegetés bukkant fel: a hüllőszerű vyrium. Az ellenség keze betette a lábát! Jaj, mi lesz velünk? A folytatás – **Conquest 2: The Vyrium Uprising** – az év végén várható.



## MINEK NEKÜNK WORLD OF WARCRAFT?!

Szeptember környékén végre-valahára Európában is elérhető lesz a **Final Fantasy XI**, vagyis a sorozat MMORPG-epizódja. A kedves előfizetők – kárptólásul a fél éves késésért – megkapják a már korábban

megjelent **Rise of Zilart**, illetve a vadiúj **Chains Of Promathia** című kiegészítőket is, úgyhogy akinek a *World of Warcraft* nem elég mangás, annak ime az alternatíva. (Ööö... van itt olyan?)





# ELSŐ KÉZBŐL HEART OF ETERNITY

Ukrajnáról sajnos nem sok kellemes dolog ugrik be az egyszeri magyarnak: Don, 2. Ukrán Front, olaj, szőkék, olajszőkék stb. Szerencsére az Ukranian Development Company gőzerővel dolgozik ennek az áldatlan állapotnak a megváltoztatásán.

**GameStar: Első közös alkotásotok lesz a Heart of Eternity, de nyilván, nem kezdőköl áll a csapat.**

**UDC:** Valóban, a készítők egytől egyik kipróbált veteránok, akik olyan cégeknél szereztek tapasztalatot mint az Electronic Paradise, a Boston Animation és a GSC. Számos projekttel és programmal a hátuk mögött biztos szakmai háttérrel adnak a két éve készülő játéknak.

**GameStar: Egyes híradásokban RPG-ként, máshol akciójátékként aposztrofálják a HoE-t, némi szerepjátékos „beütéssel”. Itt a remek alkalom, hogy tisztázzuk a tényállást!**

**UDC:** Leginkább egy dinamikus akcióprogram és egy kidolgozott RPG keverékéhez hasonlítható a HoE, amely ebből adódóan meglehetősen összetett játék. Harccal és diplomáciával egyaránt megoldhatók a feladatok. S tagadhatatlan, hogy a harc elengedhetetlen és hangsúlyos része a játéknak, azt is jutalmazza a program, ha békés módszerrel járunk egy problémás ügy végére.

**GameStar: Kőthető valamilyen regényhez, filmhez a játék világa? Ha nem, akkor milyen egyedi stílusjegyekkel találkozhatunk majd?**

**UDC:** Nem másoltunk semmit, saját ötleteink alapján alkottuk meg a fantasy-s környezetet. A szokásos fajok azért természetesen szép számban viselkednek. Ebben a világban is emberek, elfek, orkok, élőholtak, valamint megannyi egyéb faj és hős küzd a maga igazáért. A játékosnak nem

kötjük meg a kezét, az elején bármely néppel kooperálhat, szövetséget köthet, amit viszont az adott faj ellenségei nem fognak jó néven venni.

**GameStar: Mi lesz a legérdekesebb elem a játékrendszerben?**

**UDC:** Nehéz kérdés. Számtalan apróságot is megemlíthetnénk, mint például a lovas harc lehetőségét, vagy azt, hogy az NPC-k viselkedése a karakter korábbi cselekedeteink függvényében változik, de az igazán nagy attrakció a játékosnak adott szabadság lesz.

## A HoE-ben nincsenek szintek, pályák, előre felvázolt megoldási utak

A HoE-ben nincsenek szintek, pályák, előre felvázolt megoldási utak. Csak egy hatalmas játéktér, ahol teljességgel ránk van bízva, merre megyünk, mit csinálunk. A felmerülő feladatok valamennyire igazodnak a játékos által addig megszerzett képességekhez, így minden helyzetben lesz esélyünk a sikeres végrehajtásra. S ha mégis túl kockázatosnak ítélnék meg a küldetést, még mindig ott a lehetőség, hogy következmények nélkül visszalépjünk az akciótól.

**GameStar: Milyen játszható karakterosztályokkal találkozhatunk, s ezek milyen fejlődési lehetőségekkel rendelkeznek?**

**UDC:** Háromféle hóst irányíthatunk: lovag, barbár és varázsló, de ezek között van némi átjárás. A harc is megtanulhat varázslatokat, és a mágusnak sem kell feltétlenül varázspálcával küzdenie.

A karakterek tudását 5 fő- és hozzávetőleg 20 egyéb képesség határozza meg. A mágiát a négy alapelem osztja különböző iskolákra.

**GameStar: A publikált trailer grafikai szempontból elég meggyőző teljesítményt produkált. Milyen motor „hajtja” a HoE-t?**

**UDC:** Ez is teljesen saját fejlesztés, amelybe meg-

próbáljuk beépíteni a legfrissebb technikai megoldásokat – dinamikus árnyékok, realisztikus fizika, új animációs eljárások stb.

**GameStar: Egyjátékos üzemmód biztosan lesz, de mi a helyzet a multival?**

**UDC:** Mindenkit megnyugtatók, gondoltunk erre is ☺.

**GameStar: A megjelenés dátuma?**

**UDC:** Összel szeretnénk véglegesíteni a programot, hogy 2004 végén feltűnhessen a játék a boltok polcain.

**-csonti-**

Ezt vajon egy sárkányról fotózták?



„Te elmondod, merre van a királylány, én pedig nem változtattak ebihallá. Áll az alku?”



„Az akarod bemészni, hogy tisztességes munkával szerezzed?”

# FOOTBALL MANAGER 2005

➔ A menedzserek élete nem csak játék és mese...

**A** *Football Manager* sorozat legújabb része gyökeresen különbözni fog az eddigi-ektől, bár a lényegét ez nem érinti: továbbra is nemzeti bajnokságokban kell győzelemre vinnünk kis csapatunkat. A legjelentősebb változás az irányításban lesz, a készítő nagyban átgondolja az eddigi megoldásokat. Talán a legnagyobb újítás, hogy a megszokott pop-up ablakok és a képernyők ezentúl szoros összeköttetésben lesznek egymással, alaposan kommunikálják, hogy milyen beállításokhoz van közük, és a kapcsolódó dolgok hogyan érhetőek el. Ez jócskán megkönnyíti a játék kezelését.

## Kevésbé hardcore

Szokás szerint továbbfejlesztik a játékosok adatbázisát is, a legújabb részben egyetlen focistáról 30 adat szerepel majd, olyan érdekes nűanszokkal megfelve, mint például a kedvenc cseléi. Az ide kerülő infók természetesen nem légből kapottak, lehetőleg minden egyes adat leképezi az adott játékos valóságos értékeit.

| GYORSNÉZET        |                    |
|-------------------|--------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>  | <b>KIADÓ</b>       |
| Sport             | SEGS Europe        |
| <b>MEGJELENÉS</b> | <b>FEJLESZTŐ</b>   |
| TBA               | Sports Interactive |
| <b>GYORSLINK</b>  | <b>865</b>         |

Menedzserjátékokban ritka, ezért örömmel üdvözülhetjük azt, hogy az egyes játékosok teljesítményéről nem csupán számok alapján győződhetünk meg, hanem egy rövid, a játék egnigne-jével készített film is tájékoztat minket. Ez azért is szerencse, mert az igazán

profii fociörültek ez alapján biztosan könnyebben megállapítják mondjuk egy csatár előnyeit, gyengeségeit.

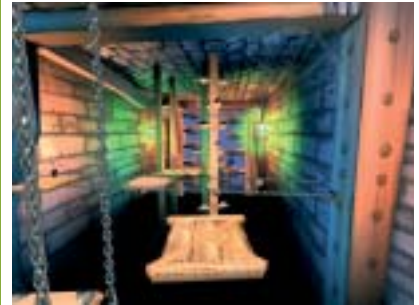
Új megoldás a sorozat eddigi részeihez képest, hogy a fiatalabb játékosokat kölcsönadhatjuk más, esetleg alsóbb osztályokban szereplő kluboknak. Mivel a *FM2005*-ben már az egyes focisták teljes karrierjét végigkövethetjük, ez nagyon fontos opció annak érdekében, hogy az ígéretes tehetségeket már pályájuk kezdetén megtartsuk magunknak, azonban a felfejlődési időszakban ne a mi csapatunk teljesítményét rontsák.

Szintén új ötlet, hogy ezentúl akár médiakampányt is indíthatunk a rivális csapatok ellen, belső feszültségeket gerjesztve ezzel, esetleg pont egy tétmérkőzés előtt.



## FUT, UGRIK, HARCOL!

Ha minden jól megy – például lesz, aki kiadja –, akkor ősszel érkezik a lengyel HeavenX által jegyzett **Chester Adventures**, afféle igazi oldszkűl akció-kaland keverék, az elmaradhatatlan platform-ugrabugrával. Hősünk egy ifjú varázslótanonc (hmm, mintha már lett volna ilyen... vagy nem?) aki fut, ugrik és harcol, mindenkinél túljár az eszén. Móka és kacagás az egész családnak.



## KÖÖSZÖNJÜK SZÉÉÉPEEEN!

A Sony Online mérhetetlen jószívűségéből ingyenesen letölthetővé tette az **EverQuest** trilógiát, vagyis az alapjátékon kívül a **The Ruins of Kunark**, valamint a **The Scars of Vellous** kiegészítőket. Persze nemaddigal, fizetni azért kell, de csak harminc nap után, addig ingyen lehet kalandozni. A modemesek kétszer is gondolják meg, mert közel kétféleg anyagot letölteni nem megy ám sitty-sutty.



## FELGÖRDÜL A VASFÜGGÖNY

Az év utolsó hónapjaiban újból be-köszönt a hidegháború: a Dreamcatcher **Cold War: Behind the Iron Curtain** című lopakodós-kémkedős játékában egy újságíró alakítunk, aki a nyolcvanas évek közepén próbálja érvényesíteni a hanyatló kapitalizmus érdekeit – a Szovjetunióban. A 22 nemlétező küldetés során olyan egzotikus helyszíneken fordulunk meg, mint a KGB ljublankai büntetőbörtöne, Csernobil, illetve Lenin Mauzóleuma – ahol még a sort sem kell végigállnunk, hogy bejussunk.



## FALLEN KINGDOMS

→ Csak a királyság bukása

**A** *Fallen Kingdoms* a Warthog legújabb alkotása, és a mostanában divatos trendeknek megfelelően akció-RPG a kicsike. A történet szerint egy, a fejlesztők által kitalált fantasy világban, nevesül Aegion földjén fogunk kalandozni. Itt, az ősi romok árnyékában kell felfedeznünk az ősi rejtélyeket, miközben Undrath, az élőhalott wraith lord hordái törekszenek elveszejtésünkre (ej, be szépen hangzik). Undrath egyébként úgy kerül a képbe, hogy egy ősi prófécia a királyság hosszú évszázadokig tartó aranykorának végét jövendöli, és olybá tűnik, hogy ez a vég a mi korszakunkban érkezik el (tisztá Dragonlance...). A fenyegetés pedig ugyebár a főgonosz személyében ölt testet, aki minden létező (és valaha volt) rosszarcút maga köré gyűjt. A királyság bukása nem sokáig várat magára, és a mi szerepünk az lesz a történetben, hogy partizánmoz-

| GYORSNÉZET        |                  |
|-------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>  | <b>KIADÓ</b>     |
| RPG               | TBA              |
| <b>MEGJELENÉS</b> | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| TBA               | Warthog          |
| <b>GYORSLINK</b>  | <b>1055</b>      |

galmat szervezve zsákmányolt Kalasnyikovokkal üssünk rajta az utánpótlást szállító vonatokon (kicsapva az erdőből).

### Játékmenetbeli újdonságok

Már a screenshotok alapján is látszik, hogy az árnyékezelés elég színvonalas lesz, illetve a legutolsó hobgoblin is szét lesz bump mappelve. Apró dolog, de kellemes megoldás, hogy a töltögetést apró darabokra szedi szét a program, tehát soha nem kell majd a „Loading” képernyőt bámulnunk, folyamatos lesz az akció.

A történetet se előre leprogramozottnak képzeljük, mert cselekedeteink hatására változik majd meg a játék kimenetele, sőt az egyes küldetések és alküldetések teljesítése sem lineáris lesz, hanem saját belátásunk szerint tolhatjuk végig őket, akár csak egy MMORPG-ben.



## HÉ, EGY ROBOT! VERJÜK MEG!

Robotokkal robotokat verni jó móka – valószínűleg így gondolta a nemrégiben alakult Third Wave Games, és nekilátott a fantáziadús **War World** névre hallgató TPS fejlesztésének, mely remélhetőleg jobban sikerül majd, mint a közelmúltban

igen nagyot bukott, hasonló témájú *One Must Fall: Battlegrounds*. A koncepció rettentően egyszerű: felépítünk egy überbrutálgyilkos mechwarriort, aztán bunyó. És lövöldözés. És agresszió. Az első képek mindenestre biztatóak...



## JÁTÉK-BEJELENTÉSEK



Nem sokkal az első add-on, azaz a Spellforce: Breath of Winter megjelenése után a JoWood máris nekilátott a második kiegészítőnek. Sokat még nem tudni róla, csak annyit, hogy karácsony táján érkezik.

**Alig jelentették be, máris kiszivárgott néhány apróság a Tomb Raider hetedik epizódjáról: a legfontosabb, hogy 2005 nyarán érkezik, illetve hogy az Eidos a játék képregényváltozatának készítőivel, a Top Cow-val karöltve alaposan átdolgozza Lara Croft karakterét... Révész nőnk halad a korral.**

A *Schizm 2* készítője, a Detalion új kalandjátékot dolgozik, melynek címe Sentinel: Descendants in Time. A játékban a tasanok sírjait kell megvédenünk a tombréderektől, illetve nyolc világban kell több mint húsz fejtörőt megoldanunk. Színre lépése november táján várható.

**A CDV félhivatalos bejelentése szerint 2005 második-harmadik negyedében érkezik a Panzers folytatása, amelyben már pályaszerkesztő is lesz.**

Úgy tűnik, a fejlesztőkön (és közeli hozzátartozóikon) kívül más is játszik a 3000AD Universal Combat című sorozatával, hiszen két új részt jelentettek be hozzá: év végén jön a Hold the Line, a jövő év elején pedig az Edge To Edge.

## UTOLSÓ (?) ULTIMÁTUM

Továbbra sem veszít népszerűségéből az *Ultima Online* – ami azért sem piskóta, mert a játékot 1997 óta a legnépszerűbb MMORPG-ként tartják számon. Hogy ez így is maradjon, készül hozzá a legfrissebb kiegészítő; ez **Samurai Empire** címmel érkezik novemberben. Az eddigi játéktérhez csapott új világgrész erősen távol-keleti ihletésű; a pályaválasztás előtt álló játékosok felvehetik a szamurájok és a nindzsák szép és nemes hivatását is.

## MOTORRA, MAGYAR!

Szeptemberben új motoros játékot kapunk **MTX: Mototrax** címmel, melyben különféle módokon (motocross, supercross, hipercross) és persze freestyle-ban pörgethetjük a kétkerékűt – akár a királlyal, Travis Pastranával vállalva. Bár a játék konzolon már fél éve megjelent, némi bizakodásra adhat okot, hogy a konverziót a Beenox készíti: ők portolták többek közt a *Tony Hawk's Pro Skater 3-4.* részét is. Úgyhogy... fogadjátok előítéletek nélkül a kispajást.



# 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 véleményetek is megkérdeztük, amit szintén közlünk alant. Jó böngészgetést!

## USA TOP 20

A jó Sims-es hagyományoknak megfelelően a toplistára kerüléskor az épp legfelkapottabb kiegészítő-cím büszke tulajdonosa, a The Sims: Superstar a toplista csúcán nyitott.

|   | GS cikk           | GS százalék |
|---|-------------------|-------------|
| 1. The Sims: Superstar                      | (új) 2003. július | 88%         |
| 2. Age Of Mythology                         | ▲ 2002. november  | 94%         |
| 3. Rise Of Nations                          | ▲ 2003. június    | 86%         |
| 4. The Sims Deluxe                          | ▲                 |             |
| 5. The Sims Double Deluxe                   | ▲                 |             |
| 6. Far Cry                                  | ▼ 2004. április   | 94%         |
| 7. MS Zoo Tycoon: Complete Collection       | ▲                 |             |
| 8. City Of Heroes                           | ▼                 |             |
| 9. Flight Simulator 2004: Century Of Flight | ▲ 2004. január    | 87%         |
| 10. Joint Operations: Typhoon Rising        | (új) 2004. július | 89%         |
| 11. Age of Mythology                        | ◆ 2002. november  | 94%         |
| 12. Call of Duty                            | ◆ 2003. november  | 90%         |
| 13. The Sims: Abrakadabra                   | ▲ 2003. december  | 94%         |
| 14. Thief: Deadly Shadows                   | ▼ 2004. június    | 89%         |
| 15. Lineage II: The Chaotic Chronicles      | ▼                 |             |
| 16. CS: Condition Zero                      | ▼ 2004. május     | 63%         |
| 17. Hoyle Casino 2004                       | ▲                 |             |
| 18. Rise of Nations: Thrones & Patriots     | ▼ 2004. július    | 93%         |
| 19. UT 2004                                 | ▼ 2004. március   | 89%         |
| 20. Final Fantasy XI                        | ◆                 |             |

## GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A STALKER megint beelőzte egy kicsit a Doom 3-at, a Driv3r 13%-a pedig már szinte közmondásos...

|                     | szavazatarány |
|---------------------|---------------|
| 1. S.T.A.L.K.E.R.   | 29%           |
| 2. Doom 3           | 28%           |
| 3. Half-Life 2      | 26%           |
| 4. Driv3r           | 13%           |
| 5. GTA: San Andreas | 4%            |

## GAMESTAR OLVASÓI TOP 5

A jól megszokott arcokkal találkozhatunk a kedvenc játékaik között. A Far Cry meglepően jól tartja magát, az NFS:U teljesítménye pedig egyenesen hihetetlen.

|                     | szavazatarány |
|---------------------|---------------|
| 1. Far Cry          | 35%           |
| 2. NFS: Underground | 21%           |
| 3. UT 2004          | 19%           |
| 4. Splinter Cell 2  | 15%           |
| 5. Painkiller       | 10%           |

## MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Harry Potter 3
2. Sacred
3. Diablo II Battle Chest
4. Half-life (Best Seller)
5. CSI

## 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 (megjelenés előtt két héttel tesszük ki, „olvasói szavazás” néven)!

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Többek között ezért is jó a GS szerkesztésben dolgozni, mert mi már rég végigjártunk bizonyos címet, mire a boltokba kerül.

1. Doom 3
2. Armies of Exigo
3. StarCraft: Brood War
4. WarCraft III: The Frozen Throne
5. Quake 3

## MEGJELENÉSI LISTA

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

|                        | megjelenés         |
|------------------------|--------------------|
| Age of Empires III     | 2004. november 26. |
| Armies of Exigo        | 2004. október      |
| Battlefield 2          | 2005. tél          |
| Black&White 2          | 2004. ősz          |
| BloodRayne 2           | 2004. október 29.  |
| Combat FS 4            | 2004. szept. 21.   |
| Crouching Tiger Online | 2004. november 26. |
| Driver 3               | 2004. október      |
| Fahrenheit             | 2004. november 23. |
| Full Spectrum Warrior  | 2004. szept. 1.    |
| <b>GTR</b>             | <b>2004. ősz</b>   |



|                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| Half-Life 2            | 2004. szept.       |
| Lineage 2              | 2004. nyár         |
| Lula 3D                | 2004. szept. 24.   |
| MoHPA                  | 2004. szept. 1.    |
| Mortyr 2               | 2004. szeptember   |
| Pirates!               | 2004. október 21.  |
| Rome: Total War        | 2004. szept. 21.   |
| Sabotage 1943          | 2004. ősz          |
| Shade: Wrath of Angels | 2004. október 1.   |
| Shellshock Nam '67     | 2004. szept. 25.   |
| Star Wars: Battlefront | 2004. szept. 25.   |
| SW: KotOR 2            | 2005. február      |
| The Sims 2             | 2004. szept. 24.   |
| Tribes: Vengeance      | 2004. november 26. |



## „...AKAR TÖBBET TUDNI?”

A kiváló *Starship Troopers* (miféleképpen Csillagközi invázió) című film második játékadaptációja 2005 tavaszán érkezik. Kicsit korábbra vártuk, de a lényeg, hogy jön – sőt, a képek alapján nem is lesz olyan rettenetes, mint az első próbálkozás. Addig is... pusztuljon minden, aminek kettőnél több lába van!

## ...ÉS AKKOR AZT HITTEM, VÉGEM VAN

Közeleg az **Emergency** (Vészhelyzet) harmadik része – de természetesen nem a tévés doktorosdiról van szó, hanem a néhány évvel ezelőtti katasztrófaelhárító játék folytatásáról, mely immár gyönyörűsége (?) 3D-ben pompázik. Húsz küldetésen át menthetjük az életüket, tűzoltókat, rendőröket, vagy akárkit bevethetünk a cél érdekében, talán még Supermant is. Bár őt valószínűleg csak „easy” fokozaton. Vagy még úgy se.

## MI KŐ? DÉMON?

Miután könyvvizsgáló- és piacelemző rohamosztogosaink tüzetesen átvizsgálták az Atari 2005-ös üzleti tervét és vállaltóidokat uszítottak a felelősökre, nem maradhatott tovább titokban: a korábban csak konzolra bejelentett **Demon Stone** PC-re is elkészül. A *LoTR: The Two Towers*-szel már bizonyított Stormfront Studios RPG-je a *Forgotten Realms* univerzumában játszódik: még kedvenc sötét elfünkkel, a legendás Drizzt Do'Urdenel is összefutunk majd. A D&D-t szeretjük, a képek ígéretesek, de a készítők szerint



a sztorira sem lesz majd panaszunk. Sőt, a főszereplőknek olyan hírességek kölcsönzik a hangjukat, mint Patrick Stewart vagy Michael Duncan – ami csak jót jelenthet, nem igaz?



## Érdekel az informatika? Gyere hozzánk tanulni! Érettségi utáni NAPPALI és FELNŐTTKÉPZÉS!



### Emelt szintű képzéseink:

Multimédia-fejlesztő – elektronikus tananyagfejlesztési szakirány  
Számítástechnikai programozó – webprogramozó szakirány Rendszerinformatikus – LINUX-spezializáció

### Felsőfokú képzésünk:

Médiatechnológus asszisztens

Nyílt napjaink: 2004. augusztus 10., 17. 9-17-ig

Jelentkezéssel és kedvezményeinkkel kapcsolatos további információ:

1139 Budapest, Frangepán u. 56., info@szamalk.hu, www.szamalk.aifsz.hu

Telefon: 237-7222, 237-7237

Nyilvántartási szám: 07-0329-02



## VÉGLEGES WCG-HELYSZÍN!

Most már biztos, hogy a 2004-es WCG-döntőt idén nem Koreában, hanem Szingapúrban fogják megrendezni. Az erről szóló szerződést július 29-én írták alá, és a tervek szerint a World Cyber Games 2005 Grand Final 800 játékosnak ad majd

otthont. A döntést elsősorban az indokolta, hogy a főszervező Samsung szerette volna Ázsiában tartani a központi rendezvényt, így az egyik legfejlettebb ázsiai városállam nyerte el a szervezés jogát Milánó elől.



## Q1 EURÓPAI LAN

Hetedik alkalommal rendezték meg a Qhlan nevű quake-es LAN-partit Svédországban. Az első rész rajongóinak jelenleg ez a legnagyobb európai rendezvénye. Mintegy 200 játékos vett részt a nagyszabású buliban, gyakorlatilag a Q1-es társadalom krémje. A pályalista a következő, az érdeklődők ebből tudnak csemegézni:

1on1: dm2, dm4, dm6, aerowalk, skull  
2on2: dm2, e1m2, ztnm3 – van powerup;  
dm4, dm6 – nincs powerup  
4on4: dm2, dm3, e1m2, cmt3, cmt4



## FIGYELEM!

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

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

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

## QUAKE 3 VAGY UT?

Nagyon érdekes mod jelent meg a *Quake 3*-hoz. Telepítése után többi igazi *Unreal Tournament*-től válik, ugyanis a mod lényege az *UT* emulálása. Amellett, hogy a textúrákat, a hangokat és a fegyvereket kicserélték, néhány pályát is átkonvertáltak: ezek a DM-Morbias, a Morpheus, a Tempest, a Turbine Phobos és a CTF-Coret. Nagyon jó móka, mindenkinek ajánlom kipróbálásra. A mod a Planetquake-en érhető el.



## GODY LAN GYŐZTES

A lapzárta pillanatában érkezett a hír, hogy Magyarország legrangosabb CS bajnoksága, a Gody LAN győztese a FoP lett, 16-14-re győzve lesz az nF-et a de\_nuke mapon.

## HOZZÁFÉRHETŐ CS: SOURCE-BÉTA

Óriási hír a CS: CZ-játékosoknak: a Valve ingyenesen letölthetővé tette számukra a CS: Source bétáját. Így a szerencsés kiválasztottak (vagy inkább vásárlók) a nem túl jó játék mellé végre egy kis ingyencséséget is kaptak, nevesül azt, hogy hivatalosan ők lesznek az első nagyobb számú embercsoport, amely közelebbi kapcsolatba kerülhet a jövő CS-jével.



# ÚJDONSÁGOK



**M**ég fél év van hátra a fejlesztésből, de újabb és újabb információk szivárognak ki az év egyik legjobban várt RPG-folytatásáról. Az Obsidian mindent megtesz azért, hogy az alapjáték lényeges elemeinek megváltoztatása nélkül is minél több újdonságot zsúfoljon a folytatásba: miközben a jó és rossz oldal között ingadozunk, nemcsak tulajdonságaink alakulnak majd, hanem külsőnk is megváltozik – társainkról hasonlóképpen messziről látszik majd, hogy mi áll a szívükhöz közelebb: a jedik eszményei, netán a sithek tanítása... (utóbbi esetben inkább az a kérdés, van-e szívük egyáltalán.) Minden helyszín „élőbb” lesz, mert sokkal több NPC-vel kerülünk kapcsolatba. A kedves helyiek ezúttal – szerencsére – nem lesznek olyan kiábrándítóan egyformák, mint az első részben: csak az NPC-k több mint száz, teljesen új és sokkal részletesebb modellt kaptak. A helyszínek – amellett, hogy nagyobbakra szá-

míthatunk – sokkal több felfedeznivalót is rejtenek majd, mivel azonban egy-egy terület mérete maximumált, az Obsidian ravaszul „felfelé” építkeznek: a pályák gyakran többszintesek lesznek, hogy sokkal tovább tartson bejárni őket.

**...a Force Crush segítségével ellenfelünket a levegőbe emeljük, majd úgy gyűrjük galacsinná, mint egy papírlapot...**

De mindez semmi ahhoz képest, hogy több mint negyven (!) új Erő-varázslatot kapunk, többségében sokkal brutálisabbakat, mint az első rész bármelyik trükkje: a *Force Scream* például nagyobb területre hat, használata során mindenki megsérül a közelünkben, ám minél messzebb vannak az ellenfelek, annál kevésbé éri őket a szonikus sebzés. A *Force Fury* a jól ismert berserk mód „sötétebb” változata: amíg tart a hatása, pontatlanabban célzunk, de sok-

kal nagyobb sebzünk; és ez idő alatt minél több ellenfelet végzünk ki, annál magasabbra szöknek a statisztikáinkat drasztikusan javító bónuszok.

Sejthető, hogy ez már inkább a sithek harcmodorához áll közel, nem is beszélve a *Force Crush*ról,

amelynek lényege, hogy ellenfelünket a levegőbe emelve úgy gyűrjük galacsinná, mint egy papírlapot...

Bemutatkozott az egyik sith lord, Darth Sion is, aki első ránézésre inkább zombinak tűnik, mint embernek.

Vele a játék során többször is találkozunk majd, de a LucasArts csupán annyit árult el róla, hogy nem véletlen a zombiszerű külső: a sith nagyúr rothadó testét csupán a gyűlölet és a sötét Erő tartja egyben... a haláltól nem fél, hiszen az megváltás lenne számára – egyszerűen nem lesz vele könnyű dolgunk.

Megjelenés: **2005. február**

## ÚJ INFÓK > KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

ÚJ INFÓK >

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

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

Megjelenés: **2004. 11. 17.**

**A**z EA több mint egy éve dolgozik a folytatáson, azaz még az előtt megkezdte a munkát, hogy az előző rész a boltokba kerül volna. Az *NFSU2* sikere borítékolható, hiszen nagyon ritka manapság, hogy ennyi izgalmas újdonság kerüljön egy folytatásba. Az eredeti recept bevált, az EA mégis radikális változásokat ígér. Ezúttal például lesz némi sztori is: hősünk talpa alatt „valamiért” túl forró lett a talaj, így az *NFSU2* fiktív városában keres menedéket. Szerencsére felkarolja a csodaszép Rachel (egy nálunk kevésbé ismert, ám első ránézésre is igen tehetséges amerikai tévésztár, Brooke Burke alakítja), aki segít bennünket eligazodni. A szabadon bejárható játéktér valóban hatalmas lesz: pontosan ötször annyi út áll rendelkezésünkre, mint korábban – ez pedig nem kevesebb mint 200 kilométer. Váro-

sunk öt nagyobb részből áll majd, s ezeket sztrádák kötik össze, így legalább lesz hol kihúzatni az autót. A játékmenet is sokkal összefüggőbb: a különféle versenyekre nem „menüből” indulunk, hanem SMS-eket kapunk, amelyek arról tájékoztatnak, hogy a város mely pontján indul épp egy futam. Izgalmasnak tűnik az új „outrun” versenymód is. Ennek lényege, hogy miközben szabadon kocsikázunk a városban, egy magunkfajta tuningbetyárt (a po-

zet, vagy elejt némi infót azzal kapcsolatban, hogy merre találunk titkos versenyt, vagy hol van olyan „rejtett” bolt, ahol (addig) sehol máshol nem kapható alkatrészeket is vásárolhatunk, netán fel is hívja boltos haverját, hogy ha betérnénk, adjon némi kedvezményt az árakból. A fejlesztők olyan apróságokra is ügyeltek, hogy az így felfedezett boltok később is jelölve lesznek térképünkön, illetve az ott található cuccokat már a többi üzletben is megvehetjük, hogy ne kelljen átautózni értük a városban. Az új tuninglehetőségek azokat sem fogják feszélyezni, akik érhetetlen módon nem szánnak órákat fél százalékos teljesítménynövelésre.

Vásárolhatunk előre gyártott „upgrade kit”-eket, de aki inkább saját kezűleg berhelné autóját, az később egyre több rejtett beállítási lehetőséghez férhet hozzá. És végül a legklasszabb: a menet közben szerzett stíluspontok lassacskán újratöltik a nitrót, így nem csupán az új matricákért lesz érdemes dögösen farolgatni.

**...a menet közben szerzett stíluspontok újratöltik a nitrót, így nem csupán új matricákért lesz érdemes dögösen farolgatni...**

tenciális ellenfeleket külön ikon jelzi a térképen) „levillogva” azonnal indul a küzdelem: célunk az, hogy legalább 300 méterre növeljük az autók közötti távolságot, értelemszerűen úgy, hogy mi megyünk elől, az ellenfél pedig dühödten próbál lépést tartani. Ha leráztuk – nyertünk, a kolléga pedig vagy fi-





KÓLA, PUSKA, HAMBURGER

# GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Vannak dolgok, amelyek nem változnak. Carl Johnson öt éve fordított hátat szülővárosának, hogy új életet kezdjen drogok, bandaháborúk és korrump zsaruk nélkül. A múlt azonban nyomára bukkant, új élete pedig egy pillanat alatt semmivé foszlott. Most nincs más választása, mint hogy visszatérjen Los Santosba, és újrakezdje régi életét.

**H**ősünk, Carl Johnson (barátainak csak CJ, így nekünk is) öccse halálhírére otthagyja Liberty Cityt, és visszatér szülővárosába, Los Santosba. Már a temetésen kirobban az első konfliktus: bátyja, Sweet öt hibáztatja testvérük haláláért. Nem sokkal később kiderül, hogy mások sem fogadják tárt karokkal CJ-t – anyját meggyilkolják. A két testvér nem tud kihez fordulni segítségért, így nincs más választásuk, mint megkeresni Smoke-ot és Rydert, aztán – saját és családjuk biztonsága érdekében – újraéleszteni a régi bandát, az Orange Grove Famíliést. A környék többi galerije persze nem repes a boldogságtól, és CJ hamarosan azon kapja magát, hogy visszakerült a régi kerékvágásba. Meg kell harcolnia azért, hogy visszaszerezze nevét az utcákon, a többi banda se merjen ujjat húzni vele, meg kell találnia anyja gyilkosát, és meg kell védenie család-



ját – legalábbis azokat, akik életben maradtak. Ha mindez nem lenne elég, Frank Tenpenny és Eddie Polaski (két korrupt nyomozó) személyében régi kedves ismerősök is felbukkannak. Gyilkossággal vádolják meg CJ-t, aki így már a rendőrség elől is menekül, és nevének tisztára mosását szintén felveheti a „things to do” listára. Pedig a java csak most kezdődik...

#### A klónok (lejtámadása

Hogy ne raboljuk egymás drága idejét, szögezzük le gyorsan és tömören: a *Grand Theft Auto III* forradalmian új játéktípust teremtett, melyet a megjelenése óta eltelt két évben számtalan fejlesztő próbált lekoppintani és felülmúlni. A „GTA-klón” műfaji meghatározás lett, és ugyan született néhány remek darab – például a *Mafia* –, mindenki a Rockstar Gamestől várja, hogy továbbfejlessze az általa kitalált stílust. A *GTA: Vice City* nem volt igazi

zi folytatás, hiszen nem hozott *forradalmi* újításokat a harmadik részhez képest, de a *GTA: San Andreas* esetében felsorolni is nehéz azt a számtalan friss ötletet, kisebb-nagyobb változtatást, amellyel a Rockstar újfent megmutatja, hogy kinek is kell itt előre köszönni. Azért próbáljuk meg.

#### San Andreas: Útikalauz stopposoknak

A folytatásban sokkal nagyobb területen garázdálkodhatunk, San Andreas ugyanis egy *állam*, amelynek területén három nagyváros található: Los Santos, San Fierro és Las Venturas. Akik fejlett absztrakciós képességgel rendelkeznek, már bizonyára ki is találták, hogy a három város Los Angeles, San Francisco és Las Vegas megfelelője. Azért, hogy a hasonlóság még kézzelfoghatóbb legyen, mindhárom városban felfedezhetünk majd „valódi” helyszíneket és épületeket is.

A helyiek az adott területre jellemző akcentusban beszélnek, más a divát, más rádióadókat hallgathatunk a kocsi-ban, de még a rendőrök járművei és öltözéke is az adott városra jellemző. A nagyvárosokat országutak kötik össze, így viszonylag sokat kell majd autózni. Unatkozni azonban nem fogunk, mert akár stopposokat is felveszhetünk, akik szóval tartanak bennünket, illetve több útmenti kisvárost találunk (Shady Creeks, Flint County, Whetstone, Fern Ridge, Red County, stb.), ahol megállhatunk a benzinkutaknál vagy éttermeknél, és összehaverkódhatunk a helyiekkel – vagy éppen szerezhethetünk néhány haragost. A drasztikusan megnövekedett játékter ellenére ezúttal sem kell leállnunk tölteni, kivéve akkor, amikor belső terekbe lépünk. Erre bőven lesz alkalomunk, mivel a Rockstar szerint az épületek *többségét* belülről is felfedezhetjük. Más kérdés, hogy ezek

### GYORSNÉZET

| KATEGÓRIA   | KIADÓ          |
|---|----------------|
| GTA   | Rockstar Games |
| MEGJELENÉS  | FEJLESZTŐ      |
| TBA   | Rockstar Games |
| FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI   |                |
| Grand Theft Auto I-II-III-Vice City, Manhunt, State of Emergency, Midnight Club II, Oni |                |

GYORSLINK >>> 1003

a „felfedezések” milyen büntetőjogi következményeket vonhatnak maguk után. Ha ugyanis betörünk valahova, és lebukunk, számíthatunk a rendőber őreinek erőteljes fellépésére.

#### Sebb, jobb, nagyobb

Mielőtt rátérnénk a részletekre, fussuk át gyorsan, hogy technikai téren mi változott a *Vice City* óta. A minket körülvevő világ átlagosan 35-50 százalékkal több poligonból áll. A látótávolsá-

## ENNI, VAGY NEM ENNI?

Super Size Me

A ganxtaélet bizony sokat kivés az emberből, így érhető, ha CJ egy idő után megéhezik. A mi dolgunk, hogy gondoskodjunk róla: beugorhatunk valamelyik gyorsbüfébe (minden városban van Cluckin' Bell, Well Stacked Pizza vagy Burger Shot) de utcai standoknál is vásárolhatunk egy kis harapnivalót. Érdemes azonban odafigyelni arra, hogy mit (és mennyit) tomunk CJ-be, mert minden egyes ételnek megvan a maga kalóriaértéke: ha sorban tolja befelé a „dupla D-Luxe” pizzákat, egy autós üldözés során könnyen kidobhatja a taccsot, hosszú távon pedig elhízik. Ennek a későbbiekben több kinos mellékhatása is lehet, például csök-

ken az állóképessége, futás, úszás vagy bringázás közben hamarabb kifulladás – de még a bandatagok is kiröhögik. Persze arra is vigyázni kell, nehogy túl cingár maradjon, mert akkor oda a félelmetes külső...



## ÉS EGY! ÉS KETTŐ!

Egy kicsi mozgás senkinek sem ááárt!

Akár sovány, akár kövér hősünk, mindenképpen fontos, hogy megfelelő erőben legyen. Ha cingár, ütései gyengék lesznek, ha dagi, harc közben sem tud majd elég gyorsan mozogni – ezeket ellensúlyozhatjuk, ha rendszeresen járunk konditerembe. Minden városban más és más felszereltségű helyekre járhatunk, a csillogó fitnesskluboktól kezdve a lepukkant külvárosi edzőtermekig, de az alapszolgáltatások mindegyikben megtalálhatók: a taposógép és szobabicikli használata állóképességünket növeli, fekvenyomással és súlyemeléssel pedig egyre erősebbek leszünk. Az edzőtermekben új közelharc technikákat is elsajátíthatunk, ez már városenként változik

– Las Venturasban például a hagyományos boksz mellett az utcai harcosok kevéssé sportszerű (ám annál hatásosabb) „övön aluli” technikáira is megtanítanak bennünket. Később már odaszóhatunk futás közben is, és a választott harcmódtól függetlenül ütéseink egyre erősebbek, gyorsabbak és pontosabbak lesznek.



ság városon belül kétszeresére, vidéken pedig négyszeresére nőtt. Az új mozdulatok mellett az animációk is sokkal részletesebbek lettek – különösebb érzelmeket ugyan nem fogunk leolvasni CJ arcáról, de azt azért látni fogjuk, ahogy rágózik. És az is valami. Van még számtalan apróság, mint például az, hogy a szél fújja a fák lombját, illetve lezúzott ellenfeleink megindító hitelességgel csuklanak össze a rag-doll effekt hatására – de nem is ezek jelentik az igazi változást, hanem az új engine fény-árnyék kezelése. Minden tárgyhöz külön

nappali és éjszakai modell készült: a fémfelületek tükröződnek, de igazán csak éjszaka látványos az autókról visszaverődő neonfény. A fények miatt életszerűbbek lesznek a napszakok közti átmenetek. Már-már legenda a szmog, amely estére megül Los Angeles (pardon, Los Santos) felett: ez a játékban is megjelenik, és pazar alkonyati színeket produkál – minden rosszban van valami jó, igaz? A Las Vegas (mit is beszélék, Las Venturas) melletti sivatagban remeg a horizont a forró homok felett, San Fierrobán pedig... nos, ott nincs semmi extra. Szép időben kék az ég, rossz időben szürke. (Persze biztosan nagyon dögösen szürke.)



Azonnal áruel a kozmetikusod telefonszámát!

## CJ, a ganxta sim

A GTA III „hallgatag csávója” után a Vice Cityben már egy kidolgozott karaktert, Tommy Vercettit irányíthatunk. A San Andreasban ismét továbblépünk: szabadon alakíthatjuk CJ külső és belső tulajdonságait. Ez persze nem azt jelenti, hogy a Rockstar „ganxta-tamagocsit” csinált volna szerencsétlenül, mivel az összes megváltoztatható apróság kihatással van az egész játékmenetre. Lássuk először a külsődleges jegyeket: az elhízás veszélyeiről külön dobozban olvashattok. Nemcsak komplett öltözetet cserélhetünk (mint a Vice Cityben), hanem akár egyenként is összeválogathatjuk ruhárukat. Néhanapján illik betérnünk fodrászunkhoz, a jó öreg Reece-hez is, ahol az afrótól kezdve a rasztáig rengeteg frizúra közül választhatjuk ki a hozzánk illőt. A tetoválásalokban a legkülönfélébb mintákkal pakolhatjuk tele izmos (avagy punnyadt) testünket: ezek városenként változnak – San Fierrobán például az azték szimbólumok a legmenőbbek. A tetoválásoknak a bandák szempontjából van igazán komoly jelentőségük: társaink szemében addig nem is vagyunk emberek, amíg nem vésetjük hátunkra a közös logót. Ez persze hosszú távú elkötelezettséget jelent, mert a későbbiekben nem

sok sikerrel kecsegtet egy konkurens társaság állásinterjúja, ha az ellenség neve virít a mellkasunkon. A Rockstar egyébként nem véletlenül fordított különös figyelmet a tetkókra, Los Angelesben (tehát az igaziban) a rendőrség külön nyilvántartást vezet a helyi bandák jelképrendszereiről, mert a tetoválások alapján könnyebben azonosítható a gyanúsított személye, illetve ismeretségi köre is. Küllemünkkel kapcsolatban azonban nem szabad megelégednünk arról, hogy „stílusunk” kompatibilis maradjon bandánk szellemiségével. Amellett, hogy az idióta külsőt még a járókelők is megszólják (nem sejtve, hogy ez volt az utolsó tévedésük), könnyen megeshet, hogy a bandatagok is körberöhögnek egy cikisebb ruha miatt. A csapaton belül pedig a legfontosabb a tekintély – ilyesmit nem engedhetünk meg magunknak.

## Fejlesztés terhe mellett

Nemcsak külsőnket, hanem tulajdonságainkat is megváltoztathatjuk, fejleszthetjük. A játék során CJ számos képességre tesz szert, melyekben sok gyakorlás után egyre profibb lesz. A legkézenfekvőbb rögtön a bunyó: külön dobozban olvashattok az edzőterem jelentőségéről, ahol a verekedéshez használt alapmozdulatok mellé újakat is tanulhatunk – az összetet-



It's fun to stay at the y-m-c-a

tebb kombók miatt már nem csupán egy, hanem két gombot kell használnunk a támadáshoz. Ha azonban hősünk nincs megfelelő kondiban, akkor alig bír futni, bringázni és úszni, illetve verekedés közben sem mozog kellő gyorsasággal. Minél többet bunyózunk, annál hatékonyabban védekezünk is: a Rockstar ugyanis átültette

nulmányainkat kamatoztatva megál-lás nélkül ugráljunk körülötte, és úgy verjük laposra. További érdekesség, hogy a célkereszt színe ellenfelünk állapotához képest változik.

### Dübörög a banda

Mivel a küldetések jelentős része bandaháborúkhöz kapcsolódik, csapatunk

## Mivel már úszni is tudunk, ha autóval belehajtunk a vízbe, merülés közben ki tudunk szállni.

a *Manhunt*-ban már látott hárító mechanizmust, amelynek lényege, hogy nincs külön gomb az ütések-rúgások kivédésére, hanem minden a jó időzí-tésen múlik: ha épp nem mozgunk, CJ automatikusan megpróbálja kivédeni a neki szánt ütéseket. Hasonló módon fejlődik a célzás is: minél többet lövöldözünk, annál jobban bánunk majd a fegyverekkel.

A verekedés és lövöldözés legutolsó új – inkább technikai – eleme, hogy külön gomb szolgál a célzásra. Ennek használata a tüzpárbajok során magától értetődik a célzás is: minél többet lövöldözünk, annál jobban bánunk majd a fegyverekkel. A verekedés és lövöldözés legutolsó új – inkább technikai – eleme, hogy külön gomb szolgál a célzásra. Ennek használata a tüzpárbajok során magától értetődik a célzás is: minél többet lövöldözünk, annál jobban bánunk majd a fegyverekkel.

kiemelt szerepet kap. Érdemes minél hamarabb kiépíteni tekintélyünket, így a későbbiekben már nem kell magányos farkasként nekivágni egy-egy küldetésnek, hanem toborozhatunk magunk mellé bandatagokat is. A tekintély számtalan apróságon múlhat: fontosak tetkóink, alkatunk, frizuránk, öltözékünk, lojalitásunkat pedig több küldetés során is bizonyítanunk kell. Ha a bandaért visszük vásárra bőrünket, tisztelni fognak bennünket. Ha azonban szembeszállunk a csapat érdekeivel, akkor érthető módon utolsó áruként bánnak (el) velünk... Persze minél inkább kötődünk egy adott galerihez, annál ellenségesebb viszonyba kerülünk a többivel. Csapatunk ellenségei a mi ellenségeink is, így rossz városrészbe tévedve egy szempillantás alatt beverik



„Az vagy nekem, mint testnek a kenyér. Tavaszí zápor a földnek...”



Professzor úr, aláírná az indexemet?!



„Frenky, hányszor kell elmondanom, hogy hátul is kötelező a biztonsági öv!”



A képen jól(?) látszik az autó sérülésmodellje



Még hogy én motort?

## TEKERJÜNK!

Két keréken szép az élet

Vice City legklasszabb járműve a motor volt, de San Andreasban már BMX-re is pattanhatunk. Igaz, a bringa lassabb az autóknál-motoroknál, de még mindig sokkal gyorsabb, mint ha gyalogosan közlekednénk. Ráadásul olyan városrészekben, ahol gyakoriak a forgalmi dugók, sokkal jobban járunk a bringával. Mivel a bicajozás külön „képességnek” számít, a játék során passzív módon fejlődik, és kihat CJ karakterére is. Ha sokat bringázunk, egyre profibbak leszünk: kevesebbet zakóznak, sőt akár egy rakás trükköt is megtanulhatunk (ugye hogy érdemes volt Dave Mirrival gyakorolni? Vázpóri rulzi!). A BMX persze test-edzéshez is kiváló: növeli állóképességünket, és segít ledolgozni a pocakot.



autóknak szélvédőjét baseballütővel, míg a piros lámpánál várakozunk, rosszabb esetben pedig kérdés nélkül tüzet nyitnak ránk. Persze ez fordítva is működik: ha üldözés közben saját területünkre csaljuk az ellenséges arcokat, a haverok azonnal a védelmünkre színek. Ez a jó a bandázásban: szerzel húsz barátot, továbbá száz ellenséget... De szereztél húsz barátot. A banda közben folyamatosan éli saját életét. A tagok eljárnak iszogatni, bulizni, graffitizni (igen, mi is fújhatunk

## Ez a jó a bandázásban: szerzel húsz barátot, továbbá száz ellenséget. De szereztél húsz barátot.

majd graffitiket), beszélgetnek egymással, és zokon veszik, ha nem lógunk velük eleget. Fontos szociális ceremónia például a „krúzolás”, amikor négy testes legény beül egy kocsiba, és lassan elhajtva sötét pillantásokkal méreget minden járókelőt. Ha felbukkan egy konkurens banda-tag, mindenki kipattan a kocsiból, és fegyvert ránt. Efféle mókákban bőven lesz részünk – általában sofőrként.

Ezt a figurát tegnap tanultam a tánciskolában!



## JÁTÉK ÉS MUZSIKA

Szól a rádió

A korábbi epizódokhoz hasonlóan ismét egy rakás rádióadó közül választhatunk. A három nagyvárosnak lesznek saját adói is, hogy még egyedibbé tegyék a helyszíneket – sőt, városon kívül, az országutakon elcsíphetünk kimondottan vidéki adókat is, amelyek kizárólag country muzsikát nyomtatnak reggeltől estig. A Rockstar igyekezett úgy összeválogatni a játékban hallható dalokat,

Coolio – Gangsta's Paradise  
Fugee – Killing Me Softly  
Guns n' Roses – Sweet Child O'Mine  
Happy Mondays – Step On  
Inner Circle – Bad Boys  
Jane's Addiction – Been Caught Stealing  
KLF – 3am Eternal  
Massive Attack – Unfinished Sympathy  
Nirvana – Smells Like Teen Spirit  
NWA – F\*ck Tha Police / 100 Miles And Runnin'

hogy híven tükrözzék a kilencvenes évek elejének hangulatát. (Ráadásul a játék a konzolok közül csak PlayStation 2-re jelenik meg, Xboxra nem, így a Sony valószínűleg szívélyesen „megengedi” a Rockstarnak, hogy kedvére válogasson a zenekiadással foglalkozó leányvállalata – Sony Music – által kiadott zenék között...) Az eddig kiszivárgott számok listája a következő:

Poison – Every Rose has it's Thorn  
Public Enemy – Rebel without a Pause  
Radiohead – Creep  
Salt 'n' Pepa – Push It  
Smashing Pumpkins – Today  
Snoop Doggy Dogg – Gin n' Juice / Ain't No Fun  
The Stone Roses – Fool's Gold  
The Verve – Bitter Sweet Symphony  
Vanilla Ice – Ice Ice Baby  
Warren G – Regulate

## 2-4-6-18 kerék

A korábbi részekben látott járművekkel most is találkozhatunk majd, persze a folytatásban mindegyik egyedi fizikát és továbbfejlesztett modellt kap – elvégre már a kilencvenes években járunk. Az új vasak közül korábbi számainkban már említettük a BMX-et, de nagyon klassz a quad bike (ATV) is, mely apró természetnek, illetve brutális négykerék-meghajtásának köszönhetően kiválóan alkalmas vidéki felfedező körutakhoz, hegyi motoro-

műveinket. Ráadásul szabadon mozgathatjuk a kamerát – akár vezetés közben is –, így ha éppen nem üldöznek minket (vagy mi nem üldözünk valakit), kényelmesen nézelődhetünk.

## Hol szórjuk el a pénzünket?

Néhány közhasznú létesítmény ismerős lesz: a „Pay & Spray” visszatér, és ugyanúgy működik, mint korábban, azaz csekély összegért átfújathatjuk kocsinkat, hogy jól összezsavarjuk az üldöző zsarukat. Az éttermekről, fodrász- és tetoválászalonokról már esett szó, de szintén újdonságnak számít az autómosó; ezúttal egy apró, ám fontos tényezőt is figyelembe vett a Rockstar: San Andreasban *koszolódnak* az autók. A mindennapi használat során is, de főképp akkor, ha áthajtunk a parkon (miért, senki nem csinált még ilyet?), mert ez már meglátszik kívülről. Jobb esetben csak megjegyzéseket kapunk a szutykos járgányra, rosszabb esetben már nem látunk ki a szélvédőn, sőt egy idő után a rozda miatt egyszerűen szétesik az autó. Igaz, visszagondolva a korábbi epizódokra, viszonylag gyorsan fris-

zázhoz. Teherautókat eddig is láttunk, de végre kamionokat is vezethetünk – remélhetőleg küldetések közben is. A járművekhez kapcsolódik, hogy ugyan legtöbbszörnek semmi gondja nem volt a *GTA III* és a *Vice City* vezető részével, a Rockstar mégis igyekszik finomítani rajta. Ugyan továbbra sem a realizmus lesz a legfőbb szempont, az egyedi fizika révén sokkal pontosabban irányíthatjuk jár-

„S\*ggem kilóg, gatyám lobog...”





## AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN

A rendőr nem viccel

A zsaruk ezúttal sokkal több kellemetlenséget okoznak nekünk, mint Liberty City vagy Vice City rendőrei, már csak a sztoriból fakadóan is (mivel valaki már a játék elején feldob minket!) A különféle alakulatok összedolgoznak, igyekeznek bekeríteni minket, tűzpárbajok során pedig fűdelnek ránk... Ha mégis sikerülne lerázni őket, helikopter érkező erősítés gyanánt: a légi zsaruk reflektorral pásztázzák az utakat, és ha kiszűrnak minket, máris újra nyomunkban az összes járőr. A helikoptert ráadásul felőni sem lesz könnyű, mert akár vezetünk, akár kipattanunk a kocsiból, a reflektor fényétől nem sokat látunk majd.



sülő autóparkunk miatt ez talán nem lesz akkora probléma... Új létesítmény lesz még a St. Brutus Motel, amely Mos Eisley-hez hasonlóan kiváló gyülekezőhely az alvilági sópredék számára. Érdemes lesz néhány napján bekukkantani, új ismeretlegeket szerezni, és/vagy elvállalni valamilyen gyanús melót. De mindez csak a kezdet, a három város számtalan egyéb felfedeznivalót tartogat: Las Venturas kaszinóiban könnyen és gyorsan elverhetjük pénzünket, de ha éppen beruháznánk, a *Vice Cityben* látott módon komplett épületeket is vásárolhatunk. Mi több, ezúttal még mélyebbre áthatjuk magunkat az ingatlanpiac bűvös-bájos világába, hiszen *építtethetünk* is házakat, szórakozóhelyeket, miegymást.

### Továbbképzés gyalogosoknak

A továbbfejlesztett MI a gyalogosokra is érvényes. Az autósok nem nézik tétlenül, ha kitessékkeljük őket kocsijukból. (A *Vice Cityben* például fura volt, amikor kirángattam egy pasast az autójából és csak később vettem észre, hogy nője dermedten ül a hátsó ülésen...) A nézeteltéréseket per-se helyben tisztázhatjuk, például úgy, hogy az autó korábbi gazdájának fejét ütemesen beledöngöljük a mo-

torházatetőbe. A járőrelők beszélnek, ha nem tetszik nekik a ruhánk vagy frizuránk (na azt próbálják meg...), de akár elismerő megjegyzéseket is kaphatunk tőlük. Nem csak céltalanul lófrálnak a városban, hanem mindenki intézi a maga kis dolgait és egymással is kommunikálnak: kihallgathatjuk beszélgetéseiket, vagy megleshetjük, amint kézen fogva sétálnak a parkban. Ha elrohanunk közöttük, egy darabig dühösen kiabálnak utánunk, majd újra megfogják egymás kezét és bandukolnak tovább. Egyértelmű, hogy a Rockstar csapata nem ült tétlenül a babérajain. Miközben mindenki azon sürgölgött, hogy kilopkodja a *GTA III* legjobb ötleteit, ők kitárltak valami sokkal nagyobbat. A *San Andreas* tuti befutónak tűnik – csak győzzük kívánni, míg megérkezik.

### mazur ELSŐ BENYOMÁSAI



A *GTA: San Andreas* számtalan újítása magáért beszél: ha csak a fele igaz, már az is elég. Amennyiben mindez zökkenőmentesen illeszkedik a megszokott *GTA*-hangulathoz, sikerül a mutatvány, és a Rockstar átviszi a saját maga által magásra rakott lécet. Csupán egy dolgot lenne jó tudni: PC-re mikor érkezik? (Az késő!)

Szóval erről a ritka hangyafajról volt szó a Spektrumon!



„Nem emlékszem semmire, tisztelt bíróság, csak hogy egy debella állat volt...”



„Hé haver, nyitva van a jobbháccsó!”



Füjd ki, béka, füjd ki!

„A kis Johnny hogy fog örülni holnap reggel, hogy mégis van Mikulás!”



„Oszoljanak emberek, Dopeman Laci klipet forgat!”



A NEVERWINTER NYOMDOKAIN

# DRAGON AGE

„Áhhh, már megint sárkányok...” (Ásítás és bocsánatkérés Gyutól.)  
 Hmm, álljunk meg egy szóra! Hiszen ezt a legendás Bioware készítette, amely olyan RPG-ket tett le az asztalra, mint a Baldur's Gate, a Neverwinter Nights vagy a KotOR! Hab a tortán, hogy a legutóbbi ezúttal igazi „balduros” komplexitással és egy vadonatúj univerzummal lepnek meg minket a kanadai srácok! No akkor még-iscsak „jöhetnek” a derek szárnyas hüllők...



Tudod drágám, ma jöttem rá, hogy mennyire utálok már a tetoválásaidat...

## GYORSNÉZET

|                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                      | <b>KIADÓ</b>     |
| Klasszikus szerepjáték                | TBA              |
| <b>MEGJELENÉS</b>                     | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| 2004. őszi                            | Bioware          |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>      |                  |
| Baldur's Gate 1-2, Neverwinter Nights |                  |

GYORSLINK **998**

Az Apollo szonda kilövésre kész



**A** BioWare a világ legrutinósabb, legprofibb RPG-fejlesztő csapata, ehhez egyszerűen nem fér kétség. A *Baldur's Gate*-ekhez képest ugyan a *Neverwinter Nights* egy picit visszalépés szagú volt, de a *Star Wars*-os környezetben játszódó *Knights of the Old Republic* ismét egyértelműen az élvonalba került a kanadai csapat. Mégis, eddig egyetlen egy szempontból hiányérzetünk volt velük kapcsolatban: még sohasem készítették saját univerzumban játszódó szerepjátékot. Most végre eljött az idő, hogy bebizonyítsák, kreativitásuk ezen a téren is hibátlan: az xboxos *Jade Empire* mellett PC-n a *Dragon Age* lesz az első olyan címük, melynek eseményei egy teljesen új világban zajlanak.

### „Ez a világ egy más világ” (Ági és fiúk)

Bár ezúttal is hagyományos fantasy univerzumban járunk, ám ennek semmi köze a *Forgotten Realms*-hez. Így a készítők sokkal jobban elereshetették a fantáziájukat, cserébe viszont az egész világot nekik kellett kiagyalniuk, a helyszínektől kezdve a fontosabb NPC-ken keresztül a híres történelmi

eseményekig. A fejlesztők állítása szerint döbbenetes méretű dokumentumot állítottak össze: más cég esetében talán szkeptikusak lehetnénk egy ilyen ambiciózus méretű világ kidolgozottságával kapcsolatban, de a BioWare-ről beszélünk, ahol minden apró részletre ügyelnek.

Képzeljétek el: csak azért képesek voltak például egy PhD-s nyelvész felvenni, hogy új nyelveket találjon ki, így amikor egy egzotikus lény nem angolul karattyol, akkor is minden szava külön értelmet fog nyerni! További bizonyíték arra, mennyire komolyan veszik a „lingvisztikát”, hogy a BioWare külön szótárak kiadását is fontolgatja!

A kanadai fejlesztők egyébként nemcsak „szeszélyből” váltottak világot, hanem nagyon is nyomós okuk volt rá. Eddig ugyanis partnereikkel (a *Wizards of the Coast*-al a *Forgotten Realms*- és a LucasArts-szal a *Star Wars*-univerzum birtokosaként) állandóan egyeztetniük kellett, hogy jajj, csak nehogy véletlenül megöljenek egy fontos NPC-t, vagy más módon kavarjanak bele az *FR* és az *SW* „bibliába”. (Egyébként részben ezért is

játsozik a *KotOR* a biztonság kedvéért 4000 évvel a *Star Wars* sorozat előtt: akkor még Yodának sem volt esélye, hogy esetleg már éljen.)

### Hello bébi, láttad már az új motorom?

Az *NWN* engine-je rettenetesen sokáig készült, így érthető módon igen nehezen szakadtak el tőle a BioWare-es arcok: a *KotOR* alapját is részben ez képezte, és a lengyel CD Projekt szintén elég jónak tartja még ahhoz, hogy a *The Witcher*-hez – átdolgozva ugyan – de felhasználja (lásd pár oldallal arébb a *Witcher*-cikket). A BioWare azonban úgy gondolta, végre elérkezett az idő, hogy egy vadonatúj motort alkosson az *Aurora* helyett. A látvány a képek, illetve az E3-as tapasztalataink alapján egészen elképesztő. Bár nem számoltuk össze pontosan, az biztos, hogy a karakterek több tízezer poligonból vannak összerakva, így végre búcsút mondhatunk a *Neverwinter* baltával faragott modelljeinek. Mozgásuk is döbbenetesen élethű: a képen látható tagbaszadt barbártól és igen csak szexis női társától hihetetlen könnyedséggel, teljesen emberi mozdulatokat leshetünk

el, hála a motion capture technológiának. Várakozás közben például egyik lábukról a másikra állnak, mozgatják a csipőjüket, szemöldököt ráncolnak, ami persze egy FPS-nél vagy TPS-nél manapság már megszokott, viszont egy hatalmas világot megjelenítő szerepjátéknál azért nem mindennapi. Az pedig, amit az E3-as bemutatón láthattunk, igazi unikumnak számít: miközben barbár hősünk lassan, óvatosan behatolt egy veszélyes helyszínre, felriasztott egy madárcsoportot, amely hirtelen szétrébbent, az ijedelemtől pedig természetes emberi reakcióként hősünk teste összerándult, és fejével elfordulva követte a tovaszálló szárnyasokat.

### Minden szinten szinte minden

De az apró részleteken túl akkor sem kell félteni a motort, amikor például gigantikus méretű csaták ábrázolásáról van szó: egyszerre akár több száz harcos is csépelheti egymást a képernyőn, miközben nyílveszők röpködnek, tűzlabdák és lángoló fények, varázslatok villódnak: a motornak „arcizma sem fog rándulni.” A látvány egyszerűen leírhatatlan: mintha a *Gyűrűk Urának* a csatajeleneteit néznéd! Aki pedig – hozzám hasonlóan – utálta a *Neverwinter* „legőszerű” pályaszerkezeit, tehát hogy egyedi helyszínek, helyek elemekből voltak összerakva, annak jó hír, hogy a friss technológia teljesen újfajta módszerrel készült. Ennek köszönhetően a hajladozó tölgyekkel teli erdők, a hatalmas, sétatíkálo polgároktól hemzsegó városok vagy a sötét, elhagyatott, romos templomok sokkal élet-

Persze egy vérbeli RPG-s saját maga szereti kezébe venni teljes csapatának menedzselését. Ez továbbra is rendkívül gördülékenyen fog menni, hiszen a BioWare – hála a teremtőnek – a *Dragon Age*-nél sem szakad el „csatakimerevítéses” módszerétől: ezentúl is egyetlen billentyű lenyomásával állíthatjuk meg a küzdelem forgatógát, hogy kényelmesen kiosszuk a parancsokat.

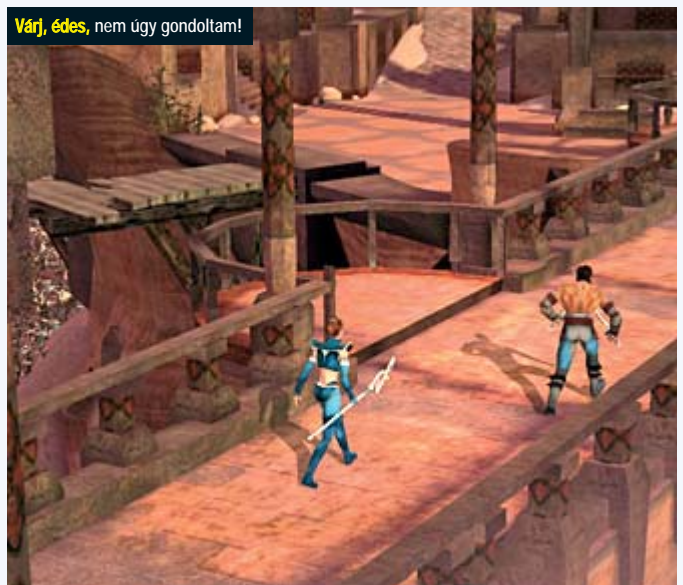
A harc során egyébként a kamera egyfajta „*Baldur's Gate*-es”, vagyis izometrikusra hasonlító nézetre vált át (persze továbbra is 3D-ben maradva), kalandozaskor viszont a *KotOR*-féle „földközeli” látványosabb nézetben maradunk. A „kameraállások” egyébként sokkal szabadabbak lesznek, mint bármelyik BioWare-játéknál (különösen ha az ezen a téren kicsit kihívásokkal küzdő *KotOR*-ra gondolunk...): ide-oda zoomolhatunk, illetve szabadon mozgathatjuk a kamerát, akár csak a *Hordes of the Underground*-nál (a *Neverwinter* utolsó hivatalos kiegészítője), de ha úgy tartja kedvünk, akár végig a felülnézetes BG-nézetnél maradhatunk.

### Elmeséljem?

A játéknak lesz multiplayer része is, egyelőre azonban úgy tűnik, ez inkább hagyományosabb módon működik majd, mint a *Neverwinter*. Még az sem eldöntött tény, hogy lesz-e egyáltalán DM-üggyélszoftver, tehát hogy lehetőség nyílik-e majd arra, hogy egy mesélő irányítsa az eseményeket. (Leginkább azért, mert az NWN-nek ez a része nem aratott akkora sikert, mint amekkorára a BioWare-nél számítottak.) Az vi-



Úgy látszik, Sting ide is eljött koncertezni...



Várj, édes, nem úgy gondoltam!

## Csak azért képesek voltak egy Ph.D-s nyelvészt felvenni, hogy új nyelveket találjon ki a játékhoz!

szerűbbek, realisabbak lesznek, mint az eléggé mesterséges *NWN*-ben. Fokozza a realizmust és a beleélést, hogy a tér különböző pontjain is vándorolhatunk, küzdhetünk egyszerre csapatunkkal, valós időben: vékony dongájú elfünkkel akár egy torony tejéről is ijázkodhatunk, míg a harcos törpe lent csépel az ellent.

### „Mert kell egy csapat!” – és végre lesz is!

Bizony, jól olvastátok: a *Neverwinter Nights* egyedüli „csatlósa” után végre ismét egy teljes csapatot igazgathatunk, mint a *Baldur's Gate*-ekben vagy a *KotOR*-ban. Sokat gyúrt a BioWare társaink már eddig is kitűnő mesterséges intelligenciáján, így az is könnyedén érvényesülhet, aki nem szeret sokat szöszmötölni a többiek irányításával.

szont jó hír, hogy ezúttal kapásból két külön hadjáratot adnak az egy-, illetve kétjátékos módhoz, ezek pedig sokkal jobban idomulnak majd az eltérő játéktípusokhoz. Sajnos a kerettörténetről, valamint a fontosabb hősökről még semmit sem lehet tudni, de bizunk a BioWare-ben, hogy éppolyan szórakoztató sztorit eszkábál majd össze, mint a *KotOR*-nál.

Szóval, épp amikor már elkezdtünk év elején keseregni, hogy a *Vampire the Masquerade: Bloodlines*-on kívül nem lesz egyetlen valamirevaló klasszikus RPG sem PC-n, akkor a BioWare először a *KotOR II*-vel büntet, aztán pedig a *Dragon Age*-dzzsel adja meg a kegyelemdőfést. Igaz, utóbbi megjelenéséig még nagyon sokat kell „koplalnunk”: a *DA* világában sajnos csak valamikor 2005-ben kalandozhatunk.

### Bad Sector

## CSAK EREDETI FORRÁSBÓL!

A BioWare ezúttal saját világot talált ki

Oly sok *Forgotten Realms* és egy *Star Wars* licenelt univerzum után a BioWare ezúttal mindkét játéknál, az xboxos *Jade Empire*-nél és a PC-s *Dragon Age*-nél is teljesen saját világot agyalt ki. Persze szárnyaló fantázia ide vagy oda, azért a fejlesztők kicsit tartottak attól, hogy a régi motoros RPG-ek esetleg túlságosan elidegenedve érzik magukat egy furcsa lényekből álló világban. (Bár szerintem a Bethesda *Morrowind*-ének sikere után emiatt nem kellene aggódnunk, de mindegy...) A *Dragon Age* bizonyos kreatúrái tehát hasonlatosak lesznek

a Tolkien-féle orkokhoz, elfekhez vagy más hagyományos fantasy lényekhez. Ugyanakkor találkozni fogunk eredetibb szörnyekkel is: az egyik egy – egyelőre név nélküli – démonszerű dög lesz, nagy szarvakkal. A készítők a lények mellett külön történelmet találtak ki a *Dragon Age*-hez, amely valójában az egyik korszakot, a „sárkányok korát” jelenti egy nagyon hosszú időszakon belül. Ez minden bizonnyal azt jelenti, hogy a fejlesztők már terveznek következő, másik korban játszódó részeket is.

## ELSŐ BENYOMÁSOK

A krémek krémje lehet

A BioWare már eddig is többször bebizonyította, hogy RPG-s téren a legjobb, azal azonban, hogy a *Dragon Age*-ben végre visszaállította a csapatmenedzsmenetet, és egy vadiúj, hihetetlenül részle-

tes motort eszkábált össze, még kegyetlenebbé teszi a várakozást a játékra. Szerintem egy *Baldur's Gate* kaliberű nagyágyú van készülében: „mindenképp megálssa”...

MODERN IDŐK

# DUNGEON LORDS

Napjainkban egyre népszerűbb a 3D-s hack'n'slash RPG, ám az kissé meglepő, hogy egy olyan élő legenda is ilyen játék készítésébe fogjon, mint D. W. Bradley. Fiatalabbaknak talán nem mond semmit e név, de a veterán szerepjátékosoknak már fel is csillant a szemük, hiszen az ösrégi Wizardry sorozat egyik híres designeréről beszélünk!

## GYORSNÉZET

|                   |                  |
|-------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>  | <b>KIADÓ</b>     |
| Akcio-RPG         | Dreamcatcher     |
| <b>MEGJELENÉS</b> | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| 2004. ősz         | Heuristic Park   |

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

–

**GYORSLINK** 626



Akkor is a KotOR-ban akarok szerepelni!!!! Már fénykardom is van, látjátok?

**B**radley „pálfordulása” a hack'n'slash felé azért is ad okot némi szemöldökráncolásra, mert a szerepjátékok nagy öregje pár éve még az igazi, „öregurásan” old school RPG-jével, az *Eye of the Beholder* klasszikus motorjára hajazó, „négyzethalós” *Wizard and Warriors*-szal szórakoztatta a nagyjérdeműt. A veterán fejlesztő azonban a *WW* sikertelensége után sokat morfondírozott azon, hogy manapság mit várhatnak el az emberek a szerepjátékoktól, és gondolom, a „valós idejű akció mindenekfelett” arany szabály juthatott eszébe, amikor a *Dungeon Lords* alapjai felsejlettek lelki szemei előtt. Ugyanakkor Bradley továbbra sem szeretne egyszerű „gyakós” játékot készíteni, ezért alapkonceptiója szerint egy leegyszerűsített, hack'n'slash-bőrbe bújtatott, mégis komplex RPG-vel lesz dolgunk.

### Maximum RPG, no statisztika?

Bradley szerint a legtöbben már unják a különféle „statisztikai” mutatókkal

agyonhalmozott képernyőt, ezért a *Dungeon Lords*-ban a mana- és az egészségügyi csikon túl csak hősünetet és az öt körülvevő világot láthatjuk. Persze szerepjátékról lévén szó, fegyvereink, páncélzatunk és tárgyaink listájára bármikor szükség lehet: ezeket egyetlen gomb segítségével hívhatjuk elő.

## A 'valós idejű akció mindenekfelett' arany szabály juthatott Bradley eszébe, amikor a *Dungeon Lords* alapjai felsejlettek lelki szemei előtt.

Hát ez eddig semmivel sem több egy *Dungeon Siege*-hez hasonló hack'n'slashnél, nem igaz? Nos, szerencsére nem kell félnünk, böven lesz mit fejlesztenünk a játék során. A speciális tulajdonságok nélkül ugyanis nemcsak a csaták során hagyhatjuk ott a fogunkat, hanem az összetettebb feladatokat sem tudjuk majd megoldani. A legfontosabb persze a különféle fegyverek használatának elsajátítása: ha elég XP-t köl-

tünk rá, akkor hamar a könnyebb pengék, nehezebb pallosok, alabástromok vagy hajtófegyverek mesterei lehetünk. A védekezéshez a különböző védekezési fogások mellett – a hagyományosabb RPG-khez hasonlóan – a könnyebb vagy a nehezebb páncélzat és pajzs viselését is meg kell tanulnunk. Egyébként, ha

beállítottaságú egyének pedig a zárfeltörés, csapdaselemelés vagy hátba dőfés nemes művészetét fejleszthetik tükélyre. E hagyományos tulajdonságok mellett még rágyúrhatunk atletikus képességeinkre, jobban megtanulhatunk alkudozni, illetve fegyvereinket helyrepopozni.

A karaktergenerálás működéséről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy az emberek mellett másféle fajok mellett is letehetjük voksunkat, ami jó hír az eddigi hack'n'slash akció-RPG-k leegyszerűsített választéka után. A különféle fajok gyermekei másfajta előnyökkel és hátrányokkal is bírnak majd, úgyhogy nem csupán annyi lesz a különbség, hogy esetleg zöld bőrt vagy hosszú füleket hordunk magunkon.

### Én hackelek, te n'elsz, ő slashel... (Bocs... ☺)

Amikor a *Diablót* szidják, akkor legtöbben az állandó és hosszú távon unalmas frenetikus klikkelgetést szokták emlegetni, és az akció-RPG-t fejlesztők zöme épp ezt a beskatulyázást



**Szilvike, álljunk meg egy szóral!** Eszedbe jutott már, hogy a dungeon szónak még mindig nincs magyar megfelelője???



**Ha vártok egy picit, mindjárt ide is teleportál!** egy pinky demon...



**A kék pólót felvetted,** de már megint nincs rajtad sapka, nyuszika...



**Valaki rugdálja meg már a mesélőt,** hogy akkor most bemehetünk végre a városba, vagy megint reumát kapok a szabad ég alatt alvástól???

szeretné elkerülni. Nyilvánvalóan a *Dungeon Lords* sem egyszerű ujjpercetornaként szeretne bevonulni a köztudatba: a billentyűzet és az egérgomb különféle kombinációival olyan vágásokat vihetünk be, amelyek talán még Zorrót is szájátásra készítenék. A támadómágia hívei természetesen tűzlabdákkal, villámcsapásokkal vagy időlassítással operálhatnak, de akár segítő lényeket is megidézhetünk, amelyek helyettünk szétkaszabolnak mindenkit, mialatt mi egy fa tövében békésen ücsörögve a körünk alól tisztíthatjuk ki a piszkot. Az E3-on magam is kipróbáltam néhány támadóvarázslatot: már most is aránylag pofásan néznek ki, de állítólag a fejlesztők még sokat fognak rajtuk hegeszteni. Azt viszont sajnos el kell ismerni: maga a varázslás művelete egyelőre kissé ortopéd. Először is egy varázskönyvet kell találnunk valamelyik elesett ellenségnél, aztán ezzel egyenként elsűthetjük a benne lévő, külön felbukkanó ablakban kimazsolázott bűvigét az akciógombbal. Reméljük, ezen Bradleyék agyának még egy csöppet...

### Stílus kerestetik

Az E3-on rengeteg dögös grafikájú játékkal találkozok az ember, és azt kell mondanom, a *Dungeon Lords* egy hangyányit... szerényebb külsővel rendelkezik. Igazából nem is az volt a bajom vele, hogy csúnya lett volna, csak valahogy stílustalannak és egy-síkúnak találtam.

A játék megjelenítése pedig jól jellemzi azt az elsőre megfoghatatlan érzést, amely rögtön jelentkezik a *Dungeon Lords*-nál: valahogy hiányzik belőle az egyéniség, a feeling. Legalább valamilyen érdekesebb hőst, figyelemfelkeltő sztorit, egzotikus helyszínt mellékeltek volna hozzá, de amit eddig hallottunk, az csak az állkapcsainkat mozgatta meg – sajnos nem a döbbenet, hanem a sűrű ásitás miatt.

Ötletek szintjén azért egész jónak tűnik Bradley apó legújabb RPG-je, de egy kicsit több eredetiséget kell belevinnie, ha fenn akar maradni az egyre keményebb konkurencia mellett.

**Bad Sector**

## MATUZZÁLEM

Az egyik legősibb szerepjátéksorozat

Az Ultima mellett az 1981-es Wizardry tekinthető az egyik első szerepjátéknak: olvasóink nagy része még meg sem született megjelenésekor. Érdekeség, hogy ez az RPG alkalmazott először vektorokból egyfajta ál-3D-s nézetet. Természetesen a grafika szigorúan csak két szintet használt, a csata pedig egy fix képernyőn zajlott, ahol menüből választhattuk ki akcióinkat. Az évek során a Wizardry neves sorozattá nőtte ki magát, és bár nem vált akkora hírességgé, mint Richard Garriot

Ultimája, „hosszú távon” mégis jobban járt – az Ultima 9-hez képest legalábbis mindenképpen, hiszen utóbbit minden idők legbugosabb, legszagatosabb és legirányíthatatlanabb RPG-jeként könyvelték el. D. W. Bradley egyébként csak három részt készített (viszont ezeknek mindhárom alkalommal ő volt a vezető designere): a '88-as ötödik, a 90-es hatodik és a '92-es hetedik epizód. Sokak szerint a hetedik epizód minden idők egyik legjobb RPG-je...

## UNIVERZUM

Hagyományos hagyományok

Bár Bradley saját világot agyalt ki, ez nem sokban különbözik a Tolkien óta megszokott kliséktől. Találunk itt hosszú fülű elfeket, akik egy legendás szigeten (hol máshol...?) élnek, a hegyekben munkálkodó derék törpéket, a mocsarakban sötét terveiket szövögető „demigoth” elne-

vezésű félembereket, valamint a birodalom közepén fekvő emberi településeket. Az erdők mélye rég elfeledett romos kastélyokat, katakombákat, tornyokat és egyéb épületeket rejt, amelyekről részletes leírást találhatunk az „1001 fantasy klisé gyűjteménye” című kiadványban...

## ELSŐ BENYOMÁSOK

Tartalmas, de kicsit sóltan...

Bradley legújabb akció-RPG-je komoly konkurenciára számíthat, hiszen a megjelenésre váró *Bard's Tale*, a *The Witcher* és a *Dungeon Siege II* is hasonló műfaj képviselői. Bár a szerepjátékos tulajdonságok komplexitása ezeknél kidolgozottabbnak

tűnik, ugyanakkor a *Dungeon Lords*-ból nagyon hiányzik az a hangulat, amellyel kitűnhetne a többi közül. Ha Bradley és csapata nem akar elsikkadni a többiek mellett, akkor szerintem sürgősen keresniük kellene egy igazi fantasyregény-írórt.

A LENGYELEK VISSZAVÁGNAK

# THE WITCHER

Tömegével ment meg embereket, a lakosságot félelemben tartó borzalmas szörnyekkel végez (igaz, „egy maréknyi aranyért” ...), mégsem becsülik meg igazán. Ő Gerald of Rivia, a „witcher”, a lengyel CD Projekt akció-RPG-jének magányos és cinikus hőse. A BioWare áldásával és az Aurora-motor felhasználásával készült alkotás minőségi darkos sztorit és látványos hack'n'slash játékmenetet ígér...

## GYORSNÉZET

|                   |                  |
|-------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>  | <b>KIADÓ</b>     |
| Akció-RPG         | TBA              |
| <b>MEGJELENÉS</b> | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| 2004. ősz         | CD Projekt       |

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

GYORSLINK **760**



Ezzel a hajóval jöttél el az Alderánról? Te bátrabb vagy, mint gondoltam!



Hát a kardkészletünk az elfogyott, de ma érkezett egy adag mentolos cukorka szállítmány...



Álly földlakó! Bekével jöttem!

**B**átor vállalkozás manapság egy kezdő, kis lengyel cégnek megpróbálni betörni a szerepjátékok szűkre szabott piacára, hiszen a célközönség ígencsak finnyás, és egy rosszul kialakított harc-, illetve szabályrendszer miatt könnyen megbukhat még a legígéretesebb RPG is, aztán fuccs az évekig dédelgetett projektnek. Ez a „projekt” azonban CD „Projekt” ©, és a kelet-európai kis cég több aduval is rendelkezik: a magasságos BioWare barátságát és támogatását élvezik, a *Neverwinter* motorját használták alapnak, valamint ügyesen kiaknázták az a helyzetet, hogy a PC-sek hiányt szenvednek a teljesen 3D-s akció-RPG-kben. A lengyel cég egyébként eddig főleg kiadással foglalkozott, és a *Baldur's Gate* honosított megjelenítésével hatalmasat kaszált saját országában

(lásd az interjút pár oldallal arrébb), ám most úgy döntöttek, ők maguk is a fejlesztés rögös útjára lépnek.

### Aurora újratöltve

A *Neverwinter* motorjáról persze manapság mindenkinek az jut eszébe, hogy már ígencsak eljárt felette az idő – akkor mégis miért jó ezt használni? Nos az Aurorát nagyon könnyű programozni, szkriptelni, továbbfejleszteni, így nincs szükség programozói géniuszra ahhoz, hogy a maximumot hozzák ki belőle. Ugyanakkor szó sincs arról, hogy nagyjából ugyanazt a grafikát kapnánk, mint az *NWN*-nél. A CD Projekt teljesen átprofizta az engine-t: új rendereléssel csinósították, és jól beszél a Direct X 9.0-s nyelvezet is. Hasonlóképpen el lehet felejteni a sokat szidott kirakós rendszert is (vagyis hogy a különféle

terepartgyak „kockaszerű” elemekből voltak összerakva): a CD Projekt a 3D Studio Max felhasználásával igazi 3D-s renderelt grafikát alkalmaz. A hivatalos honlapról letölthető trailerből is megállapítható, de az E3-on saját szemünkkel is láthattuk, hogy a víz a *Morrowind*-éhez hasonló pixelárnyalót kapott, a gyönyörűen kidolgozott égről a nap len's flare-es ragyogással süt le hősünkre, de a füst- és ködeffektek miatt sem kell szégyenkezniük a lengyel srácoknak. És akkor még nem is beszéltünk a 3D-s modellekről és animációikról. A főhős Blade-et megszegyenítő kardkasabolásaihoz egy, a középkori kardpárbajokban szakértő, igazi vívómester mozdulatait vették fel motion capture-rel. (Mondjuk érdekelne, hogy a mesternek mivel sikerült ilyen jó kondiban tartania magát ahhoz, hogy

minimum négyszáz évig életben maradj, no de haladjunk...) A motion capture mellé a készítők a most már standarddá váló rongybaba effektust használják, úgyelve azért a reálisabbnak ható rázkódásokra.

### En garde!

A *Witcher* sokkal nagyobb mértékben hagyatkozik a vívásra, mint más akció-RPG címek: bár néhány büvigét sokat látott hősünk is el tud mormolni, alapvetően a penge, és nem a mágia mestere. Ennek megfelelően a készítők számára nagy kihívást jelentett, hogy a vívás ne csak szép, de egyszerűen könnyen kezelhető és élvezetes legyen. *Diablo*-féle klikkelőbajnokságról természetesen szó sem lehetett: különféle, sokkal finomabb és némileg bonyolultabb vágasokat és ríposztokat vihetünk be.



Még pár százalékkal tovább nőnek a GameStar eladások, és a szerkesztőség hamarosan ide fog költözni ©...

Nem mindegy például, hogy az egér gombját mikor nyomjuk le: pontosan a suhintás megfelelő szakaszában kell ezt megtennünk: ha túl gyorsak vagy túl lassúak vagyunk, akkor hátrányba kerülünk. Hasonlóan működik a védekezés is: az alkalmas pillanatban kell lenyomnunk a jobb egérgombot, hogy magunk elé rántsuk pajzsunkat.

Ez persze nyilván erős koncentrációt igényel, viszont ha már tényleg kitanultuk, akkor a szintén alkalmazható kivézős mozdulatoknak is mestereivé válhatunk. Kiváló ötlet (bár annak,

it, kevésbé ügyelve a sajátunkéra, míg a defenzív harcmodorban egyik kezünkben kardunk, másikban a pajzsunk található. A sikeres kombók bevitelével jutalompontokat kapunk, amelyeket aztán hősünk fejlesztésére használhatunk.

Gyakran azt is eldönthetjük, miképpen hajtjuk végre a küldetéseket. Kalandjaink során például találkozni fogunk egy nekromantával, aki csak halott feleségét akarta életre kelteni, ám a szerető szépség helyett kizárólag rothadó húsú, bűzös zombikat sikerült megidéznie. Miktán a szerencsés-

## „A nekromanta csak halott feleségét akarta feléleszteni, mi pedig vagy segíthetünk neki, vagy a zombikkal együtt a botcsinálta Frankenstein doktort is a sírba küldhetjük.”

aki játszott az Electronic Arts LOTR: *Return of the King*-ével, ez már ismerős lehet), hogy nem feltétlen addig kell kaszabolni az ellenséget, amíg az össze nem esik, hogy végre bevihesük a látványos kegyelemdőfést, hanem bizonyos mozdulatokkal a földre lökhetjük, majd ha kellően fűrgék vagyunk, akkor egyetlen szúrással felnyársalhatjuk, esetleg lefejezhetjük.

### Saját szerencsénk (vagy szerencsétlenkedésünk...) kovácsa

Vivni persze remek dolog, de ennyitől a *Witcher* még csak egy szimpla akciójáték maradna. Természetesen hősünk különféle képességeit is sokféle módon istápolhatjuk a játék során. Eleve meghatározhatjuk – akár az összecsapásokat is kimerevítve –, hogyan szeretnénk küzdeni: a kiegyensúlyozott vívásstílusban egyik kezünkben a kardunkat tartjuk, a másik kál varázsolunk, az offenzívban mindkét kezünkben egy-egy karddal szakíthatjuk darabokra az ellenség tagja-

len fickó megkér, hogy intézzük el őket, eldönthetjük, hogy segítünk-e neki, vagy a zombikkal együtt magát a botcsinálta Frankenstein doktort is a sírba küldjük, esetleg vidáman végignézzük, ahogy a hörgő élőhalottak apró cafatokra tépik a nekromantát, aztán egyszerűen olajra lépünk. Tetteinknek persze következményei is lesznek... gondolom, már ki is találtátok, hogyan: igen, itt is háromféle befejezést kapunk aszerint, hogy miképp viselkedtünk a játék során.

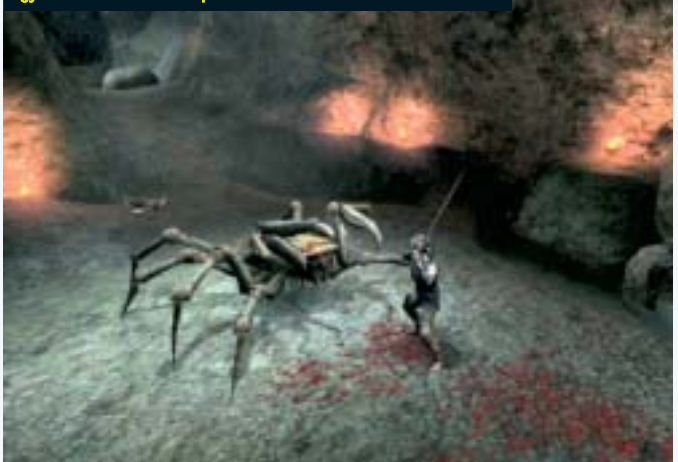
### Várt öröm, nagyobb öröm?

Szóval jónak tűnik ez a *Witcher*, az egyetlen gikszer ezzel is az, akárcsak a *Dragon Age*-dzzsel: ez is csak 2005-ben fog megjelenni, pedig egy kis RPG-s kaszabolás már idénre sem ártott volna. Sebaj, addig legalább a CD Projectnek lesz ideje alaposan kidolgozni ezt a kiválóan tűnő, darkos hangulatú játékot: nem szeretnénk krokodilkönyveket ejteni az esetleg elcsietett, összecsapott irányítás miatt... **Bad Sector**



A rozettás ablak alap, de azért ennél kényelmesebb székeket szerzünk majd be...

Egy biztos: a *Diablo II*-ot a pókok méretével már sikerült lekorozni...



## LENGYEL TOLKIEN?

Egy bestseller fantasy író

Andrzej Sapkowski nálunk talán nem ismerik, és furcsa módon még angolra sem fordították le, hazájában, Lengyelországban és Spanyolországban óriási sikert arattak regényei. Saját országában egyébként nemcsak a fantasy, hanem

a „hagyományos” irodalom művelőjeként is elismerik: 1998-ban a lengyel *Polityka* napilap megítélte neki a Passport Prize elnevezésű díjat. Hogy a többi európai nyelv mellett miért éppen angolra nem fordították le, az viszont rejtély...

## UNIVERZUM

Darkos világ, cinikus hős

Sapkowski világa sokban különbözik a hagyományos RPG-ktől. Itt nincsenek velejéig romlott gonoszak vagy makulátlan erényű jók: a fekete-fehér világképet elfelejtheted, ennek köszönhetően a szereplők jóval hitelesebbek, továbbá a Jó és a Rossz közötti határmezsgye sokkal kevésbé éles, mint azt megszokhattuk. Döntéseinknél sem mindig világos, hogy jól

határoztunk-e, és hősünket nem is fogja a vállán hurcolva eljenni a hálás lakosság. A „witcher” pénzért öl, és bár általában igyekszik az ártatlanokat megmenteni, ezért cserébe közel sem tartják akkora hősnak. Szörnyek tekintetében sem unalomig ismert orkokkal és trollokkal kell hadakoznunk, hanem a Sapkowski által megálmodott bestiákkal.

## ELSŐ BENYOMÁSOK

Lengyel sikersztóri lehet

Szerintem a CD Projekt a kidolgozottabb háttérvilág és történet (végre valaki rájött, hogy a sztorit nem valamelyik fejlesztőnek kellene kiagyalni egy üveg sör mellett!), a kiváló harcrendszer, továbbá az ütős grafika hármaskombójával szép sikert arathat. Én

speciel nagy érdeklődéssel várom, és számomra külön öröm, hogy az eddig csak konzolon népszerű 3D-s akció-RPG (például *Baldur's Dark Alliance*) végre PC-re is kezd csordogálni, hiszen készülget a *Bard's Tale* és a *Dungeon Lords* is.

# A MÁGUSTOR

A FEJLESZTŐKKEL BESZÉLGETTÜNK

## THE WITCHER

A CD Projekt nevű kis lengyel csapat a Baldur's Gate egyik legnagyobb rajongója: professzionális módon fordította és szinkronizálta lengyelre a játékot, aminek eredményeképpen több mint 100 ezer példány kelt el náluk abból! Most azonban megmutatta, hogy sokkal többre, saját akció-RPG készítésére is képes. Michal Kicinskivel, a The Witcher főproducerével készítettünk interjút.



**GameStar:** Hallottuk, hogy majdnem elkészítették a Baldur's Gate: Dark Alliance PC-s verzióját (*Ez a Baldur's Gate jól ismert Forgotten Realms-es univerzumában játszódó, konzolos, Diablo típusú akciójáték – Bad Sector*), ám sajnos füstbe ment a terv. Pontosan mi történt?

**Michal Kicinski:** Tulajdonképpen játékfejlesztési karrierünk a Baldur's Gate: Dark Alliance-szel kezdődött. Amikor PS2-n megjelent, hihetetlenül élveztük. Emellett itt, Lengyelországban alapvetően a PC-s játékipiac dominál, a Baldur's Gate 1-ből pedig döbbenetesen sokat adtunk el. Mivel mi alapvetően játékkidással foglalkozunk, ezért rá akartuk venni az Interplayt, hogy PC-re is konvertálhassuk a játékot – és tulajdonképpen benne is lett volna. Ám az Interplay már akkor is komoly anyagi problémákkal küszködött (azóta *tönkre is ment – Bad Sector*), így mi magunk döntöttünk úgy, hogy inkább hagyjuk az egész Baldur's Gate-ügyet – viszont az akció-RPG készítéséről már nem mondtunk le ☹️.

**GameStar:** Ha valaha is lenne esély arra, hogy elkészül a PC-s Baldur's Gate III, és Titeket biznának meg a fejlesztéssel, akkor bevállalnátok a kihívást, a nyilvánvalóan hatalmas felelősséget, valamint az ebből származó stresszt?

**Michal Kicinski:** Bár hatalmas rajongója vagyok a Baldur's Gate sorozatnak, ilyet semmiképpen sem vállalnék el. Leginkább azért, mert egy ekkora méretű és ilyen minőségű játékot nem tudnánk a megfelelő határidőre elkészíteni. Egész egyszerűen nem vagyunk elég tapasztaltak ahhoz, hogy egy ilyen projektbe belevágyjunk – hiszen a BG3-nak még

sokkal hatalmasabbnak és jobbnak is kellene lennie, mint a BG2-nek. Persze nekünk is megvannak a saját ötleteink, hogy miként lehetne még jobba varázsolni a sorozatot, de attól még nem mernék belevágni. A felelősséget és stresszt viszont egyáltalán nem olyan nehéz elviselni, ha pontosan tudod, hogy amit csinálsz,

### A hardcore játékosoknak is készülnek még RPG-k, de főleg PC-re.

az tökéletes. Ha pedig ráadásul még hallgatsz is a rajongókra, akkor ez a feszültség köddé válik ☺️.

**GameStar:** Tervezitek a Witcher konzolos verzióit is?

**Michal Kicinski:** Egyelőre PC-n kívül semmilyen más platformban nem gondolkodunk, de nem vetjük el egy esetleges későbbi átirat gondolatát sem.

**GameStar:** Terveztek küldetéslemezeket a játékhoz?

**Michal Kicinski:** Jelen pillanatban csak a főjáték fejlesztésével foglalkozunk, és a tervezésnél nem gondolkodunk semmilyen későbbi kiegészítő integrálásán sem. Persze imádjuk a játék univerzumát, és szívesen „maradnánk” még itt egy kicsit, de még túl korai ilyesméről beszélni.

**GameStar:** Mennyire volt nehéz az Aurora motorját átalakítani, és új feature-ökkel gazdagítani?

**Michal Kicinski:** Bár ez egy kiváló technológia, amelynek minden lényeges tulajdonsága megvan ahhoz, hogy szerepjátékokat készítsünk belőle,

ugyanakkor már meglehetősen eljárt felette az idő, ezért bizonyos aspektusait (mint például a renderelés) alapvetően meg kellett változtatnunk. A grafika újításain túl a körökre osztott harcrendszert szintén teljes egészében valós idejűre váltottuk, továbbá a D20-szabályokat is a sajátunkéra cseréltük. Emellett rengeteg újdonsá-

got csempésztünk az engine-be, másokat pedig sokkal jobban optimalizáltunk. Noha tényleg rengeteg dolgot változtattunk, technikai részről mégsem akadtak nehézségeink – az Aurora-motor olyan nagyszerű alap, amelyet kiválóan tudunk alkalmazni játékkészítéséhez.

**GameStar:** Andrzej Sapkowski jól ismer fantasy író – de főleg Lengyelországban. Vannak tervek arra, hogy esetleg angol vagy magyar nyelven is megjelenhetnek a regényei?

**Michal Kicinski:** A Sapkowski-könyveket egyre több nyelvre fordítják le: legutóbb Spanyolországban jelent meg, és ott díjakat is nyert. Szerintem angolul és magyarul is hamarosan olvashatók, de hogy mikor, arra sajnos még nem tudok válaszolni.

**GameStar:** Egyébként maga az író mennyire vett részt a játék sztorijának megalkotásában?

**Michal Kicinski:** A fősztorit nem ő, hanem két másik lengyel fantasy író, Jacek Komuda és Maciej Jurewicz írta Sapkowski univerzuma alapján. Ők fo-

lyamatosan tartották a kapcsolatot Sapkowskival – az általa teremtett világgal, az NPC-kkel és a megfelelő nevek használatával kapcsolatban. Sapkowski rendkívül elfoglalt ember, ezért elküldtük neki a játék történetének forgatókönyvét, amelyet szerencsére azonnal elfogadott.

**GameStar:** Mi a véleményetek a PC-s, illetve konzolos RPG-k párharcának kiemeléséről?

**Michal Kicinski:** Szerintem inkább a japán, illetve a nyugati szerepjátékokat különböztessük meg, mintsem a PC-seket és konzolosokat, hiszen utóbbiak között nagyon sok az azonoság, illetve találkozunk olyan RPG-kkel, amelyek számítógépen és más platformon is megjelennek (mint például a *Morrowind* és a *KotOR*). Azt viszont tényleg el kell ismerni, hogy a konzolos RPG-k akcióorientáltabbak, és szerintem a műfaj ebbe az irányba fog továbbfejlődni: több hack'n'slash, kitűnő sztorival és felhasználóbarát kezelőfelülettel nyakon öntve, hogy az átlagjátékos is kiigazodjon rajta. Azért ne ijedjenek meg, a hardcore játékosoknak is készülnek még RPG-k, de főleg PC-re.

**GameStar:** A Witcher főleg a kéztűsán alapszik: miért mellőzték ennyire a mágiát a játékban?

**Michal Kicinski:** Azért az tűzás, hogy „mellőztük” volna, de az tény, hogy a regény szellemiségét megörizve inkább a látványos kéztűsát helyeztük előtérbe. Ugyanakkor a „boszorkányvadászok” („witcher”-ek) is képesek pár büvigére harc közben, továbbá azon túl is. De nem hiányoznak a varázslatok az ellenséges emberek és szörnyek repertoárjából sem, úgyhogy a kéztűsá mellett mágiában sincs hiány.



# NYOK TITKAI

## DUNGEON LORDS

Bár első látásra sok újdonságot nem találunk benne, Bradley mégis szentül meg van győződve arról, hogy alapjaiban fogja megrengetni az RPG-s világot.

**GameStar:** Az RPG-piacon mostanában is rengeteg új cím van készülőben. Biztos vagy benne, hogy a Dungeon Lords ki fog emelkedni a többi közül?

**D. W. Bradley:** A Dungeon Lords nemcsak hogy elsőrangú játék lesz, de egyszersmind újfajta játékmennettel ajándékozza meg a műfaj rajongóit. Ugyan már, ki ne élvezné a veszélyes földeken játszódó, adrenalinpumpálóan izgalmas kalandokat?! Na de most komolyan!

**GameStar:** Megtudhatnánk valamit a sztoriról?

**D. W. Bradley:** Egy nagy hatalmú varázsló, Galdryn of the Meadows, Lord Davenmor tanácsadója és támogatója merénylet áldozata lesz. Galdryn magiája nélkül és segítség híján

Davenmor királyságát könnyedén eltorporja ősrégi ellensége, Lord Barrowgrim. Azért, hogy megmentse a birodalmat, Davenmor Barrowgrimnek ígéri lányát, ám az már régóta szerelmes egy ifjú kapitányba. Ennek hallatán a király mérgében bebörtönzi egy távoli tömlőcbe az ifjú Rómeót, ám számításait keresztülhúzza, hogy lánya eltűnik. Barrowgrim persze csele gyanakszik, ezért ördögi hadseregével a királyság ellen vonul.

**GameStar:** Milyen fajok közül választhatunk karakterünkhöz, és hogyan generálhatjuk, fejleszthetjük őket?

**D. W. Bradley:** A játék legelején emberek, elfek, törpék és demigoth fél-emberek közül válogathatunk (utóbbiaknak egyébként alfajai is vannak),

illetve megadhatjuk majd fejünk és fejszörzetünk (haj, szakáll stb.) formáját is. Emellett összesen hatféle tulajdonságot állíthatunk már a játék elején, de persze a tapasztalati pontok segítségével később is. Mindemellett kitaláltunk egy teljesen új specializációs rendszert is, amelynek segítségével különféle, személyre szólóan megszereshető képességeket fejleszthetünk. Egyetlen hős egyébként egészen biztosan nem tudja majd megszerezni az összes képességet, viszont viszonylag kötöttségek nélkül „kontárkodhat” majd bele más fajok tulajdonságaiba.

**GameStar:** Mivel akció-RPG-ről beszélünk, a harc biztosan nagyon fontos lesz. Mennyire és hogyan veszi majd igénybe a játékos akciójátékos képességeit?

**D. W. Bradley:** Bár az RPG-szerű tulajdonságok fejlettsége nagyon fontos, saját reflexeinkre és kombinációs készségeinkre is szükség lesz majd. Nemcsak kombókat kell használnunk, de arra is ügyelnünk kell majd például, hogy melyik pillanatban sújtunk le, vagy húzzuk magunk elé pajzsunkat. Természetesen a kombók használata, a csapás ereje, illetve a varázslatok típusai az RPG-s jellemzőkhöz kötődnek.



## DRAGON AGE

Különböző internetes fórumokon sikerült utolérnünk Dr. Ray Muzykát a játékról és a céggel, illetve a mai trendekkel kapcsolatos meglátásairól faggattuk.

**GameStar:** Mennyire lesz hosszú a játék? Az eddigi BioWare RPG-k igen változatosak voltak ezen a téren. A Baldur's Gate igen hosszú volt, különösen a kiegészítőjével együtt. A Baldur's Gate 2 a maga 200 órájával embertelenül hosszú volt. Az NWN viszont elég rövid, és talán a KotOR is lehetett volna hosszabb.

**Ray Muzyka:** Pontos választ még nem tudok adni, de a Dragon Age nem lesz olyan hosszú, mint a Baldur's Gate 2, az biztos. Napjainkban, egy ilyen grafikai játék kifejlesztése egyszerűen irreálisan sokáig tartana, ha 200 óras játékidőre terveznénk. A mostani trend inkább az újrajátszáson alapul, nem a játékhosszon.

**GameStar:** Egyes fórumokon – tévesen – a Neverwinter Nights II-nek te-

kintik a Dragon Age-et. A játék stílusán túl van-e bármi köze a DA-nak az NWN-hez?

**Ray Muzyka:** Nem, a Dragon Age csak „spirituális” folytatása a Baldur's Gate-knek és az NWN-nek: sem történetében, sem világában, sem pedig egyéb vonatkozásban nem kötődik hozzájuk.

**GameStar:** Melyik játékot tartjátok a legfontosabbnak a BioWare karrierje szempontjából?

**Ray Muzyka:** Egyértelműen az első Baldur's Gate-et, de hasonlóan lényegesnek érzem a Shattered Steel is.

**GameStar:** A Grand Theft Auto III óta a szabad játékmenet, a Ti KotOR-otok óta pedig a Jó/Rossz oldal történetbeli elágazása vált trendivé. Mit

gondolsz, mi lesz a következő legnagyobb jelentőségű lépés a játéktrendek terén?

**Ray Muzyka:** Szerintem egyre lényegesebb a kidolgozottabb sztori szerepe: ehhez egyre élethűbb virtuális színeseket kreálnak, profi arcminikát programoznak hozzá, és valódi sztorok hangján szólnak meg.

**GameStar:** A Dragon Age-hez saját univerzumot találtak ki. Mik az előnyei és a hátrányai egy saját világnak?

**Ray Muzyka:** Nos, tulajdonképpen nincs is akkora különbség, mint ahogy azt elsőre gondolnánk.

A licencelt univerzumoknál már meglévő témákat kell felelevenítenünk, és figyelembe kell vennünk a mások által megszabott határokat. Saját világ esetében mi magunk szabjuk meg a határainkat, és bár ez nagy szabadságot jelent, így sokkal nagyobb kihívás. A KotOR-nál egyébként felajánlották nekünk, hogy pontosan a mozi-film történései során lezajlott vagy 4000 évvel korábbi eseményeket dolgozzunk fel. Az utóbbit választottuk, mert így sokkal több lehetőség nyílt meg számunkra, mégis felhasználhatuk a Star Wars alapmitosztát.

**Az interjúkat készítette: Bad Sector**



EZ TUTIRA GERINCRE VÁG!

# SPLINTER CHAOS TH

Az E3-ason történt bejelentése óta sajnos kinkeserves lassúsággal csöpögtetik a fejlesztők az információt Sam Fisher legújabb kalandjával kapcsolatban. De minket sem kell féltetni, specialistákat állítottunk az ügyre. A tőlük származó értesüléseknek köszönhetően kezd összeállni a kép.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** KIADÓ  
Lopakodós FPS Rockstar Games

**MEGJELENÉS** FEJLESZTŐ  
TBA Rockstar Games

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Rainbow Six 3, XIII

GYORSLINK 1004



Igy jár az, aki egész nap doomozik. Estére marad a melő.



Lámpáztatunk, lámpáztatunk?

**A**z első reakció talán mindenkinél a meghökkenés volt. *Splinter Cell 3?* Hiszen „tegnap” nyomtam végig a kettőt, s az egyre is kristálytiszán emlékszem. Bezony, alig másfél év telt el azóta, hogy megismerhettük a cinikus beszélőiről elhíresült titkos ügynököt, Sam Fishert. A folytatás körül felröppent számtalan pletykát, találgatást és álhírt igyekezett eloszlatni a kiadó azon a szűk körű nemzetközi sajtótájékoztatón, amelyen a *GameStar* is részt vehetett. Itt gyorsan világossá vált, hogy a mostani rész, a *Chaos Theory* fejlesztésébe már az eredeti, azaz az első epizód elkészítése után hozzákezdtek, mégpedig pontosan az a csapat, amelyik az oly nagy sikert aratott első epizódot is tető alá hozta.

Az interneten terjedő mendemonda, miszerint a harmadik rész lesz a „valódi” folytatása az elsőnek – s a *Pandora Tomorrow* csak egy (éppenséggel ki is hagyható) epizód volt, nagyjából ugyanazokkal a szereplőkkel – tulajdonképpen igaz. Azzal a kiégéssel, hogy a szereplőit direkt úgy alakították, hogy az valamiféle alapot, hátteret adjon a *CT*-nek. Így került be a sztoriba például Douglas Shetland, Sam régi harcostársa, aki a harmadik részben az egyik főszereplővé avanszál.

### Keleten a helyzet egyre rosszabb

A játék fejlesztőitől megtudtuk: az *SC* lényegi elemei változatlanok maradtak. Természetesen most is Fishert

# CELL THEORY

irányíthatjuk, most is a lopakodáson, az észrevétlen „munkán” lesz a hangsúly, s magától értetődik, hogy ez esetben is valami ropant kellemetlen dologtól mentjük meg a világot. A helyszín ezúttal a Távol-Kelet, ahol a számítógépes rendszerek egyre gyakoribb feltörése, a virtuális betörések mindennaposává válása, no meg egy elmaradhatatlan elembeteg főgonosz ténykedése következtében a gazdaság romokban hever, s csak egy hajszál választja el a régió országait attól, hogy egymás torkának ugorjanak. Majd ez a hajszál is eltűnik, amikor – némi számítógépes sz..keverés folyamánként – Észak-Korea háborút indít érdekei védelmében. Ebbe a kellemes környezetbe csöppenünk mi, gyámoltalan úgynökök, hogy – ahogy az már lenni szokott – rendet vágjunk a káoszban. A bemutatott képsorok alapján bizton állítható, hogy az egyébként sem csúnya program a látvány tekintetében ezúttal magasabb osztályba lép. A játék igazi erősségét képező fény-árnyék hatások még élethűbbek, még látványosabbak lesznek. Például egy gyertya lángja bátortalan, állandóan mozgó fényt áraszt, míg az erősebb lámpák a sarkok mögé is képesek majd bevilágítani valamelyest (azaz nem olyan lesz, mintha a fényt „elvágták” volna egy fordulónál). Az időjárás óriási szerepet kap a harmadik részben. Az eső nyálkás, csillogó felületűvé változtatja a tereptárgyakat, a katonák ruhája pedig beszívja a „nedvességet”. Utóbbtól Fishernek persze nem kell tartania szupertrendi fekete kezeslábasában, nála a látványosságot a vízhatlan ruhán végigcsurgó esővíz szolgáltatja. Az égi áldás egyébként a pálya teljesítésében is hasznunkra lehet, hiszen egyes őrszemek hajlamosak otthagyni kijelölt posztjukat, s behúzódni valami fedett zugba, amíg zuhog. A szél szín-



Sam éppen fürdeni akar, de mások jelenlétében nem mer levétközni

## MINEK NEVEZZELEK?

Kínos vajúdas a kiadónál

Nincsenek irigylésre méltó helyzetben azok, akik csak időnként, immel-ámmal olvassák a játékszoftvekről szóló híreket. Mert hát a kemény magnak is erősen kellett/kell kapaszkodnia, hogy végig képen maradjon a *Splinter Cell* játékok elnevezését illetően.

Kezdetben volt az ige, no meg a *Tom Clancy's Splinter Cell*. Itt még elvileg nem lehetett nagy kavarodás, hiszen egy játékot nehéz önmagával összekeverni. Mindenesetre ezt az idilli állapotot is sikerült megzavarni kicsinyt azzal, hogy Tom Clancy neve hol lemaradt, hol újra megjelent a hivatalos címek részeként.

A gondok a következő epizóddal kezdődtek, amikor már végképp nem tudták eldönteni, hogy most akkor *Splinter Cell 2*, *Pandora Tomorrow*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* vagy *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow* legyen a név. Vé-

gül különböző – részben külső nyomásból eredő – okok miatt az utolsó verzió lett a befutó. Ekkorra már a rajongók is kezdtek megnyugodni, hogy mégiscsak az *SC* hivatalos folytatásáról van szó, hiszen sokáig ez sem volt teljesen tisztá.

És most itt az új rész, új problémákkal. Azon már senki nem akadt fenn, hogy sokáig a meglehetősen ötletelen *Splinter Cell 3* munkacímrel futott a projekt, s csak nemrégiben sikerült egy épkezláb nevet összetakolni a *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* „személyében”, ám Clancy itt is kérdéses alkotórészként szerepelt, hiszen úgy hírelt, a kiadónak és a világhírű írónak sikerült véglegesen összerúgni a port. Nos, vagy a hír volt kacsa, vagy az összeveszés volt enyhébb intenzitású, de most már tényként kezelendő a harmadik rész nem túl rövid címe.



## „SZERETNÉM MEGKÖSZÖNNI PAPÁMNAK, AZ UBI SOFTNAK!”

Díjeső az E3-on

A *GameStar* által odaitélt *A Legjobb Akció és A Show Játéka* büszke cím (természetesen az ideai E3-ról van szó) elnyerése nyilván akkora örömmel töltötte el a fejlesztőket, hogy egy ideig nem is figyeltek a „mellékesen” besepert többi díjra. Aztán amikor felocsúd-tak a kábulatból, és feldolgozták a gyermeküknek adományozott, mérhetetlen presztízsű titulus jelentőségét, akkor vették észre, hogy a hivatalos E3-zsűri is adott ezt-azt. Mit ad Isten, a szakma nagy hatalmú tudorai is úgy vélték, hogy Sam Fisher újabb kalandja tünik a legígéretesebb ak-



ciójátéknak. Aztán ugyanazzal a lendülettel megtették a *Splinter Cell: Chaos Theory* a show legjobb PC-s játékanak. Végül a játék megkapta a legdögösebb grafikai megoldásokért járó különdíjat is. Az indoklás szerint: „Ugyan számos rendkívül szép programot láthattunk a kiállításán, de a *Splinter Cell* győzelméhez nem férhet kétség, hiszen páratlanul gazdag, lenyűgöző környezetet teremt a lopakodós kuldetésekhez – olyanmire, hogy alig bírjuk kívánni a megjelenését.” Mit lehet ehhez hozzátenni? Egyetértünk a nagy tudású bírákkal! ©!

tén „tényező”, hiszen a ragdoll fizikának köszönhetően aktívan részt vállal a könnyebb tárgyak átpozicionálásában.

### Turbózza, nem keverve

Mondanunk sem kell, Sam sem úszta meg csinósítás nélkül. Nemcsak teste kapott új, részletesebb „kültakarót”, de mimikája, arcjátéka is jelentős fejlődést mutat. Így talán még élvezetesebb lesz végignézni,

lógusokat hallhatunk ugyanabban a szituációban. Tehát másféle csevegésre számíthatunk „rossz” Fisherként, és teljesen másképp, ha végig a „jó fejtet” játszottuk.

A grafika lényeges eleme minden játéknak, de a stílusból adódóan akad még egy sarkalatos pont: a fegyverek. A Rambó-hívők talán már hozzászokhattak ahhoz, hogy Fisher nem az a típus, aki két géppisztollyal a kezében szaladgál fel-alá, és köz-

## Ebbe a kellemes környezetbe csöppenünk mi, gyámtalan ügynökök, hogy rendet vágjunk a káoszban.

amint hősünk kihallgat egy halálra vált ellenséget ☹. Apropó párbeszéd: a készítő különös figyelmet fordítottak a *CT*-be épített morális választási lehetőségek hangsúlyozására. Arról van szó, hogy a pályákon gyakran kerülünk majd olyan döntési helyzetekbe, amelyek ugyan nem lesznek komoly befolyással a küldetés menetére, de Sam jellemére annál inkább kihatnak. Mi döntjük el, milyen ember is valójában Fisher. Mutatott magatartásunktól függően különböző dia-

ben kiirt egy kisebb városnyi latort. Szerencsére most sem engedtek a plazmaágyút követelők nyomásának, azonban azt sem állíthatjuk, hogy ügynökünk gyilkolási repertoárja ne bővült volna. Itt van például az előző epizódokból sokak által hiányolt kés. S jöllehet a készítő elmondása szerint a penge inkább használati tárgyként, s nem pedig fegyverként került be, azért úgy tűnik, ez utóbbi funkciójában is működtethető az acéldarab. Másként



Fisher egy újfajta győrgyakorlattal készül az olimpiára



## BRUTALITÁS

Elfelejtethjük a pisztoly-markolatot, mostantól kezdve pengék leszünk!

## FOKOZOTT BIZTONSÁG

Az örök nem csupán eldobható világítóeszközöket, de jobb fület, élesebb szemet is kapnak.

## MÉRÜNK, MÉREGETÜNK

A SC2-höz képest két új skálát találunk. Az egyik a keltett zaj erősségét jelzi, a másik...

## ÁRNYÉKOLÁS-TECHNIKA

Számítógépes játékban sosem látott fejlettségű technika gondoskodik az árnyékok tökéletes élethűségéről.

## „LETÉPEM A FEJED, ÉS A TORKODBA ...” (DUKE NUKEM UTÁN SZABADON)

Sam nem marad szárazon

Fisher alaposan felkészült a harmadik részre, lássunk néhányat a brutálisabb megoldásai közül:

### Gerinctörés:

A beutaton többször alkalmazott, mondhatni kedvenc módszere. Legstílusosabb talán az a kivitelezés, amikor a plafonról lógva kapja el a szerencsétlen takarítót, kicsit megemeli, majd egy apró mozdulattal véget vet nyomorúságos életének.

### Késelés:

Ezt is több változatban képes előadni. A torokmetszés nem kislány-teadélutánokra való látványosság, de az életét folyamatosan kockáztató ügynöktől némi leg érthető reakció. Kár, hogy nem feltétlenül marad benne a végső játékban.

### Letaszítás:

A bemutatóban egy világítótorony tetején posztoló katonán mutatta be Sam, mennyire kegyetlen is tud lenni, ha akar. És akart... Fisher egy villámgyors mozdulattal felhúzza magát, megragadta az örszemet, és úgy hajította le a mélybe, hogy az talán fel sem fogta, mi történt vele.



ugyanis nehezen értelmezhető mondjuk az a jelenet, amikor Sam egy ör mögé lopózik, majd nemes egyszerűséggel átvágja a torkát. Hoppá! „Teccettek” figyelni? Átvágja a torkát! Ez alaposan megváltoztatja a professzionális, de a vérengzést, ha lehet, kerülni igyekvő szuperkém imidzsét. Persze az is megeshet, hogy az effajta brutalitás végül is ki marad a végső verzióból. (A témával picit részletesebben foglalkozunk *keretes írásunkban*.) A kés természetesen békés vágóeszközként is használható, bizonyos szituációkból így könnyedén kivághatjuk magunkat – szó szerint.

Az is igaz, hogy Fishernek nincs különösebb szüksége célszerszáma, ha egy ört kell likvidálni. Pláne mostantól kezdve, hiszen egy apró mozdulat, s nincs az a baleseti sebész,

aki megmenti a delikvenst. A nyaki gerinc eltörésére még viszonylag kevés gyógymódot ismer az orvostudomány...

### Egyet cipel, hármat kap

A két jól bevált eszköz, a hangtompított pisztoly és az SC-20K néven futó géppisztoly közül utóbbival kapcsolatban lesz némi módosítás. A harceszközt három módon használhatjuk (bár az egyik kép négy különböző konstrukciót mutat, mivel ott külön „tételnek” veszik a rakétavető verziót is): úgy mint hagyományos, mesterlövész és shotgun változat. Értelemszerűen normál módról akkor kell átalakítanunk fegyverünket, ha valamilyen speciális feladatot kell leküzdenuk (például egy tucat ember ártalmatlanná tétele egy apró szobában ©).

Nem is árt a sok segítség, hiszen ellenfeleink is „treníroznak” a következő összecsapásra. Az MI irányította karakterek önálló személyiséggel rendelkeznek, és valamiféle korlátozott memóriát is kapnak. Ráadásul a „gonosz kisz hobbikák” a CT-ben már világító alkalmatlanságokat is hajgálhatnak az általuk gyanúsított helyekre (!), így nincs az a sötét hely, ahol maximális biztonságban lehetnének! (Na jó, egyet tudunk, de oda biztosan nem szeretnének kerülni...)

Az újrajátszhatóság tekintetében talán még nagyobb fejlődést remélhetünk. A készítők a kedves mamájuk életére esküdöznek, hogy hatalmas, nyitott, több megoldással kecsegtető pályákat terveznek, ahol számtalan, opcionálisan megoldható rész-küldetés is színesíti a képet. Szám



Melyiket is, melyiket is...



Kipucolná a cipőmet egy ötösé?

## Megszólal a főnök

Miniinterjú Mathieu Ferlanddal, a Chaos Theory producerével

### Miből merítettetek inspirációt a játék tervezéséhez?

Magától értetődik, hogy az eredeti Splinter Cell és a Pandora Tomorrow jelentette a kiindulási alapot. Ugyanakkor a harmadik részben egy sor olyan szituáció lesz, ahol a közelség és a feszültség játssza a főszerepet. Ezek minél realisztikusabb ábrázolásához újra megnéztünk néhány klasszikust – A bárányok hallgatnak, Drágán add az életed, Mission Impossible, Predator stb. Nagy kihívást jelentett a filmekben tapasztalható hangulathoz hasonló élmény megteremtése Sam Fisher világában.

### Mi nem tetszett az előző Splinter Cell játékokban, és hogyan próbáltátok kijavítani ezeket a hibákat?

Az első epizód elkészültekor rögtön annyi dolgot szeretünk volna megváltoztatni, beépíteni, hogy azon melegében egy teljesen új rész készítésébe fogtunk. Ennek gyümölcse a hamarosan megjelenő Chaos Theory. A Splinter Cell 1 nem volt túl „kedves” játék. Sok halálos helyzetben a játékos arra sem kapott magyarázatot, hogy konkrétan miért is kellett meghalnia karakterének. Az sem volt szerencsés, hogy amint Sam lelepleződött, és elkezdődött a nyílt színi lövöldözés, nem sok esély maradt a túlélésre. Fisher képtelen volt megoldani az ennyire nyers akciójeleneteket. Végül meg kell említeni az MI-t, amely néha nem teljesített úgy, ahogy azt mi elképzeltük.

A CT-ben természetesen mindezek a problémák már nem fordulhatnak elő ☺!



Észak-skóciai utazási prospektus

szerint ötféle feladattal találkozhatunk: elsődleges (primary), másodlagos (secondary), alkalmoszerű (opportunity), visszavonulási (fallback) és jutalom (bonus). Mire minden pályán kipipáljuk az összes

rúkkolnak elő. Az online vagy hálózaton keresztül összekapcsolt játékosok párokat alkotva teljesíthetnek olyan feladatokat, ahol egyetlen ügynök biztosan elbukna. Négy, kifejezetten ügynökpárokra tervezett pályát járha-

## A nyaki gerinc eltörésére még viszonylag kevés gyógymódot ismer az orvostudomány...

problémát, talán már megjelenik a negyedik rész is ☺.

S van még egy utolsó „apróság”, amiről muszáj beszámolnunk...

### Nem betli. Multi!

Már a PT-ben is tettek egy kísérletet a fejlesztők, hogy új utat mutassanak a multiplayer szerelmeseinek. Be akarták bizonyítani, hogy a CS-n kívül is van élet. Ez annyira nem jött össze, de nem adták fel a fiúk, és a mostani részben valami ultradurva változattal

tunk végig, ha máshogy nem megy, akár osztott képernyőn is. Felejtjük el a „Fedezd a hátam, én addig elől takarítok!” jellegű kooperációt! Itt társunk létra, kapaszkodó, infószolgáltató és életmentő lesz egy személyben. Magas falba ütköztünk? Haverunk bakot tart, mi fellendülünk, majd felhúzzuk őt is. Kötélen mászunk fel, és félo, hogy az őrszemek kifigyelnek? Egy rövid üzenet a lent várakozó partnernek, aki a megfelelő irányba húzza kötélünket, így megmenekülünk a lelepleződéstől.

## UBISOFT MONTREAL

A főhadiszállás

Teljesen elképesztő volt látni, milyen is az, amikor egy igazán profi csapat nagyüzemben tolja a játékfejlesztést! Persze egy szavunk sem lehet, ugyanis az eredmény is hasonlóan elképesztő lesz!



Már csak az alattunk lévő számítógépről kéne leolvasni az adatokat, de túl messze van, az őr pedig túl sok? Tom Cruise is megirigyelné, ahogy társunkba kapaszkodva leereszkedünk a szelőlőnyílásból, s „kényelmesen” rögzítjük a felbecsülhetetlen infót.

Mondjuk tovább? Valószínűleg felesleges, mert már mindenki a néten szörföl, hiszen a legfontosabb dolgot, a megjelenés dátumát még nem tisztáztuk. Nyugalom, már nem kell (olyan) sokat aludni, a karácsonyt előreláthatólag Sam Fisherrel ünnepelhetjük!

### -csonti- ELSŐ BENYOMÁSAI



Úgy tűnik, ezúttal minden rakétát begyűjtöttak Ubieknál. Ha az előzetesekben láttott újdonságokat valóban (és játszható módon) integrálják az eddig is működőképes rendszerbe, akkor vidám téli szünetnek nézünk elébe.

Napfény, bull, medence



# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Load game, load shotgun, kill monster. Számomra nagyjából erre redukálódott az utóbbi pár nap teljesítménye, hiszen újonnan megjelent *GameStáros* kollégáink segítségével köszönhetően (aki volt oly



kedves, és elküldte nekünk, az USA-ban megjelent dobozos példányt), megérkezett a megváltóként várt *Doom 3*, és mindössze ennyi időm volt arra, hogy egészségemet és szellemi épségemet is kockára téve, éjjeleken át (amikor már a villamos is aluszik) gyilkoljam ezerrel a pinky demonokat. Itt jegyezném meg, hogy annak, aki (kulturált minőségben...) doomozni akar, és mostanában nem frissített hardvert, erősen ajánlott ezt megcselekednie... A többit extra méretű, tizenkét oldalas Fókuszunkban olvashatjátok, ahol egy újabb, „képekben elmesélt” feature-t is megcsodálhattok. A hozzá kapcsolódó, FPS-ekről szóló esszét Mazur kollégával együtt követtük el, aki többek között megörvendeztetett minket egy exkluzív Chris Vrenna-interjúval. Vrenna a *Nine Inch Nails* zenésze, és az *American McGee-féle Alice* után ezúttal a *Doom 3* főcímmuzsikáját készítette, valamint egyéb zörejeket, hangokat produkált a játékhöz.

A második világháborús stratégiai játékok szerelmesei pedig egy újabb darabbal gyarapodtak: az elköveto ismét a magyar illetőségű Digital Reality. A *D-Day* a normandiai partraszállás híres történelmi eseményét és a hozzá kapcsolódó hadműveleteket dolgozza fel – hogy milyen minőségben, arról kiküldött haditudósítónk, Uhu tájékoztatja a nagyjérdeműt. Akkor, most, ha megbocsátotok, megyek vissza zombiagyvelőt fröccsenteni, és föllelenséggel leszámolni a *Doom 3*-ban...

### Bad Sector

## A GAMESTAR-CSAPAT



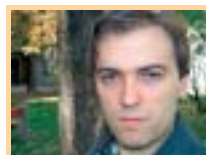
**> Del**  
szakterület: Úrszimulátor, RPG, FPS, F1  
előélet: 14 éve játékszájgíró (PC Guru, PC ZED, GameStar)

„Addig lesznek PC-s játékok, amíg PC-k vannak a földkerekségen. Lehet, hogy konzolra több programot fejlesztenek majd a közeljövőben, de ha jól sejtem, öt évvel ezelőtt ugyanez a kérdés foglalkoztatott mindenkit, és mégsem jött el a világvege. Söt...!”



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

„Játékok nyilván addig lesznek, amíg az embereknek igényük és lehetőségük van a kikapcsolódásra. Az, hogy a PC-s szoftvereket meddig hívjuk, 'PC-s'-nek, már bizonyultabb kérdés, hiszen a technológiák (számítógép, konzol, tv, stb.) egyre inkább egybeolvadnak. Na kb. ekkor búcsúzhattunk el a vegyiszta PC-s játékoktól.”



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

„Ha tönkrement az NVIDIA, ATI és az összes PC-s játékhöz hardvert gyártó mamutcég, illetve amikor az EA már nem keresi magát hülyére a Sims-ekkel, és nem lesz ennyi király FPS, RTS és RPG, na, akkor talán elgondolkodom egy esetleges PC-s apokalipszisen. Addig viszont doomozok egyet...”



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

„Szerintem lesznek PC-s játékok. Miért ne lennének? PC mindig lesz, mert az irodákban kell, amin fusson a Word, akkor meg játékok is lesznek rá. Ráadásul milyen jó játékok ☺”



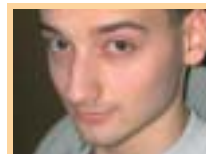
**> Gyu**  
szakterület: Sport, MMORPG, RTS  
előélet: 15 éve játékszájgíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Mivel az Én, a robot 2035-ben játszódik, és akkor már mindent a robotok csinálnak az ember helyett (cipelik a cekkert, rohannak az inzulinért, sétáltatják a kutyát), így a PC-s játékokkal is ok játszanak majd. Nekik és Asimovnak köszönhetően a PC-s játékok örökké élni fognak, ahogy R. Daneel Olivaw is.”



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

„Amíg csak lesz kereset az olyan játékok iránt, amelyeket csak PC-n lehet játszani, vagy meg nem tudják oldani a konzolra-konvertálást, addig nem kell aggódniuk. Viszont egy alattomos pénznyelő, szinte sosem volt olyan gépem, amin ne akadt volna valami.”



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

„Az én meglátásom, hogy amíg lesznek PC-k, addig mindig is lesznek PC-s játékok! Más kérdés, hogy a PC mint eszköz hogyan fog továbbfejlődni. Én azt szeretném megérni, amikor már nem monitor előtt kell ülni, hanem a StarTrek-ből megismert holofedelzeten fogjuk nyúzni az éppen aktuális gámat ☺”



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

„Mivel a napokban végre megnéztem a *Holnapután* című filmet, tudományos forrásokra hivatkozva egészen konkrét választ tudok adni: amíg be nem köszönt a jégkorszak, és mind meg nem fagyunk, FUSSON, KI MERRE LÁTI!”

## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

## Ha új vagy a GameStárosok 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, képarcivumot, és teljes letöltéslistát találsz róla.

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

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

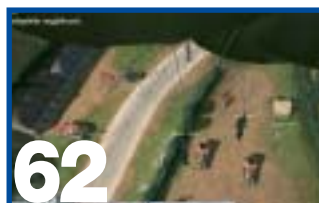
...ami kivételesen a régi GameStáros arcoknak is egy új dolog. Ezt azért tartjuk fontosnak leközölni, mert segítségével nagyon hamar be tudod löni, hogy milyen minőséget várhatsz az adott csapittól, illetve játéktól.

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



48

**Doom 3**  
Az ítélet napja



62

**D-Day**  
Ne dadogj!



66

**Catwoman**  
Macsokaj

Tesztelünk 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.



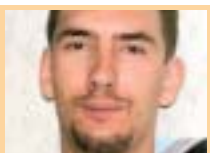
**Sam**  
szakterület: Akció, stratégia, marketing  
előélet: 3 éve játékságíró (Earthquake szervező, GameStar)

„Szerintem addig lesznek PC-s játékok, amíg PC létezik. Anyira nehezen tudok elképzelni egy igazán jó FPS-t vagy stratégiát kontrollerrel... Persze, lehet, hogy elvakult vagyok – mindaddig, amíg nem veszek egy Xboxot én is... A *Pokember 2* majdnem rávett ☹”



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

„Sajnos ez a kérdés a következő néhány év üzleti tervét érinti, így nem válaszolhatok...”



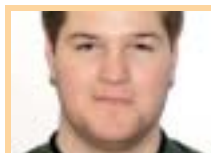
**Uhu**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, RTS, FPS  
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Addig, amíg lesznek PC-k. Mivel azonban 2014-ben egy zseniális magyar feltaláló új típusú számítógépet fejleszt ki, amely pillanatok alatt elterjed az egész világon, ezért a pontos időpont ez. Ezután már csak HC (Hungarian Computer) játékok lesznek ☺”



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

„Józan paraszti ésszel: amíg lesz pénzük az embereknek, hogy megvegyék, nincs veszélyben a jövő ☺!!!”



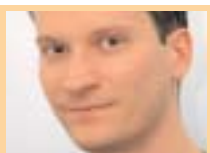
**ZeroCool**  
szakterület: FPS, autós gammák, online bármí  
előélet: 5 éve játékságíró (PC ZED, GameStar)

„Mikor azt hinnénk, hogy a PC-s játékoknak leáldozott, kiderül, hogy még mindig ezen a gépen születnek a legjobb alkotások. PC-s játékok mindig is lesznek, a legtöbb fejlesztőcsapat első műveit mindenképpen PC-re készíti el. Egyszerűen van rá igény.”



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

„Még nagyon sokáig. Egyrészt azért, mert rakat játékestilust elképzelhetetlen normálisan adaptálni konzolra (vagy épp üzletileg nem éri meg). Másrészt mindig lesznek olyanok, akik nem akarnak, vagy nem tudnak egy külön masinát vásárolni csak játék céljára.”



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

„A PC élt, él, s élni is fog... Bár a konzolok igencsak nyomulnak, de az utóbbi két év alatt komolyan megerősödtek a PC játékelhőzatalok is. Túl nagy piac ez, s nem fogják engedni hogy ez egyik pillanatról a másikra eltűnjön, vagy esetleg gyengüljön.”



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

„Bár a konzol igencsak előretört, szó sincs arról, hogy valaha is le kellene mondanunk kedvenc PC-nkről. A PC-s játékok éltek, élnek, és élni fognak.”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Tyon tette fel nekünk, és a következő:

**„Szerintetek meddig lesznek PC-s játékok, s miért gondoljátok így?”**

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: **Doom 3** 48  
Fókusztema: **Célkeresztben a világ** 58  
**D-Day** 62



**Catwoman** 66  
**Spider-Man 2** 70  
**Kreed** 72



**Spellforce: Breath of Winter** 74  
**Missing: Since January** 76  
**Aura** 78



**NHL Hockey Manager** 80  
**Játszottuk még** 82  
**Budget** 84  
**Citrom helyett: Beyond the Law** 86  
**Múzeum: Doom sztori** 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 legjobbjaival éppúgy bekerülhetnek ide, mint a forradalmi, új élményt kínáló játékok.

### 60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságai, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletellen, farsztó, 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 még az adott stílus legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

### 70-79%

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

### 0-49%

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



# DOOM

## IT'S DONE

A világon nagyon kevés játékfejlesztő mondhatja el magáról, hogy csak legyintgethet a határidőkre. Ezek között is csak egyetlenegy engedheti meg magának azt a sokat idézett, híresen pimasz, laza beszólást, hogy: „when it's done” – vajon hányszor dörögölte már ezt John Carmack hanyagul az orrunk alá, amikor a Doom 3 elkészülte felől érdeklődtünk tőle türelmetlenül?! Nos, most végre eljött az igazság pillanata: megjelent minden idők egyik legjobban várt játéka... Shotgunt a kézbe: jelenésünk van a pokol kapujában!

**1** 993 mágius dátumként égett bele minden magára valamit is adó FPS-rajongó agyába. Ekkor jelent meg az a program, amely talán a legnagyobb hatással volt a játéktörténelemre. A *Doom* önmagában is mérföldkönek számít, hiszen játékméletével felrázta az akkoriban döglődő PC-s akciótermést, emellett pedig több gépre telepítették, mint a Windowst, ezáltal a sajtó és a külvilág figyelmét is a játékvilágra irányítva. Ugyanakkor még ennél is fontosabb, hogy új műfajt teremtett: bár a szintén id-s *Wolfenstein 3D* időben megelőzte, mégis ez adta meg a szükséges löketet a stílus hihetetlen mértékű elterjedéséhez és népszerűsödéséhez. Az FPS mára megszokott kategóriává vált, ám a pont tíz éve megjelent

*Doom II* óta a harmadik rész csak-csak váratott magára. Mindezidáig...

### Álmélkodás

Amikor izgatott kézzel kibontottam az USA-ból érkezett *Doom 3* celofáncsomagolását, majd a dobozt és a kézikönyvet laza mozdulattal félredobva felinstalláltam, azután betöltöttem a játékot, a döbbenettől percekig csak pislogtam – nem hittem a szememnek. Az engine-mozi eleinte semmi extra: egy kijelzőt látunk, amelyen adatok jelennek meg – ám hirtelen eltávolodik tőle a kamera, ráirányulva az előtte ülő katonára. Ezzel az első technikai izomfitogtatással az id már be is mutatta az egyik legfránkóbb ilyen jellegű újítását, nevezetesen azt, hogy a különféle kijelzőket és

### GYORSNÉZET

|                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                 | <b>KIADÓ</b>     |
| Kökemény FPS                     | Activision       |
| <b>KÖRNYEZET</b>                 | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| Sci-fi (Mars bolygó)             | id Software      |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> |                  |
| Wolfenstein 3D, Doom, Quake      |                  |

GYORSLINK **8**

**TIPPEK** a 94. oldalon  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

képernyőket interaktívan, valós időben tudjuk kezelni. A következő pillanatban máris találkozunk a játék négy legfontosabb karak-



# DOOM 3



A grafikától garantáltan leesik az állunk



terével: az űrhajóból kilépő Swannal, a Union Aerospace

Corporation cég egyik szakállas fejesével, egy mellette lépdelő ősz hajú fickóval, bizonyos „Sarge”-dzsál, aki valahonnan már ismerős lehet ☺, a németesen hangzó nevű

Betruieger professzorral, a bázis vezetőjével, továbbá hősünkkel, a névtelen és meglehetősen hallgatólag (az egész játék során egy hang sem hagyja el

a száját...) űrbéli „marine”-nal. (A „marine” hivatalos katonai magyar megfelelője a „tengerészgyalogos”, de az elég hülyén hangzik, lévén, hogy tenger mint olyan, ugye, nem szerepel a Doom 3-ban...) Az intróból nem nagyon tudunk meg ennél sokkal többet, csak annyit, hogy Betruieger nincs nagyon oda Swan és „Sarge” ideruccanásától, és hogy hanghordozása, valamint burkolt fenyegetései („lesznek még itt dolgok...” – jelentőségteljes csend) alapján nem kifejezetten pozitív szerepe lesz majd a játék során.

### Döbbenet

Miután megkaptuk az irányítást, és némi párbeszéd, valamint a fertőtlenítési procedúra után bejutottunk a bázisra, azt hiszem, nincs az a blazírt játékos, akinek szobájából barátnöje, szülei, szomszédjai ne hallottak volna egy ledöbbenet „azt a k\*\*\*\*!” kurjantást

## 12 ÉVE AZ ELSŐ CENZURÁZATLAN NÉMET JÁTÉK

Az id beszól a német cenzoroknak

A közismerten fafejű német cenzúra ugyan most is bepróbálkozott a *Doom 3* erőszakosságának lebutításával, de az id valószínűleg olyat szolt, hogy a derék germán urak végül letettek arról, hogy pinky demon helyett pinky bunny, emberek helyett mikrobik legyenek, vagy hogy ne vér, hanem a jól ismert zöld trutyi folyjék. A *Doom 3* 12 év óta az első olyan játék, amelybe nem sikerült bekontárkodni a buzgó cenzor kezeknek. Egyedül annyit értek el az id-nél, hogy egy kislányok rituális feláldozásáról szóló e-mail kikerült belőle, illetve hogy a játékot „18 éven felülieknek!” címkével ellátott dobozban forgalmazzák.



a grafika láttán. Az űrbázis termei szinte hemzsegnek az elképesztően kidolgozott kijelzőktől, a sétálgató, beszélgető katonáktól, a tévéképernyőkön valós időben lejátszott reklámfilmek futnak, és döbbenetesen reálisak a villódzó fény-árnyék effektusok. Csupán azzal vagy tíz perccel töltöttem, hogy a kantinban fel-le eresztettem a vörös marsi fényt beengedő, illetve a belső világítást felkapcsoló redőnyt. Az is kis részlet, de éppen ettől válik életszagúvá a játék, hogy mindenfelé a munkások, katonák,

örök által otthagytott, szerteszté heve-rő pizzásdobozokkal, kávéscsészékkel, magazinokkal találkozunk. Az emberek pedig nemcsak állnak, és bámulnak ki a fejükből, hanem beszélgetnek egymással (érdemes odafigyelni), kávézgatnak, a monitorokat nézve a billentyűzeten pötyögnek, vagy buzgón szerelnek valamit. Mindenkivel szóba elegyedhetünk, és bár a legtöbbször elhajtanak a vérbe, de a helyzethez illő, értelmes válaszokat adnak. Szóval a bázis él és „virul” – de persze nem sokáig... (Sátáni kacaj...)

### Paranoia

A félelem érzése lassan, ügyesen kerít hatalmába minket... Első küldetésünk egyszerűnek tűnik: meg kell találnunk egy tudóst, aki valamilyen külső épületegységénél – állítólag – illegálisan maradt kint. Mindenki baljós tanácsokkal lát el: vigyünk fegyvert, a tudóssal valami nem OK, illetve jobban járunk, ha ki sem tesszük a lábunkat... Amikor találkozunk vele, az kétségbeesetten hadovál valamiről, aztán a képernyő hatalmas kijelzőjén démonok, repülő koponyák jelennek meg, és szegény fickóból zombit gyártanak. Nincs időnk sajnálkozásra, mert az újdonsült élőhalott a villogó fények közepette ránk támad, közvetlenül utána pedig egy másik szerencsétlenül járt hörgő társa szeretné megköstolni az agyvelőnket. A bázison ezek után elszabadul a pokol: miközben mi magunk is újabb és újabb borzalmakkal szembesülünk, az adó-vevőből



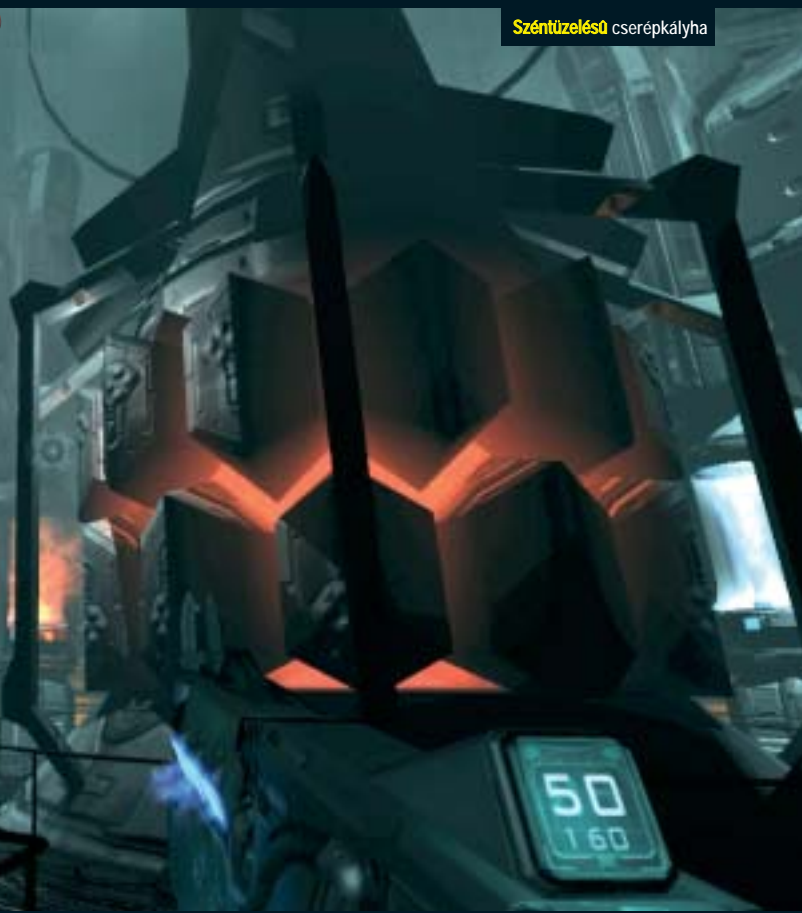
Mindig is jó emberem voltál...

szintén kétségbeesett ordítást, jelenéseket, halálhörgést és démoni sikolyt hallhatunk. Klasszikus, de rendkívül hatásos horror-FPS megoldásokkal van tehát dolgunk, és bármennyire készültem is rá, a parázás előbb-utóbb teljesen magával ragadott. Ebben a grafikának elsődleges szerepe van: az egyre borzalmasabban eltorzult hullák, a ránk támadó zombik és pokoli szörnyek szédületesen vannak kidolgozva. Az élőhalottak hullaszínű, tökéletesen ki-munkált izmaikkal vagy zsíros hajpárnáikkal, tokájukkal, túlvilági fénytől csillogó szemükkal, a démonok vi-csorgó, nyaladó ábrázatukkal döbbenetesen visszataszítók és félelemkeltők – ahogy az kell. Amiktől azonban igazán végigfutkos a hátunkon a hideg, azok az ördögi ügyességgel alkalmazott, a *Nyolcadik utas: a Halált* idéző, vadul

villódzó fény-árnyék effektusok, amelyek alig-alig világítják meg a rémségeket. E hangulat fenntartásának egyik alapvető eszköze a zseblámpa, amelyet jelen formájában, mint játéktechnikai eszközt, eddig egyetlen fejlesztőcsapat sem használt ki (talán senkinek nem jutott még eszébe?). Maga a tény, hogy amikor zseblámpázunk, nem lehet a kezünkben fegyver, némelyeknek első hallásra talán furának, logikátlanak tűnhet, de ha túllépünk ezen a nüansznyni apróságon, rájövünk, hogy a játék fele ennyire sem lenne pszichésen sokkoló, zsigerekig hatolóan félelmetes, ha a nető játékidő felét nem „fegyvertelenül” töltenénk sötét, szörnyektől hemzsegő szobákban, idegesen pásztázva fénycsóváinkkal, a legközelebbi csoszogó zajforrás után kutatva... Hihetetlen feszültséget generál a végtelen elene semmit: muszáj zseblámpánk-



Szentüzelésű cserépálya





Pont a szemembe ment!

## ÚJ „MÓDIK”

Moddolás

Jelen sorok írásakor még csak két napja kapható hivatalosan a *Doom 3*, de máris megjelentek hozzá az első modok! A változtatások tárháza már most is igen-csak széles, és leginkább a bosszantó korlátozásokat érintette. Az egyikkel például a négy játékos limitet oldották föl: ezentúl akár 32-en is „arénázhatunk”. Számomra azonban ennél is érdekesebb a kooperatív mod, amelyben egy haverral vállvetve tolhatjuk végig a teljes játékot, ugyanúgy, mint az xboxos verzióban. Érdemes még megemlíteni az

„extreme quality mod”-ot – ebben a program legbrutálisabb grafikai beállításait még feljebb tornázhathatjuk – ; az „any OS” modot, amelynek révén nemcsak Windows XP-n, hanem más oprendszeren is működni fog a *Doom 3* (az alapjáték ugyanis csak XP-n indul el: no comment...); az első magyarítást; illetve a gore patch-et, amelynek köszönhetően még több vért onthatunk. A fent említett modokat, illetve az újabbakat is megtalálhatjátok a következő *GameStar* CD- és DVD-mellékletén!



kal megkeresünk a célpontot, mielőtt visszaváltunk szeretett shotinkra, vaktában lövöldözni semmi értelme, csak elpazaroljuk a nehezen összegyűjtött töltényeket. Egyedül a *Silent Hill* részeknél féltém jobban, de míg az a sorozat csak erre van kihegyezve, addig a *Doom 3*-nál a kidolgozott FPS-játékmenet éppolyan elsődleges fontosságú...

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

## Szörnyek keringője

Mégis mennyire állja meg a helyét a *Doom 3* mint FPS? Hiszen más shootereknél már oly sokféle játékmenet vegyítésével próbálkoztak: a *System Shock 1-2* és

lip felé, hogy ne fulladjunk meg, miközben belélegezzük a Mars nem túl oxigéndús levegőjét. (Ami ravasz trükk arra nézve, hogy ne sokat kolbászoljunk külső terepen, mivel az engine ezen a téren direkt korlátozott, csökkentendő a brutális gépigényt...)

Emellett – bár távolról sem beszélhetünk *Far Cry* szintű taktikázásról – azért szerencsére az eredeti *Doom*-nál, illetve a single playeres *Quake*-eknél némileg átgondoltabb játékmenettel van dolgunk. Jobban kell figyelniük ugyanis a helyezkedésre, a szörnyek elleni megfelelő fegyverhasználatra, illetve célszerű igencsak takarékoskodni

**„Miközben mi magunk is újabb és újabb borzalmakkal találkozunk, az adó-vevőből szintén kétségbeesett ordítást, jelentéseket, halálhörgést és démoni síkolyt hallhatunk.”**

a *Deus Ex* szerepjátékos elemekre építkezett, a *Halo* óta egyre gyakoribb a járműhasználat, a Tom Clancy-játékok a taktikus elemeket helyezték előtérbe, a *Far Cry*-ban pedig mindezek (az RPG-elemeket kivéve) elegyítésével hatalmas terepeken döbbenetesen messzire láthatunk el. Nos, akármennyit fejlődött is az FPS-világ az eltelt tíz év alatt, a *Doom 3*... maradt *Doom*. Itt nincs RPG-fejlődés, nem pattanhatunk dzszipbe, és külső terepre is igen ritkán kerülünk – ráadásul akkor is minél gyorsabban iszolunk majd a nyomáskégyenlítő zsi-

a löszerral, mert sokkal kevesebbet találunk majd, mint más akciójátékokban. Éppen ezért ki kell tapasztalunk a dögök viselkedését, mozgását is: milyen gyorsan, mennyire agresszívan támadnak, inkább csapatosan mozognak-e, vagy egyedül, közelről rontanak-e ránk, esetleg távolról szeretnek megköstölteni a fegyvereikkel, mekkorát ugranak, hogyan repülnek, és még sorolhatnánk. A legékesebb bizonyítéka azonban annak, hogy mennyire ráfeküdtek az id-sek a játékmenetbeli újdonságokra, az újfajta interaktív kezelőfelület-rendszer.

## HAHOTA

Poénos részek

A *Doom 3* nem kifejezetten burleszkjeleneitéről híres, de azért felfedezhetünk benne pár vicces részt. A legelső poénnal a konyhában találkozunk: az egyik játékautomata a **Super Turbo Turkey Punch**, ahol a *Doom 1*-es grafikájú Sarge-dzsál kell újabbnál újabb szerencsétlen pulykákat leöklözni. A **PDA-s emailek** egy része szintén humoros: a nekünk is szánt körlevélbe az orvosi kutatólabor lelkes önkénteseket keres olyan járványokhoz, mint például az Ebola 47, egy későbbi levélben pedig egy fiatal unoka-

öcs megköszöni az egyik kutatónak az ajándékba hozott *Quake 47*-et. Egy másik levél meghívást tartalmaz egy adott helyszínen tartott bulira: amikor odaérkezünk, rengeteg „vidám” zombi vár ránk. Kevésbé humoros, inkább érdekes, hogy néhány szereplő **arcát a készítőkről mintázták**: a főszereplőt Kevin Cloud grafikus-sztorilíróról, az egyik tudóst pedig magáról John Carmackról. A fricska egyébként nem csak nekik szól: a „kövérkés” zombi nem más, mint a *Half-Life* készítője, Gabe Newell!

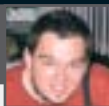


## MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Ahogy azt én elképzeltem...

Nem hiszem, hogy különösebben „más” lenne a véleményem, mint a többieké: a *Doom3* engem is rabul ejtett. Ugyan tartottam attól, hogy az óriási várakozás miatt csalódnai fogok, de szerencsére erre nem került sor. Az állapotsomat már az

első öt percben az asztal alá ejtettem és nem is mertem érte lehajolni. Boldogan dőltem be az id összes trükkjének és néha úgy paráztam, hogy majdnem összeroppantottam az egeret. Azt hiszem, BFG-t kérek Karácsonyra.



## GÉPIGÉNY TESZT

Én is játszani akaróok!

Hát, emberek, aki Doom 3-azni akar, annak bizony fel kell kötnie a gatyáját (vagy felhúznia a processzorát). Ez a játék nem kispályázik! Részletes teljesítménytesztünkben először szembesítünk mindenkit a szörnyű tényekkel, aztán megszellőztetünk néhány enyhülést hozó tippet, melyekkel végigjátszhatjuk a Doom 3-at egy relatíve gyengébb gépen is, és elkerülhetünk egy néhány tízezres gépfeljavítást.

Először is a tények. A hivatalos minimumkonfig: 1,5 GHz-es processzor, 384 MB RAM, és 64 MB-os 3D kártya (melynek az id szerinti legalább GeForce 3-nak, vagy Gef4 MX kategóriájúnak kell lennie). Ezt érdemes komolyan venni mind a processzorra, mind a memóriára vonatkozólag (256 MB RAM-mal nagyon durvává válik a swapelés, ami széttöri a játékélményt, a játék vége felé pedig esélyünk nincs 2 fps fölé tornászni a sebességet egy-egy nagyobb csetepaté során), ám a grafikkártyáigény nem szentírás: a játék GeForce 2-vel is elindul (persze csak úgy, mint a RAM esetében, ebben sincs sok köszönet – a játék bármilyen trükközés ellenére is kvázi játszhatatlan marad).

A tesztelést a következő konfiguráción végeztük, a konzolból (Ctrl+Alt+0, ahol a 0 az ESC alatti billentyű) elindítható Timedemo segítségével (amely elindításához be kell írunk: Timedemo demo1.demo), változatlan „Advanced Options” mellett:

„Izom-brutál” konfig:

P4 3,2 GHz, ATI X800 XT, 1 GB RAM

„Optimális” konfig:

P4 2,0 GHz, Gef4 Ti 4200, 512 MB RAM

„Átlagos” konfig:

Duron 1,1 GHz, Gef2 Pro, 512 MB RAM

Eredmények (FPS):

|             | Low  | Med  | High | Ultra |
|-------------|------|------|------|-------|
| Izom-brutál | 54,3 | 53,3 | 50,6 | 48,9  |
| Optimális   | 30,1 | 27,1 | 11,6 | 5,7   |
| Átlagos     | 12,2 | 12,1 | 8,6  | 4,8   |

**Izom-brutál tapasztalatok:** az eredményekből is látszik, hogy a játék még legnagyobb felbontáson is vajmsímán futott. A grafika gyönyörű, a játék néha-néha rőccent meg picit, alig észrevehetően.

**Optimális konfig tapasztalatok:** a Medium feletti részletességi szinteket el lehet fejejtteni. High-on harcok közben leeshet akár 10-15 fps-re is a sebesség, ami már élvezhetetlen, irányíthatatlan. Amikor a grafikus kártyát lecseréltük egy gyengébb Gef4 MX440-re, a sebesség még Medium, illetve Low fokozaton sem csökkent 16 FPS fölé, ami játékban nem mászt jelent, mint konstans, kikerülhetetlen szaggatást (és nem a swapelés miatt)!

**Átlagos tapasztalatok:** ezzel a géppel lehetetlen Doom 3-azni, még 512 MB RAM-mal sem. A helyzet javult valamelyest, amikor a konfigba betettünk egy Gef FX 5200-as kártyát, de a processzor erőtlenségén ez sem tudott segíteni: a Timedemo Low detail-en felkészült ugyan 19 FPS-re, de játék közben élvezhetetlen maradt a sebesség.

**DE!**

A fentiekből sajnos egyértelműen az derül ki, hogy a játék még viszonylag jó gépeken is beszaggat. A helyzetet szerencsére könnyen javíthatunk, ugyanis lelkes önkéntesekből álló tesztlaborunk megpróbált minden árva FPS-t kicsikarani a játékból, szem előtt tartva azt is, hogy mindezt észrevehető minőségromlás nélkül érjük el.

Természetesen a dolog kulcsa az Advanced Options menü, ahol alapállapotban mindent bekapcsolva találunk. Az „optimális” tesztgépen az alábbi tapasztalataink voltak:

Gép:

PIV 2 GHz, Gef Ti4200 512 MB RAM

Teszteredmény alap medium beállításon:

**27,1 FPS**

**High quality kikapcsolása:** 28,4 FPS

Néhány szebb effektől elbúcsúzatunk, de nem lesz sokkal csúnyább a játék. Viszont az elérhető sebességnövekedés minimális.

**Shadows kikapcsolása:** 42,8 FPS

Ebben rejlik a titok, valószínűleg a hardveres gyorsítás hiánya miatt. Néhány helyen flashgyilkos, de a játék maradék 99%-ában rengeteget dob a játékélményen a kikapcsolásával elérhető gyorsulás.

**Spectacular kikapcsolása:** 34,1 FPS

Szépen gyorsul a játék, viszont jóval csúnyább is lesz. Kikapcsolása nem ajánlott.

**Bump Mapping kikapcsolása:** 35,6 FPS

Ugyanaz igaz rá, mint a spectacularra, csak hatványozottan. Semmiféle gyorsulás nem éri meg azt az árat, hogy Quake 2-öt csináljunk a Doom 3-ból.

**Összegezve:** teszteljük le gépünket a timedemo paranccsal mind a négy alapbeállításon, majd hagyjuk meg közülük azt, amelyik 20 FPS-nél nagyobb eredményt adott. Ezután lépünk be az „Advanced Options” menübe, és állítsuk a Shadows-t „no”-ra, az antialiasingot pedig „off”-ra, a többi kapcsolót hagyjuk bekapcsolva. Így gépünkől kifacsartuk a maximumot, mivel körülbelül 40%-os sebességnövekedést értünk el, feltűnő minőségromlás nélkül!

**Pletyka:** Az interneten hamar szárnyra kapott az a hír, hogy az image\_cachemegs parancs 64, illetve 128 értékekre történő beállítása jelentős sebességnövekedéssel jár. Nekünk ezt egyik tesztgépen sem sikerült elérni, de próbáljátok ki ti is, hátha...

**GAMESTAR  
HARDVER TIPP**



Anyu varázsol

Carmack már a Quake első része óta igyekszik minél jobban kitágítani játéka határait – amennyire az csak lehetséges (gondoljunk csak a lehúzó konzolra, ami ott jelent meg először, és egy DOS-os kezelőfelületet imitált). Ez a trend a Doom 3-ban is tovább folytatódik. A játékban találha-

a programozózséni. A játékbeli képernyőkön saját asztali egerünket használhatjuk, és a PDA sem egy külön menüként, hanem az eszközt arcunk elé emelve jön be. Hasonlóan jó ötlet, bár ilyenrel már más játékban is találkoztunk, hogy a való életben létező internetes

## A késő esti játék, elhagyatott lakásban, 5.1-es hangrendszerrel alap...

tó 2D-s operációs rendszer ugyanis szerves része a 3D engine-nek – ahogy a Quake-be a DOS-t, úgy a Doom 3-ba a Windowst hozta be

website-ok is részét képezik a játéknak, gondoltok itt a [www.martianbuddy.com](http://www.martianbuddy.com)-ra, illetve a [www.ua-corp.com](http://www.ua-corp.com)-ra.

## DOOM: A FILM

The Rock esélyes a főszerepre...

Arról már eddig is hallhattunk, hogy a *Doom* film készül, ám túl sok konkrétumot még nem lehetett tudni. Igazi információáradat sajnos most sem zúdult ránk, ám az már ismeretes, hogy Prágában forgatják idén télen, és a *Vészhelyzet* is készítő John Wells a producere. Ez idáig minden OK, csak az esetleges főszereplő kiválasztása ütött szíven: a marine ugyanis állítólag Dwayne Douglas, vagyis „The Rock” lesz. Hogy miért büntetnek minket ezzel a bárgyú bikával, az rejtély számomra...



## Átmeneti apátia

Ugyanakkor sajnos azt is el kell ismerni, hogy a játék a szörnyek támadását tekintve helyenként meglehetősen sematikus és ismétlődővé válik: ha nagyobb számú löszert veszel fel, valamilyen fontosabb akciót hajtottál végre, vagy befordulsz egy sarkon, akkor általában már sejtjed, hogy most akkor következik a haddelhadd. Ez nálam azért túl sokat nem rontott a játékélményen, hiszen a grafika, a hangulat, a harc technikai megvalósítása, illetve a lövések, robbanások fizikája (azt leszámítva, hogy én egy kicsit hiányoltam a testspecifikus sérüléseket, rándulásokat, de lehet, hogy csak azért, mert maximalista vagyok) egyszerűen frenetikus. Az viszont már jobban zavart, hogy a monsztrák megjelenése, viselkedése erősen szkríptelt, tehát ha visszatöltöd a játékállást (és a quicksave funkció miatt ez igen gyakori), akkor szinte mindig ugyanonnan, ugyanakkor támadnak.

Apropó: save-ek... Vicces, hogy míg máskor mindig szapulom az FPS-eket, hogy nem lehet bennük menteni,

## „LÉLEKTOLVAJ” DOBOZ

„Your soul is mine!”

Az egyik legfrankóbb fegyver a játékban a sztori szerinti idegen lények által is használt Soul Cube, amelynek nemcsak egyszerűen brutális a sebzése, hanem el is szippantja az áldozat „lelkét”, gyógyító erőként adva hozzá azt hősünk HP-pontjaihoz. Amikor öt szörnyet legyaktál, akkor a kockából egy hang szólal meg: „használd minket!” – értelemszerűen ilyenkor lehet bevetni.



Öszintén szólva itt jobban örültem volna, ha a *Halohoz*, a *Far Cryhoz* és a *XIII-hoz* hasonlóan ezt nem lehet bárhol, korlátozás nélkül egyfolytában megtenni, mert így túlságosan is gyakran megcselekszedjük, ami megtöri a játék dinamikáját. A jól elhelyezett savepontok szerintem nagyszerűen továbbblendítik a játékot, ha meghalunk, ugyanakkor növelik a feszültséget. „Mi van? Még több feszültség kell??? Te beteg vagy???” – kérdezhetitek néhányan, hiszen a *Doom 3*-at többek között mégiscsak minden idők legparásabb FPS-eként tarthatjuk számon. Nos, egyfelől ebben is maximálta vagyok (a késő esti játék, elhagyatott lakásban, 5.1-es hangrendszerrel alap), másfelől azt sajnos el kell ismerni: a progi egy bizonyos szakaszában leül a feszültség, és átadja a helyét a monoton öldöklésnek, amelyet a túlságosan is hasonló, ismétlődő termek, szobák még inkább felerősítenek. Később azért ismét beledülnék az események, újabb és újabb szörnyekkel találkozunk, a pályarészek és helyszínek sokkal változatosabbá, érdekesebbé válnak (egyszerűen felejthetetlen élmény volt számomra – a háttorzongatóan nyo-

masztó hangulat, az elképesztő grafika, illetve a zseniális pályaszerkezet szempontjából egyaránt –, amikor hősömmel szó szerint a pokolba kerültem), és még az egy időre háttérbe szorult történet is újra beindul. Ez a nagyszerű játékelmény innentől egészen a legvégéig kitart, de azért kár az üresjáratért...

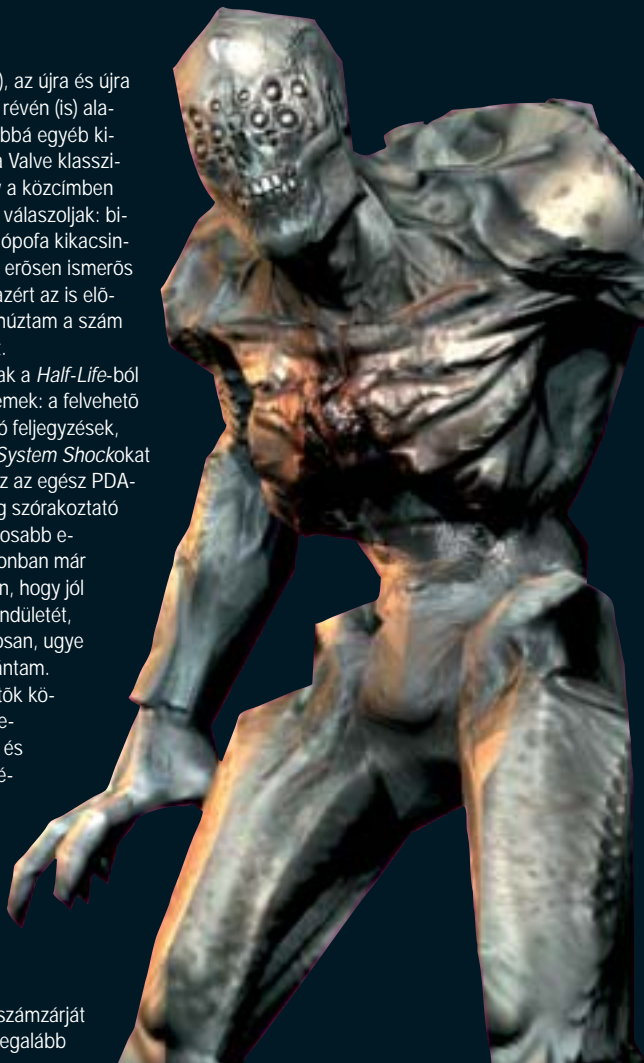
Nem nevezném utólréhetetlenül furfangosnak a mesterséges intelligenciát sem. OK, hogy zombikkal van dolgunk (Carmackéknak saját bevallásuk szerint sincs túl sok tapasztalatuk az MI terén), de legalább az exkommandósok csinálhatnak mást is a fedezék mögé bújáson és előugráson, illetve útkeresésen kívül. Ha már itt tartunk: kihagyott ziccernek érzem továbbá, hogy hiába merült fel itt is, mint a *Half-Life*-ban, hogy egy csapatot küldenek a kutatóbázis kipucolására, ezzel az egész játék során nem fogunk találkozni (mindössze egy helyen távolról látjuk őket), és ellenséggként sem kerülünk szembe velük.

### Hommage, déja vu vagy... lopás?

Ha már a *Half-Life* területekre került, akkor nem mehetünk el amellett sem, hogy John Carmackra érezhetően igen erős hatással lehetett ez a játék, ugyanis rengeteg onnan... khmm... átvett ötlet köszön vissza a *Doom 3*-ban. Maga az alapelgondolás, hogy szinte az egész játékban egyetlen kutatóbázison járunk, ahol elszabadult a pokol, valamint az olyan elemek, mint a külső környezetet bemutató

kisvasút (monorail), az újra és újra megtalált tudósok révén (is) alakuló történet, továbbá egyéb kisebb részletek is a Valve klasszikusait idézik. Hogy a közömben feltett kérdésekre válaszoljak: bizonyos részekenél jópofa kikacsintásnak éreztem az erősen ismerős motívumokat, de azért az is előfordult, hogy már húztam a szám az ötletlopás miatt.

Egyébként nemcsak a *Half-Life*-ből kerültek át játékelemek: a felvehető PDA-kon olvasható feljegyzések, hangrögzítések a *System Shock*okat idézik. Különbö ez az egész PDA-sdi aránylag sokáig szórakoztató (különösen a poénosabb e-mailek), amikor azonban már a huszadik ilyen jön, hogy jól megtörje a játék lendületét, akkor már – stílusosan, ugye © – a pokolba kívántam. Ráadásul a fejlesztők kötelezővé tették az e-mailek elolvasását és a hangfelvételek végighallgatását, ugyanis derék kutatóink ezek részében közlik – mintegy mellékesen – a municiót, kötszert tartalmazó szekrények számszárját nyitó kódot. Igaz, legalább



Ordoooo... Guruuuuuul... ©

Kérsz egy harit?



Hé haver! Munkásfelvétel a titkárságon balra



## MOST MÉG JOBB EGYEDÜL...

A multi még nem az igazi

Kár, hogy a single player játék végigvitele után csak egy – egyelőre – erősen közepes, szaggatós, nem túl élvezetes multisi élményt kapunk, négy játékoson felüli és az Xboxon megtagasztható kooperatív játékmód nélkül. Igaz, ezeket mod formájában letölthetjük, de ez már nem az id-t dicséri – „csak” magát a könnyű moddolási lehetőséget. Azt is fontos még megjegyeznünk, hogy a gyengébb kezdet csak a **mostani** állapotot tükrözi, vagyis nagy az esély arra, hogy az újabb és újabb hivatalos patchek vagy nem hivatalos modok segítségével sokat fog javulni a multi.



„Hihetetlen ez a textúra b@meg...” (ender)

Jobbnál jobb képaláírások pattannak ki a fejünkből



a hangos feljegyzéseket – elvileg – nem kell fix képernyőn, egy helyben ácsorogva végighallgatnunk, hanem tovább tart a lejátszás, amikor kilépnünk a PDA-ból. A gond csak az, hogy miközben kattog a géppuska, sistereg a plazmafegyver, vagy üvöltenek, hörögnek, szörccsögnek a szörnyek a tér minden irányából, a monoton, halk hangon elhadart hangfelvételtől egy árva kukkot sem fogunk érteni. Ami pedig végképp felbosszantott, az az ostoba tudósok viselkedése, akik ahelyett, hogy velünk jönnek, szépen ott maradnak meghalni.

OK, mindegyik megindokolta, hogy ő most: a) fél, b) itt van még dolga, c) én úgyis jobban értek a megadott feladat végrehajtásához, de azért ezt az összes szerencsétlen hülyénél eljátszani már enyhén szólva túlzás volt...

### Igazi klasszikus

Így a végére elég sok kritikus pont merült fel, pedig azt mindenképpen meg kell jegyeznem, hogy összességében egészen az utolsó pillanatig fantasztikusan jól szórakoztam a játékkal. A torokszorítóan félelmetes hangulat, a döbbenetes kidolgozás

és fizikájú grafika, valamint a dalkos, pesszimista horrosztori, némi sátánizmussal megspékelve megtette a hatását: hiába volt csak pár napom rá, addig nem voltam hajlandó egy sort sem leírni a játékról, amíg a végső főszőny kiontott véreben nem tapicskoltam. Még ha nem is teljesen tökéletes tehát a *Doom 3*, mégis kihagyhatatlan klasszikus, kötelező darab minden akció-, FPS- és horrorfanatikusnak – kezdőknek és régi „motorfűrészeseknek” egyaránt. Ha nem töltöd be, pinky éjjel eljöl érted ☺...

### Bad Sector



„A szerelemvonatból” nincs kiszállás...”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Fantasztikusan jól kidolgozott, paráztható hangulat
- ↑ Döbbenetes grafika
- ↑ Összességében kitűnő pályaszerkesztés
- ↑ Kokomény, klasszikus FPS-játékmenet
- ↓ A játék egy bizonyos szakasza kissé unalmas
- ↓ Szkríptelt szörnyek
- ↓ A PDA-s üzenetek hallgatása megtöri a lendületet

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

### Bad Sector VÉGSZAVA



A Doom 3 pontosan olyan lett, mint amilyenek reméltük: igazi klasszikus büntetés FPS, paráztható hangulattal, atomjú grafikával, nonstop öldökléssel és pár jópofa újítással. Némi eredetiség a játékmenetben azért nem ártott volna...

# 94%

### ÉS A TÖBBI

|               |     |
|---------------|-----|
| Far Cry       | 93% |
| Halo          | 91% |
| Red Faction 2 | 81% |

# DOOM 3 KÉPEKBE

Ötféle kalandon keresztül mutatjuk be Nektek a Doom 3 legjellegzetesebb mozzanatait. A helyzet ugyanis az, hogy a szimpla hentelésen kívül sok olyan aprósággal találkozunk a játékban, melyekre menet közben mindenképp érdemes odafigyelni, ha gördülékenyen akarunk haladni – a képsorozatokon keresztül ezekből is megpróbáltunk bemutatni nektek minél többet. Íme!

## Romantikus találkozás



1.



2.



3.



4.



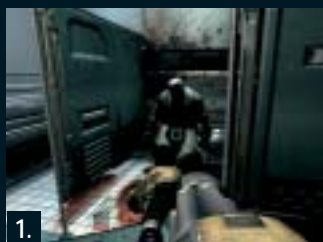
5.



6.

Az átvezetők során időnként fontos NPC-kkel is találkozunk. Ez a csaj (1) ugyan nem tartozik a legfontosabb karakterek közé, de legalább egy kedves női arc... A következő pillanatban a nő kétségbeesetten megpróbál nekünk valamit mondani (2). Arca elfintorodik, hősünk gyanakodva figyeli: itt valami nincs rendben (3). A hölgy egyébként némileg emlékeztet a Silent Hill női karaktereire, ez is egy támpont lehet arra nézve, most mi fog majd következni... Bizony-bizony, amint arra számítani lehetett, a csaj átalakul zombivá (4). Ügyes dramaturgiai megoldás, hogy egyelőre ezt csak mi látjuk, és a marine nem, ugyanis a csaj még háttal áll neki. Ezzel legalább egy pillanatra eltávolít minket a főhőstől a játék. A következő pillanatban a nő fejéből vér fröccsen ki és onnan egy szörnyeteg tör elő (5). (A monsztrát direkt nem fényképeztük le, hogy meglepetés legyen...) Érdekes megfigyelni, hogy az Alien-kliséket mellőzendő, ezúttal nem a hasából tör elő a rém... Miután végeztünk a szörnyvel a nő is menthetetlen (6). A Doom 3 darkos, depresszív hangulatára jellemző, hogy az első megtalált, csinos női karakter egyetlen jelenet során, rögtön meghal.

## A klotyómanó visszavág



1.



2.



3.



4.



5.



6.

A túlélő-horrorokban népszerű a lepukkant, mocskos wc és a rajta ülő halott (vagy esetleg még élő(halott)?). Ebből az alakból sem látni először, hogy ránk fog-e a támadni (1). Persze, mint az esetek többségében, itt sem hagyják ki a poént (2)! A szemén látszik (3), hogy ő már nem evilági kajától szabadult meg a budin. A feszültség a tetőfokára hág: elő kéne már venni a mordályt... Ezt gyorsan meg is cselekedjük (4). Érdekes a fejére célozni, így gyorsabban leolthatjuk (más testrésznél nincs jelentősége, hova lövünk). Túl közel van a dög, belénk üt egyet (5) – a sérülést a játékban látványos kameratorzulások kísérik! A lassú, gyalogos zombik közül ez a Gabe Newellre hasonlító monsztra sebez legdurvábban. A shotgun azért közvetlen közelről elég kemény fegyver: emberünk végül egy szép effektus kíséretében darabokra hullik (6). Nagyszerű megoldás ez az időtől: más FPS-eknél egyszerűen eltűnnek a holttestek, itt viszont – pokoli lényekről lévén szó – egy parázs-szerű, látványos darabokra hullás kíséretében szabadulhatunk meg tőlük. Az FPS-eknél egyébként általában technikai okokból tűntetik el a hullákat, a lassulások elkerülése végett.



# Hasznos holmik

Ha most személyesen nem is fogunk találkozni Elizabeth-szel, a „hivatali” szobája (1), melyben épp tartózkodunk, talán érdekes tárgyakat rejthet... Az asztalán megtaláljuk a PDA-ját (2), amely a leghasznosabb tárgyak közé tartozik a Doom 3-ban – természetesen a BFG-t leszámítva ☹. A PDA-kon a tulaj hangfeljegyzéseit hallgathatjuk, email-jeit olvashatjuk, amelyekben néha kódokat jegyeznek meg. Visszatérünk hát a korábban zárva talált storage 07-es ajtóhoz (3). Bizonyos helyeken, ha már megvan a nyitáshoz szükséges PDA, ráklikkelve az elektromos panelre már tovább is mehetünk, itt azonban egy kódot kell beütönnünk. A képernyőn keresgélve ezúttal az emailek között találjuk meg a szükséges számsort. (4) A levelek közül a storage témájút válasszuk ki, melyben ott lapul a kód (ez is mutatja, mennyire figyelmesen végig kell mindent olvasni a Doom 3-ban). Szerencsére sikerrel jártunk az ajtóval (5), amely megnyugtató szíszessenéssel kitérül előttünk. A raktárba belépve (6) jobbra fegyverek, balra az egészségügyi feltöltő található. Bár most éppen elég jól állunk, valószínűleg igen hamar vissza fogunk térni ide...



1.



2.



3.



4.



5.



6.

„Elég kegyes vagyok?” – teszi fel a kérdést a Gladiátorban a római császár és mi is ezen gondolkozhatunk a következő jelenetnél. Itt ugyanis elértünk a Doom 3 azon ritka pillanatainak egyikéhez, amikor választhatunk cselekedeteink közül. Egy fickó ordibálását halljuk valahol a közelben, mi azonban csak egy kijelzöt és az ablakon túl valamilyen furcsa masinát látunk. (1) Persze megint egy tudóssal találkozunk (2), aki valahogy bezárta magát a terembe. Ha az „open” helyett az „activate chamber” gombot nyomjuk le (3), igen csúnyán meghal az illető: rázáródik egy fémszarkofág (4), melyből érdekes hangok szűrődnek ki a procedura alatt (5), s mikor felemelkedik, már csak egy véres csontváz áll a tudós helyén (6). Ezzel ki is tapasztaltuk a Doom 3 zseniális technikai újítását: a célkereszt az ilyen képernyőknél automatikusan kurzorra alakul át, amellyel egérként navigálhatunk rájuk. A kétféle megoldás egyébként kétféle kimenetelhez vezet: ha megöljük, látványos animációban lesz részünk, ha viszont kiengedjük, akkor a következő sarkon meghálálva szívjószágunkat beenged egy tápokkal teli szobába.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

Bizonyos pályarészeknél ki kell jutnunk a Mars bolygó felszínére. Ehhez először egy nyomáskiegyenlítő zsilipen kell keresztülmenünk, amelybe szintén egy kapcsoló lenyomásával (1) juthatunk be. A számláló beindul, majd kinyílik az ajtó, mi pedig egy másik, benti gomb (a nyomáskiegyenlítő) bekapcsolása után léphetünk ki a Marsra. (2) A képernyő bal alsó sarkában már látjuk is, hogy fogy a levegő: ha túl sokáig nosztalgizunk kint, akkor egyszerűen megfulladunk. Pedig egy revenant még egy kicsit mársztalina: ahogy kilépünk, elkezd ránk rakétákat löni. (3) Ugyan sikeresen elintézzük, ám ezzel elment az idő és igencsak elfogyott az oxigén. Vissza is rohanhatunk (veterán szinten nem árt...), ám szerencsére itt a közvetlen közelben található egy oxigénpalack (4), amelyet felvéve ismét 100%-os lesz az oxigénszintünk. A kijáratot keresgélve azonban ismét eltelt némi idő és a fenti hidra érve támadnak a kakodémonok. (5) A harc után alaposan lesérülve, fulladozva (ha elfogy az oxigénünk, a HP kezd el csökkenni) érünk el az ajtóhoz (6): szerencsére itt is találunk egy palackot...



1.



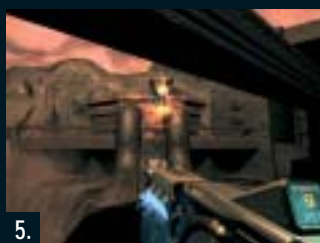
2.



3.



4.



5.



6.

## Aktivál plusz: az energia

## Fullasztó marsi légkör

AZ FPS-EK SZTÁRMŰFAJA

# CELKERESZT

Kevés olyan játékműfaj készült a „homo ludens” számára, amely annyira népszerű lenne, mint az FPS. A Doom színre lépése óta eltelt 12 év alatt a legváltozatosabb helyszíneken és korokban irthattuk az idegen lényeket, a terroristákat vagy a zombikat, a stílusok kavalkádjában azonban csak nagyon kevés FPS érdemelte ki, hogy megőrizzük emlékezetünkben. Vajon mi a siker titka?



**M**ész és lőszer – a laikusok általában ezzel aposztrofálják az FPS-eket, hiszen azonkívül, hogy a főhős bőrébe kerülünk, illetve az ő szemével látjuk a világot, interakciónk csakugyan ritkán terjed ki összetettebb viselkedésre. A first person shooterok első blikkre valóban keveset változtak az évek során – legalábbis ebben a tekintetben: a *Doom* óta arzenálunkban továbbra is legtöbbször a különféle pisztolyok, puskák, rakétavetők és lézerfegyverek kapják a főszerepet. Persze a megjelenítés terén tagadhatatlan a fejlődés: elég csak ránéznünk az első *Doom* pixelhegyeire (lásd még: *Játékmúzeum*), és összevetnünk a harmadik epizód dobbevetés látványával, hogy képet kapjunk az ordító különbségről. De va-

jon csakugyan mindössze a grafikus kártyánk képességeit fitogtató technikai eltérések felől fújdogálna a változás szele? Számba vettük, hogy a nyilvánvaló szempontok mellett mitől döglök manapság az FPS-ek „legye”...

## Kihalás-teóriák

Mindegyik műfaj rákfenéje a fejlődésképtelenség, és ez alól természetesen az FPS sem kivétel. A kalandjátékok például már majdnem jobblétre szenderültek, hiszen az oldalnézetes point 'n' click kezelőfelülete és szigorúan lineáris játékmenete egy idő után nagyon unalmassá vált, s bár a kategória friss lendületet kapott az újításokat bevállaló *Broken Sword 3*-mal – de azért igazi felvirágzásról továbbra sem beszél-

hetünk. Hasonlóképpen gyengélkednek a birodalommenedzserek is: a *Civilization III* óta egyszerűen nem sikerült semmi igazán maradandót alkotni e téren (talán egyedül a *Rise of Nations* közelítette meg a *CivIII* élményét), így Sid Meier még mindig nyugodtan ülhet a babérjain.

Cikkünk tárgya, a first person shooter természetesen él és virul, nem igaz? Hiszen a *Doom 3* után is nagy nevekre számíthatunk: *Half-Life 2*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *F.E.A.R.* –, hogy csak a legjelentősebbeket említsük. Egy dolgot azonban nem szabad szem elől tévesztenünk: ha egy műfaj fejlődésképtelen, akkor az hosszú agóniára vagy hirtelen halálra van ítélve, hiába az évről évre szebb grafika. Lásuk, hogy áll ebből a szempontból az FPS műfaj!

# BEN A VILÁG



## Játékmenet mindenekefelett

Nálunk a szerkesztőségben összességében nagy sikert aratott a *Doom 3*, ugyanakkor sokan csalódtak benne, hiszen a '93-as első rész óta túl sok újítást nem találunk benne. A kritikusabb játékosok például amiatt panaszkodnak, hogy a szűk, klausztrófiábiát okozó folyosókon túl alig kerülünk ki a Mars szabad külső területére, pedig ez már a *Half-Life*-ot is jellemezte, olyan friss szírókról nem is beszélve, mint az elképesztően kidolgozott külső környezetű *Far Cry*. Így tehát el is felejthetjük a járműhasználatot, amely pedig a 2001-es *Halo* óta szintén egyre inkább alapelehetőségnek tűnik. (Bár bosszantásul a *Doom 3*-ban is ott parol egy jól látható helyen egy dzsip, csak éppen használni nem lehet...) Amivel viszont ez utóbbi rajongói visszavághatnak, az a játékmenet szempontjából zseniális PDA-funkció: a legyilkolt tudósok által elhagyott tennyényi számítógépekből nyerhetünk hangfelvételeket, feljegyzéseket, e-mail üzeneteket. Igaz, új keletű megoldásról szó sincs: a két *System Shock*-ban már találkozhattunk ilyesmivel, azóta viszont máshol nem nagyon.

## Taktikus praktikák, RPG-s vonatkozások

De kanyarodjunk el egy kicsit az id legfrissebb üdvöskéjétől, és nézzük meg, milyen újításokat tettek le eddig az asztalra a rivális FPS-készítők, amelyek még inkább továbbblendíthetik a műfajt, és fenti borúlátó megállapításunkat semmissé nyilváníthatják. Az egyik leghangsúlyosabb fejlődésnek például a taktikus, lopakodós já-

tékmenetet tekinthetjük, amely egyrészt az 1998-as *Tom Clancy's Rainbow Six*-et jellemezte, amelyben nem egyetlen katonát, hanem egy teljes kommandócsapatot irányíthatunk, másrészt a *Thief* részeket (az első epizód szintén '98-as), ahol Garreth, egy középkori mestertolvaj szerepében ügyködhetünk. Az ilyen FPS-ek a játékos türelmét, várakozóképességét teszik próbára, és ritkábban a reflexeit, leggyakrabban használt fegyvereink közé pedig nem a dupla csöves mordály vagy a raké-

**Míg a 'Quake-érában' a legtöbb fejlesztő csak legyintett a single játékmódra és a kidolgozott történetre, a Half-Life hihetetlen hangulatával teljesen magával ragadta a játékost.**

tavető, hanem a távcsöves puská vagy enyveskezü hősünk esetében a messzehordó íj tartozik. Érdekes, hogy a taktikusabb játékmenet az ízig-vérig öldöklős FPS-ek világába is beszívárgott: a *Soldier of Fortune*-ökben például egyik leghasznosabb fegyverünk távcsöves karabélyunk, a *No One Lives Forever*-ekben, illetve a *Return to Castle Wolfenstein*-ben pedig ellenségeinket sokszor meglephetjük hátulról, késsel a kezünkben vagy hangtompító pisztollyal, így nem riadóztatják a fél helyőrséget. A kissé kifinomultabb játékmenetre vágyó közönség másik óhaja akkor teljesült, amikor szerepjátékelemekkel kezdtek fűszerezni néhány FPS-t. Ezt azért a fejlesztők csak módjával tet-

ték, és túl sok esetben nem is alkalmazták. Úttörő ebből a szempontból a Warren Spector-féle *System Shock*, illetve a *System Shock II* (amelyen a híres designer már nem dolgozott), illetve a másik Spector-sikerjáték, a *Deus Ex*. Érdekes, hogy a most megjelent folytatásból, a *Deus Ex: Invisible War*-ból a rajongók óriási csalódására mennyire „kihérélték” az RPG-s részeket – úgy tűnik, ezek az elemek az FPS-ekben egyelőre mégis inkább visszaszorulnak, mint hogy trenddéválnának. (Természetesen

lesztő csak legyintett a single módra és a kidolgozott történetre, a *Half-Life* hihetetlen hangulatával teljesen magával ragadta a játékost, és azonnal Gordon Freeman, az egyszerű szemüveges tudósból az életéért elkeseredetten harcoló hőssé avasult főszereplő karakter oldalára állította. A Valve alkotásának történetorientáltsága megtette hatását: az FPS-trend teljesen megváltozott. Az id Software egy évre rá megjelentetett *Quake 3: Arenája* ugyan teljes egészében a multiplayerre épült, ahogy riválisa, az *Unreal Tournament* is. Ugyanakkor a rajtuk kívül ekkortájt megjelent, különféle ismert univerzumokban játszódó jelentősebb FPS-ekben rendre kidolgozott sztorival, és – lehetőleg valamilyen szempontból – egyedi karakterű főszereplővel találkozhattunk. Ilyen volt például Cate Archer, a hideg eleganciájú csinibaba kémnő, akivel a két *No One Lives Forever*-ben egy igen karakteres stílusú, a hatvanas évek James Bond-filmjeit parodizáló univerzumban menthettük meg a szabad világot. Bár a *NOLF*-ok sajnos anyagilag nem arattak akkora sikert, akadtak olyan készítőik, akik nem tettek le róla, hogy még sajátosabb történettel és képi világgal fűszerezzék játékaikat. A legjelentősebb alkotás ebből a szempontból a Franciaországban ismert képregénysorozat alapján készült *XIII*, melyben egy amnéziás férfi szerepében kellett kiderítenünk, hogy ki is ő valójában, és miről szólnak azok a rendszeres időközönként fejsejltő emléképek, melyekben (zseniális ötlet!) bizonyos szinten mi magunk is interaktívan részt vehettünk. A fordula-



## INTERJÚ CHRIS VRENNÁVAL

„Biztos vagyok abban, hogy a zene hamarosan ugyanolyan fontos része lesz a játékoknak, mint most a filmeknek”

Chris Vrenna először a Nine Inch Nails tagjaként, a *Quake* zenéjén dolgozott együtt az id Software-rel. Miután kilépett az együttesből, *tweaker* néven kezdett szólókarriert, emellett több játékhoz is szerzett zenét: legsikeresebb munkája az *American McGee's Alice* volt, amellyel számtalan díjat zsebelt be; legutóbb pedig az *Enter the Matrix* soundtrackjéhez írt egy betétdalt. Az id őt kérte fel a *Doom 3* főcímdalának elkészítésére.

**GameStar:** Egy zenész számára mennyiben más munka játékhoz szerezni zenét?  
**CV:** Teljesen más. Ebből a szempontból

a játékművészet leginkább a filmzenére hasonlít, mert nem vonhatja el a figyelmet az akcióról. A felépítés is jóval lazább, nem annyira kötött, mint a hagyományos dalok esetében, sokkal fontosabb, hogy a képen látható dolgokkal legyen összhangban. Az igazán jó soundtrack kiegészíti és hangsúlyozza egy játék vagy film érzelmi tartalmát.

**GameStar:** Melyik az érdekesebb: zenét vagy effekteket készíteni?  
**CV:** A zenét jobban szeretem, bár munkáimban különösen nagy szerepet kapnak a különféle zörejek, így egyfajta átmenetet képeznek a kettő között.

**GameStar:** Milyen játékhoz készítesz a legzesebb zenét?

**CV:** Legszívesebben horror és sci-fi játékokhoz, de igazából bármi jöhet, ha elég darksok...

**GameStar:** Szerinted miként változik a zene szerepe a jövő számítógépes játékaiban? Erről a tavalyi GDC-n előadást is tartottál.

**CV:** Biztos vagyok abban, hogy a zene hamarosan ugyanolyan fontos része lesz a játékoknak, mint most a filmeknek, sokkal pontosabban fog illeszkedni a képernyőn zajló eseményekhez. Sokáig nem állt ren-

delvezésre a megfelelő technológia ahhoz, hogy a zenészek szabadon kísérletezhessenek, de mára szinte korlátlanok a lehetőségek, elsősorban az 5.1-es hangrendszer és a DVD mint adathordozó miatt. Nem kell agyontömöríteni a hangokat, nem romlik a minőség... a jövő a tökéletes surround hangzásé.

**GameStar:** Mennyi időt töltesz játékokkal?  
**CV:** Hm... amennyit csak tudok. Néha teljesen rákattanok egy-egy játékra (mint az évek során a *Doomra*, *Zeldára*, *Quake-re*...), máskor hetekig nincs időm játszani.

tos történet során egy összeesküvés szála derültek ki, ahova titokzatos hősünk egykoron arcműtét révén épült be. (Az összes poént nem akarom lelőni, ha netán valaki most kezdene bele a *XIII*-ba.) Ilyen fokon kidolgozott sztorival FPS-ben nem nagyon volt még dolgunk, ám a *XIII* mégis inkább sajátos, képregényszerű vizuális világával emelkedett ki a masszából. Ezzel sikerült utólráhatatlan hangulatot teremteni a játékhoz, amely manapság szintén az FPS-ek egyik alappillére...

### A parázthatás művészete

Érdekes, hogy a megítélésben a játék atmoszférája mennyire döntő szerephez jut, pedig ez szubjektív, igazából megfoghatatlan szempont. Ha például filmekkel vetjük össze, a *Doom 3* leginkább az *Alien* sorozat és a *Halálhajó* hangulatát (nem történetét!) idézi – nyilván nem véletlenül, hiszen mindkettő sci-fi horror. Sokan nem is tudják, pedig az id először az *Alien*t dolgozta volna fel, ám ez túl sok kötöttséget jelentett volna, ezért döntött egy saját univerzumra, a *Doom* univerzumának megalkotása mellett – a kapcsolat azonban magától értetődő. A sci-fi horror persze némiképp behatárolt: az akció többnyire kísérletes úrbázisok vagy úrhajók mélyén, szűk folyosókon, bizarr gépek és panelek rengetegében zajlik (melyeknek a fele nem is működik). Itt nem volt túl sok lehetőség az újításra. A *Halálhajó* azonban misztikus horrorelemeket is

tartalmaz, ezért érdemes külön kiemelni: a *Doom 3* sem csupán sci-fi horror, hiszen számtalan olyan dolog történik velünk, amelyre nincs racionális magyarázat – hacsak az nem, hogy megnyílt egy átjáró a pokol és a Mars között, de nem valószínű, hogy ezt Scully úgnök elfogadná. Tulajdonképpen pontatlan a „sci-fi” (science-fiction) megjelölés, hiszen ez már messze nem „tudományos”, csak „fantasztikus”. Más kérdés, hogy az id tényleg mindent elkövetett-e azért, hogy játék közben ránk hozza a frászt. A ríogatások közül néhány is-

## Reznor az örületbe kergette a programozókat, akik az ő útmutatásai alapján teljesen újraírták a hangvezérlő kódot

merős lesz, nemcsak az említett filmekből, hanem játékokból is: az *Aliens vs. Predator* már filmes vonatkozása miatt is magától értetődő példa, de érdemes megemlíteni a Clive Barker-féle *Undying*ot is, amely először emelte be a misztikumot a horror-FPS műfajba.

### Hangok minden irányból

Sokan nem is gondolnák, hogy a hangok milyen fontos szerepet játszanak az egyedi atmoszféra megteremtésében – nos, ezen a téren ismét forradalmian újat alkotott az id. John Carmack és a Nine Inch Nails

1996-ban a *Quake* első részén dolgozott együtt (ha valaki még emlékszik, ezért volt „NIN” logó a nailgun löszeres ládáján). Trent Reznor és Chris Vrenna nemcsak a zenét szerezték hozzá, hanem ők készítették a játék összes hangeffektjét is. A 2002-es E3 előtt az id Software újból felkereste Reznort, hogy készítse el a prezentáció hangeffektjeit. Miután be is zsebelték a legjobb hangnak járó díjat, Carmack és Reznor összeült, majd kitalálta az új koncepciót: a *Doom 3*-nak a nyitószámától eltekintve *nem lesz zenéje*: a cél egy olyan

A hangrendszer azonban elkészült, az id pedig a főmenüben hallható szám megírására az együttesből időközben kilépett Chris Vrennát kereste meg, aki az évek során több játékhoz is írt zenét. Az eredmény fergeteges lett: a főcímdal dübörög, a hangforrások pedig tökéletesen illeszkednek a térbe, a környezet anyagainak megfelelően torzulnak, és verődnek vissza... akinek 5.1-es hangfalrendszere van, az készüljön fel, mert olyat hall, amelyhez foghatót eddig sosem. Klasszikus lesz-e a *Doom 3*, vagy évek múlva már csak úgy emlékszünk rá, mint egyszerű folytatásra? Ezt most még nehéz lenne megjósolni. Az biztos, hogy az id Software nagyon érti a dolgát, hiszen jó néhány forradalmi technológiai újítást mutatott be, a grafika mellett a hangok terén is, melyek biztosan visszaköszönek még a jövő játékaiban. A kérdés az, mennyiben múlt mindez „csak” a technológián. Ha a *Half-Life 2* megérkezik, már lesz mihez viszonyítanunk. Ahogy az id képes volt „újragondolni” saját eredeti koncepcióját, joggal várhatjuk ezt a Valve-től is. De a nagy utódok mellett készülődik néhány igéretes trónkövetelő is, elég csupán a S.T.A.L.K.E.R.-t vagy a F.E.A.R.-t említeni. Az FPS műfaja valószínűleg továbbra sem veszít népszerűségéből. Új ötletek nélkül nem lenne esélye, de megnyugodhatunk – akad még néhány trükk a bűvészdobozban.

**Bad Sector és Mazur**



## CSAPATAINK HARCBAN ÁLLNAK

# DD

Lassan belefutunk a világháborús RTS-ek tömegébe: meg-megújuló rohamaik azonban néha ritka szép élményekkel ajándékoznak meg minket, elég ha csak a Codename: Panzersre gondolunk. Ezúttal ismét egy trónkövetelőt üdvözölhetünk, lássuk, mekkora a tűzereje!

**A** Digital Reality előző alkotása, a mintegy fél éve megjelent *Afrika Korps vs. Desert Rats*, bár kellemes meglepetést keltett, igazán nem kavarta fel az állóvizet: túl keveset nyújtott ahhoz, hogy bekerüljön a nagyok közé. Most, a folytatásban, Észak-Afrika tikkasztó homoksitatagjai helyett a normandiai partok mentén vívhatjuk meg csatáinkat a dicsőségért – ezúttal csak a Szövetségesek oldalán. Ahogy a címből is kiderül, az 1944. június 6-i partra száll-

sen, hogy még csak nem is hosszú órákig tartó misziókról beszélünk.

### Tudósítónk jelenti...

A bevezető intró ezúttal nem renderelt, hanem korabeli filmtudósításokból összevágott anyag. Alatta pedig propagandaszöveg szól, ami így összességében hangulatos, de valamiért mégsem adja át mondjuk egy archív filmhíradó hangulatát. A későbbiekben is ilyen mozikkal találkozunk, emellett pedig a *DD*-ben folyamatosan össze-

**Az ostoba gyalogosok továbbra is vidáman durrogatják puskáikat a harckocsikra, de legalább most már eredménytelenül.**

lást megelőző akciókban, magában a partraszállásban, majd az azt követő összezsapásokban vehetjük ki részünket, egészen a falaise-i katlan felszámolásáig. Ezt a rövid időszakot három fő epizódon keresztül élhetjük át, mindegyikben négy-négy küldetéssel. A felzeteket tetszőleges sorrendben tolhatjuk, bár természetesen a későbbiek jóval nehezebbek a kezdetieknél. Mindez összesen 12 bevetést jelent, ami meglehetősen csekélyke, különö-

futunk az in-game átvezetőkkel, amelyeket már a játék grafikus motorjával készítettek. Utóbbiakban az az érdekes, hogy fekete-fehérek, és némileg szemcsésék – ilyen módon akarták elérni azt a hatást, mintha továbbra is archív csatabeszámolókat látnánk, mintegy megörökítve, a történelem lapjaira írva dicsőséges harcainkat. Az ötlet jó, de valamiképp mégsem passzol a képbe: a látvány túlságosan elmosódott, és nem is adja át a hangulatot – ráadásul nyugodtan lehetett volna színes átvezetőket is alkalmazni, amire jó példák a *Codename: Panzers* esetverően jól sikerült filmbetétei. Mielőtt bevetnének minket a harctéren, mindig részletes eligazítást kapunk, ami tényleg első osztályú (lásd még a *dobozt*), nemcsak a küldetésről, hanem az általános katonai helyzetről is. A mellékelt térképen pedig előrenyomulásunk eredményét figyelhetjük meg, ami nagyon tetszett – igencsak motiváló, amint látjuk, miképp nő egyre nagyobbra a Szövetségesek hídfőállása Normandiában. Bár csak az an-

gólítás megérkezett.

# DAY

Egy repülő akció mindig kell

Küzdelem a Pegazus-hídról...de könyörgöm, már hányadszor?



golszások oldalán harcolhatunk, ott viszont számos nemzet fiait – amerikaiakat, angolokat, ausztrálokat stb. – irányíthatjuk, igaz, lényeges különbséget nem tapasztalunk köztük, mindössze a járműveik térnek el egy-egy esetben.

### Zsákmányoló, gyűjtögető életmód

Az *AK vs DR*-hez képest számos változás történt, köztük az előrelépés, de hátraarc is előfordul. Az első dolog, amit az eligazítás után észreveszünk, hogy immár nincs csapatmenedzselés, vagyis mostantól sajnos nem rendelkezünk saját harccsoporttal. Emiatt természetesen tapasztalatgyűjtés sincsen – ahelyett, hogy inkább kijavították volna az *AK vs DR* fejlődési rendszerét..., így máris hatalmasat zuhan a motiváció. Mivel összefüggő történet sincs, elfelejthetjük a hősökét is (igaz, a másikban sem volt sok szerepük), ebből kifolyólag már karakte-

rünk kitüntetéseiben és hőstetteinek felsorolásában sem gyönyörködhetünk. Mivel a küldetések nem összefüggőek, nincs már értelme törekedni a jobbnál jobb ellenséges harceszközök elfoglalására sem. Pontosabban harcban még csak van, de felesleges vigyáznunk rájuk, hiszen a következő küldetésben úgysem lesznek velünk. Itt jegyezném meg, hogy továbbra is minden katona vezethet mindent, beleértve még a francia ellenállókat, akiknek szintén nem jelent semmi gondot egy német harckocsi működtetése. Persze jó érzés, ha az ellenséget az általa készített, mellesleg kiváló fegyverrel kószoltatjuk meg, de amikor a küldetésben az oldalunkon harcoló páncélosok fele zsákmányolt eszköz, az már tűlés. Hadd ne hangsúlyozzam itt is, mekkora annak az esélye, hogy egy hadműveleti területen állomásozó harcjárművet – pláne, ha sejtethető, hogy ellenség van a közelben! – örízetlenül hagyunk... Mind-

## GYORSNÉZET

|  |                  |
|--|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                         | <b>KIADÓ</b>     |
| RTS                                      | Monte Cristo     |
| <b>KÖRNYEZET</b>                         | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| II. világháború                          | Digital Reality  |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>         |                  |
| Haegemonia, Afrika Korps vs. Desert Rats |                  |

GYORSLINK **854**

**TIPPEK** a 96. OLDALON



## AMIRŐL A HÍRSZERZÉS NEM TÁJÉKOZTAT...

Kevésbé ismert tények a normandiai csatáról

Maga az úgynevezett „Atlanti Fal” 4000 kilométeren keresztül húzódtott, Hollandiától a Pireneusokig. Éveken át kényszer munkások és bérelt munkabrigádok építették – 1944 májusában például 126 000 ember vett részt benne. A partraszálláskor 12 000 bunker várta a támadókat, amelyeket hajóágyúkkal és a szovjetektől zsákmányolt nehézlövegekkel is megerősítettek. Ugyanakkor a védősereg minőségével komoly gondok akadtak. Alapvetően másodrangú csapatok voltak (a jobbak keleten vívták élethalálharcukat a szovjetek ellen): a német légiő és haditengerészet állományából átvezényelt, részben idősebb katonák felszerelése hiányos volt, motivációjuk alacsony, fegyverzetük gyatra. Külön érdekesség, hogy a védők között szolgált mintegy 50 000 orosz, ukrán, tatár, kalmuk és más szláv önkéntes, akiket „megbízhatatlanságuk miatt” szállítottak át az orosz frontról. Parancsnokaik és a keretlegénység német volt, de így sem lehetett megakadályozni

azt, hogy az első harci érintkezéskor megadják magukat, vagy elmeneküljenek – nem csoda, hiszen semmi sem motiválta őket a harcra. A Szövetségesek meg persze csak néztek, miféle „németek”-kel hozta őket össze a sors. Ugyanakkor az angolok kiváló munkát végeztek a német tartalékok gyors partra szállításának megakadályozásában: a légiő, az ejtőernyősök és a francia ellenállás segítségével kellően hosszasan feltartották a nagy harcértékű páncélgépjármű- és páncéloshadosztályokat, így mire azok a harc helyszínére értek, már túlerőbe kerültek a Szövetségesek.



„Előre ország népe, haarcra...”

## GYALOGSÁG A TŰZVONALBAN

A harcmező igazi urai

Bár a páncélosok nagy tömegben legyőzhetetlen erőt képviselnek a játékban, azért gyalogosainkat is remekül kihasználhatjuk. A szanitéc-, mesterlövész-, gépfegyveres lövészetegységekről nem regelek, hiszen szerepük egyértelmű. A parancsnok feladata minimális – egyedül a járművekbe rakva ad némi bónuszt. Jól alkalmazható viszont a felderítő: mivel szinte észrevehetetlen, nemcsak felderítésre, de gazdátlanul álló harckocsik meglovasítására, illetve tüzérségünk szemeként is kiváló. Az utász szintén érdeklődésünkre tarthat számot – minthogy kifogyhatatlan készletekkel rendelkezik, nyugodtan elaknásíthatjuk a kívánt terepszakaszt, ha ellenséges páncélosok érke-

zésére számítunk. Másik nagyon hasznos tulajdonsága a robbantás: ha adunk neki egy kis időt, bunkert, de akár hidat is levegőbe röpit, amivel komolyan befolyásolni tudjuk az adott küldetés történéseit. Arra azonban figyeljünk, hogy időben elhívjuk onnan, különben robbantási szakértőnk is az explozió áldozata lesz.



ezt tetézendő, akár egyetlen emberrel is csatába vezethetünk egy tankot, amely géppuskájából, főlövegéből egyszerre szórja a halált. Persze, ha a maximális számú kezelő ül benne, akkor hatékonyabb, de ettől még kicsit furcsa a dolog.

### Akna, ha mondom, segít a gondon

Az irányítással általában nincs gond, bár továbbra sincsenek alakzatok, de ha mi magunk kialakítunk valamilyen formációt, akkor azt meg kell tudnunk tartani. Egyedüli visszalépés, hogy járműveink immár nem tudják kikerülni nagyobb tömegben álldogáló gyalogosainkat: míg az AK vs DR-ben talpasaink előzékenyen arébb sétáltak, itt már komoly fennakadásokat okozhatnak az ilyen helyzetek. Kellemes újdonság viszont a tüzgyorsaság nagyobb szerepre emelése – bár Afrikában is volt ennek jelentősége, de most már jól látható minden egyes lö-

veg utántöltési ideje, amit be is vonhatunk a taktikánkba: egy nagy kaliberű, de lassan tüzelő harckocsit például úgyesen lenyomhatunk a „sok lúd dísznót győz” módszerrel. Ráadásul a tüzgyorsaság nem csak ilyenkor fontos. Utászaink különböző akcióiban is megjelenik: az akna lerakása, felszedése is időt vesz igénybe, akárcsak a különböző célpontok felrobbantása. Ez utóbbi remek újítás, mivel segítségével komolyan átrendezhetjük a harcmezőt – egy hid felrobbantásával például megakadályozhatjuk az ellenség utánpótlását. Más kérdés, hogy utászunk van annyira ostoba, hogy ha nem küldjük el, akkor magától nem távolodik el a felrobbantandó céltől – pedig lenne rá ideje – ezért maga is áldozatul esik.

### Normandiában a helyzet változatlan

Maguk a küldetések továbbra is változatosak, habár előfordulnak olya-

Upsz, úgy tönk, túl erőre állítottam az öngyújtót



## TÖRTÉNELEM ÉS SZÓRAKOZÁS

Rengeteg extra a programban

Dicséretére legyen mondva a fejlesztőknek, hatalmas mennyiségű pluszinformációval, korabeli filmrészlettel örveztetnek meg minket a játékon felül. Minden küldetés előtt tájékozódhatunk az általános helyzetről, magáról a feladatáról, illetve hogy történelmileg hogyan alakultak a dolgok. Hasonlóképpen eredményes bevetésünkről is kapunk beszámolót, ezenkívül itt is értesülünk arról, mi történt a többi fronton. További bónuszként a normandiai hadjáratról való értékeléseket kapunk, szemtanúk beszámolóját, mindezt filmmel körítve. Akik számára eddig voltak homályos pontok e harcokkal kapcsolatban, azok most szinte minden kérdésre választ kaphatnak.



**Becszo, az ágyú ártatlan a harckocsi kinyuvasztásában** – saját szememmel láttam, hogy egyszerűen darabokra esett



nok is, amelyeket már a hátunk közepére sem kívánunk: a különböző ejtőernyős-biztosító akciók (Pegasus-híd elfoglalása, utánpótlások elvágása) már halál unalmasak tudnak lenni, akár csak a partraszállás levezénylése. Lelkesítő viszont a kevés számú egységgel végrehajtott, kommandós jellegű bevetések, mint például a francia ellenállókkal végrehajtott

várják, míg páncélosainkkal lemészároljuk őket. Továbbmegyek: az ostoba gyalogosok továbbra is vidáman durrogatják puskáikat a harckocsikra, de legalább most már eredménytelenül (az AK vs DR-ben vicces volt, hogy könnyebb harckocsikat ki lehetett löni puskával ☺). Szerencsére most már házakat sem lehet összedönteni néhány, kézfegyverből le-

## Kellemes apróság, hogy most már nemcsak a zászmányolt járműveken, hanem az összes gépen láthatjuk az adott nemzet zászlaját.

küldetés, amikor a szinte fegyvertelen ellenállókkal kellett lopakodva lekapcsolni a légi riasztást, kihelyezni az ejtőernyősök számára a jelzőfüstöt, és további szabotázsakciókat végrehajtani. Igazi felüdülés, hogy a küldetések másodlagos céljainak a végrehajtása esetén azok befolyásolják a későbbi eseményeket is. Előfordult, hogy több időm volt a feladatok elvégzésére, mert egy ellenálló időben értesítette a társait, akit pedig mi szereltünk föl egy zászmányolt német járművel, hogy időben odaérjen a helyszínre. A következő pályán pedig a korábban kiiktatott hatalmas vasúti löveg hiánya miatt volt könnyebb a dolgom. Rossz hír ugyanakkor, hogy az MI semmit sem javult a sivatagi harcok óta: továbbra is szkriptvezérelt, máskülönben pedig passzív. Visszavonulásról, cseles manőverekről szó sincs: a lövészárokban kuporgó Fritzek nyugodtan meg-

adott lövéssel, ami azért sokat javít a harctéri realizmuson. Más kérdés, hogy a gránátdobálás alapvető tudományát még most sem ismerik katonáink, ezt pedig szintén nagyon hiányoltam, különösen akkor, amikor városi csatára kerül sor: ha a valószínűleg nézzük, akkor a szűk utcákban araszoló páncélosoknak esélyük sem lenne az épületekben megbúvó gyalogsággal szemben. Itt viszont mindenfajta félelem nélkül korzóhatunk tankjainkkal, és unalmas perceinket a házakba befészkelődött katonák irtásának szentelhetjük. Számomra egyébként rejtély, miért nem lehetett a gránátdobálást megvalósítani, hiszen ez szinte minden világháborús RTS-ben benne van, és aktív szerepet is kap. Ennek ellenére a csaták azért változatosak, és kellően hevesek ahhoz, hogy nekiinduljunk ellenséget darálni – csak hát, ugye, lehetnek volna még jobbak is...

## LŐJÜK ROMMÁ

A házakat több szinten amortizálhatjuk darabokra, mielőtt összeomlanának

## JELÖLT EGYSÉGEK

a harckocsikra terített nemzeti trikolór jelzi, hogy mely ország fiai irányítják a gépet

## ZÁSZLÓ

Az adott területet, éppen uraló oldalt zászló jelöli

## VISELKEDÉS KAPCSOLÓ

a két kapcsolóval egységeink agresszivitását és mozgását szabályozhatjuk

## Sej, zászlónk, lengeti a szél

A külsín igazából nem változott sokat, eltekintve attól az aprócska tényről, hogy már nem a sivatag homokját fújja arcunkba a szél, hanem az óceán illatát (huuh, de költői voltam ☺!). Emiatt a színpaletta a sárga helyett a zöld színeiben játszik, amit természetesen a páncélosok álcázófestése is követ. Az új harcjárművek egyébként nagyon szépek lettek, egyformán öröm működtetni és szétlőni őket. A víz megjelenítése is kimagasló, bár mint tudjuk, lassan nincs olyan játék, ahol erre ne fektetnének kellő hangsúlyt ☺. A városok kialakítása is hangulatos, különösen a templomok látványosak. Kedves elem, hogy a települések nem totál kihaltak, hanem civilek is megtalálhatóak benne, akik járják az utcákat. Az már viszont megint nem túl reális, hogy a harcok kirobbanása után is hidegvérrel sétálgatnak, ügyet sem vetve a gránátbecsapódásokra és géppuskalövedékekre, emiatt persze mind áldozatként végzik. Az időjárás

is megjelenik a játékban – időnként esőben, villámlások közt kell előrenyomulnunk. Kellemes apróság hogy most már nemcsak a zsákmányolt járműveken, hanem az összes gépen láthatjuk az adott nemzet zászlóját – ez nemcsak számunkra okoz könnyebbé, de realitább is, hiszen a csapatok így jelezték a légierőnek, melyik oldalon állnak, elkerülendő a téves bombázást. A gyalogosok pedig szintén kaptak egy kis ikont a buksijuk mellé, így már valamivel könnyebb kiválasztanunk a tömegből a különböző területek specialistáit.

### A csata végkimenetele

A zene továbbra is simogatja füleinket, és csatára lelkesít, a hangeffektek is elég jók, egyedül a magyar szinkron találtam kicsit érzelmentesnek, időnként pedig túljátszottnak, ami sokat ront a beleélésen. Megvizsgálva a DD pozitívumait és hibáit, nem annyira szórnyú az össz-

kép, mint egy német állás egy hajóágyúkkal végrehajtott amerikai tűzcsapás után, de nem is túl szívmenlengető. A fejlesztők egy korrektül megírt RTS-t tettek le az asztalra, mindenfajta új ötlet, vagy kiemelkedő jellemző nélkül.

A grafika persze továbbra is szép, ahogyan a muzika is remek, de mindez kevés. A témaválasztás maga már lehangelő, hiszen a partraszállás csatáit már kismilliószor harcoltuk végig, különböző stílusú játékokban. Ezt azonban még ki lehetett volna köszörsülni valami lebilincselő történettel vagy egyéb extrával. Így sem rossz a játék, csak éppen a jelenlegi nagyágyú közt labdába sem tud rúgni. Ha viszont már végigtöltöd a *Codename: Panzerst*, agyonnyüstölted a *Soldiers: Heroes of WW2*-öt, és már a *Blitzkrieg*-kiegészítőt is kipipáltad, mindenképpen érdemes belevetni magad a normandiai öszszecsapások hevébe.

**Uhu**

**PRÓBÁLD KI!**

DEMO A CD/DVD-N  
ANIM A DVD-N

A német nagymacsák (*Tiger, Panther*) már nem sokáig dorombolnak

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Mindent macra állítva, 1024x768-ban, nagyobb csatáknál bizony beszállított a program, de még játszható maradt.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Továbbra is szép grafika
- ↑ A zenével sincsenek gondok
- ↑ Egy-két érdekesebb küldetés
- ↓ Ezt már ezerszer láttuk
- ↓ Ötletelenség minden téren

|           |   |             |   |
|-----------|---|-------------|---|
| GRAFIKA   | 9 | HANGULAT    | 7 |
| HANGOK    | 9 | KIHIVÁS     | 7 |
| IRÁNYÍTÁS | 7 | SZAVATOSSÁG | 6 |

### Uhu VÉGSZAVA



Bár a grafika látványos, a zene (továbbra is) gyönyörű, a témaválasztás már a könyökünkön jön ki, és más téren sem sikerült átlagon felülit alkotni, így ismét csak egy szokványos RTS-t kapunk a kezünkbe.

**79%**

### ÉS A TÖBBI

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Codename: Panzers       | 91% |
| Soldiers: Heroes of WW2 | 89% |
| Blitzkrieg              | 86% |



MACSKANŐ KUTYASZORÍTÓBAN

# CATWOMAN

Szexi és veszélyes: végre tiszteletét teszi nálunk a titokzatos Macskanő, aki még Batman és Spider-Man szívét is összetörte. Lássuk, hogyan teljesít a szuperhősnő, aki térdre kényszerítette a szuperhősöket!

## GYORSNÉZET

|   |                  |
|---|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                              | <b>KIADÓ</b>     |
| Ügyességi-akció                               | Electronic Arts  |
| <b>KÖRNYEZET</b>                              | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| Kitalált nagyváros                            | EA Games         |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>              |                  |
| Harry Potter & the Prisoner of Azkaban        |                  |
| The Lord of the Rings: The Return of the King |                  |

GYORSLINK &gt;&gt; 863

TIPPEK a 92. oldalon



Akik nem látták a filmet, menet közben nem igazán fogják érteni a sztorit, pedig nem is annyira bonyolult: hősnőnk, egy bizonyos Patience Philips, a Hedare Beauty kozmetikai cég grafikusaként dolgozik. Félnék, visszahúzódó, a légynek sem tudna ártani, egy nap azonban rossz időben téved rossz helyre, és véletlenül megtudja, hogy a vállalat új termékének igen komoly kockázatai és mellékhatásai vannak – amelyekről még az orvosok, gyógyszerészek sem tudnak, hiába is kérdeznék őket. (Pedig ha tudnák, biztosan lebeszélhének bennünket.) Mielőtt még kitudódna a titok, a vezetőség úgy dönt, jobb, ha végleg elhallgattatják Patience-t – ez azonban csak részben sikerül, mert egy titokzatos macska új életre kelti hősnőnköt, aki immár mint szuperszexi, szuperveszélyes Macskanő esküszik bosszút korábbi főnökei ellen.

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

### Perzsa macska?

A „szuperszexinél” rögtön el is időzhetünk egy csöppet, mert tagadhatatlanul ez a játék legélvezetesebb része: Halle Berry *tehetségét* ugye nem kell feleslegesen ecsetelni, de ez a játékban is megjelenik. Szívet melengető, hogy az általunk irányított Macskanő az utóbbi idők legdögösebb női karaktere. Abba

most ne menjünk bele, hogy ciki-e a macskafüles børsapi, de hősnőnk modellje – ellentétben a többi szereplővel – tökéletesen kidolgozott: nemcsak megjelenésére, de az animációra sem lehet panaszunk. Pedig ő aztán tud egyet s más: felrohan a falakra, rácsokon mászik, póznákon lengedezik, ostorral csattogtat, sőt akár négykézláb is fut – ami nem is olyan komikus, mint amennyire annak hangzik.

A mozdulatok nagy része ismerős lehet például a *Prince of Persia: Sands of Time*-ből: a trapéznek is használható, falból kilógó rudak közötti akrobatika mindenképpen, de akár az is, ahogy két fal között, egyikről a másikra ugrálva jutunk fel a csúcsra. (Ööö... nem úgy értettem.) A *Catwoman* rengeteg ügyességi részt tartalmaz, de ezek inkább csak a szörnyű kamerakezelés miatt jelentenek kihívást, pontosabban frusztrációt. A verekedés már élvezetesebb: bevallom, nem vettem a fáradságot, hogy memorizáljam az összes gombokat (nem nehéz, csak *tíz* kell a harchoz...) rettentő látványos mozdulatokkal ütöttem szét mindenkit, aki sandán nézett. Ez a taktika egészen a játék végéig bevált – sajnos, mert ez annyit tesz, hogy a harc túlságosan is könnyű. Akad néhány fejtoró is, szintén a *Prince of Persia* stílusában, de azért semmi bonyolultra nem kell számítani...

**A** hosszú évek alatt kialakult előítéleteket nehéz félretenni. Például azt a babonát, hogy a filmek alapján készült játékok általában... nem igazán jók. További intő jel, ha a játék a film premierjével egy időben érkezik. Ilyenkor persze még mindig van esély, volt már szerencsénk néhány kivételhez, de a *Catwoman* sajnos nem tartozik közéjük. Nyilván megérte egy időben kihozni a filmmel, mert így biztosan többen veszik meg, de ha nem csapták volna össze, talán egy remek játék is lehetett volna belőle.



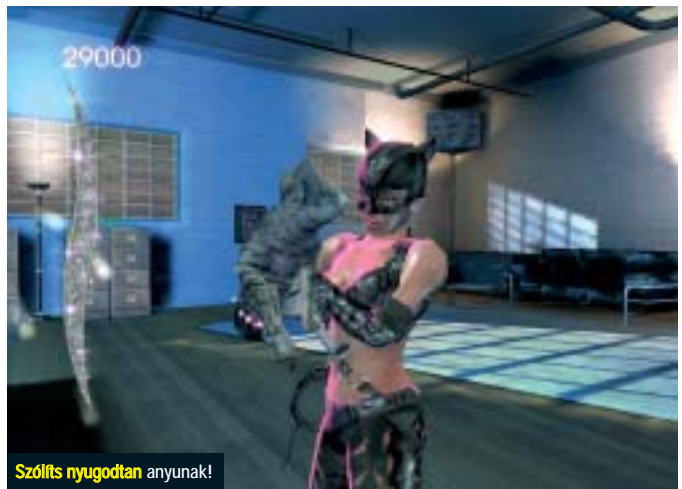
Maglc in the air... sálálálálálálálálál...

Persze máshonnan is loptak a készítők: a „domination” mód teljes egészében megfelel a *Max Payne* vagy az *Enter the Matrix*ban látott „bullet time”-nak. A különbség csupán az, hogy ilyenkor a sebességen kívül semmi sem változik, a mozdulatok is ugyanazok – ráadásul nincs is igazán szükség rá.

### ...és megint dühbe jövünk

A készítők ravaszul kijátszották a korhatáros besorolást: ebben a játékban senki sem hal meg. Tegyük fel, hogy verekedés közben átlökünk (átrúgunk)

valakit egy korlátan. Megesik. A rosszfiú ordítva zuhan húsz-harminc métert, mi örülünk a kapott pontoknak – az ilyen látványos mozdulatokért bónusz jár – és már fordulnánk is a következő delikvens felé, de a kamera még ráközelít a földön fekvő szerencsétlenre, hogy mutassa, amint nyögdecselve felül, és szomorúan fogja a fejét... Oké, megnyugodtunk, nem halt bele, de kit érdekel ez, amikor éppen egy verekedés kellős közepén vagyunk?! Hogy is fogalmazzak, hogy ne tűnjön agresszívnek... szóval csak úgy *agyonverni* sem lehet valakit, vagyis hiába ütjük perceként át, meg se kottyán neki. Persze van megoldás, csak éppen nem igazán dögös akciófilmeket, hanem régi Bud Spencer-komédiákat idéz: ellenfelünket bele kell löknünk (ütnünk, rúgnunk) egy gondosan odakészített ládába, szekrénybe, kukába, bármibe. A kamera mutatja, amint a rosszfiú el-tűnik a szemetesben, és a fedél rácsapódik. He? Már csak a közönség előre felvett hahotázása hiányzik, és levezetésképp egy kis tortadobálás. Érdekes az is, hogy ha valakit régóta gypálunk, egy idő után... megsárgul. Először azt hittem, valami driverhiba, de nem: Macskanőnk megérzi a félelmet, ezt jelzi a sárga szín. A sárga ellenfelek rettegnek, nem támadnak, ha mégis tovább csépeljük őket, akkor inkább elrohannak, és önközükkel vetnek véget életüknek: beugranak a legközelebbi ládába... Ezt azért nehéz kommentálni.



Szóllts nyugodtan anyunak!



Gyere bébi, akarsz macska-egér harcot játszani?

## SZTÁROK 3D-BEN

Ismerős arcok

Halle Berry mint Macskanő mellett a film két másik főbb szereplője is tiszteletét teszi a játékban: a legutóbb a *Matrix: Újrátöltve*, illetve *Forradalmakban* látott Lambert Wilson – igen, a merovingi –, alakítja George Hedera-t, a kozmetikai cég sötét lelkű igazgatóját, nem kevésbé gonosz feleségét, Laurelt pedig a továbbra is igen csinos Sharon Stone.



## CATWOMAN INTERJÚ

A játék producerével beszélgettünk

### Mennyiben más a Catwoman, mint a többi akciójáték?

Elsősorban Halle Berry személye miatt. Ugyan korábban is voltak ikonikus női játékkarakterek, de teljesen biztosak vagyunk abban, hogy Catwoman az első igazán szexi hősnő. Nem csupán Halle Berry, de különféle házi- és vadmacskák mozgását is tanulmányoztuk, hogy ötvözhessük a kettőt. Az animációkkal nagyon elégedettek vagyunk: több, mint hétszáz jut csak a hősnőre. A másik fontos újdonság, hogy a játékos 360 fokban irányíthatja Catwoman támadásait, mely TPS-ekben szokatlan szintű szabadságot ad.

### A film színészei mennyiben vették ki részüket a játék elkészítéséből?



Szerencsére nagyon jó a kapcsolatunk a Warner Brothers-szel, akik számtalan ötlettel segítettek munkánkat. Halle Berry szintén nagyon segítőkész volt, hiszen a játékban is ő Catwoman „szinkronhangja”. Nagyon örültünk, hogy elégedett volt virtuális alteregójával.

### Mennyire kellett követnetek a film cselekményét?

Már a fejlesztés legelején eldöntöttük, hogy ragaszkodni fogunk a film sztorijához. Egyes mozzanatokra nagyobb hangsúlyt fektettünk, mint a film, máskor megpróbáltunk közvetlenül átmenni egy-egy kulcsfontosságú jelenetet. Jó példa, amikor Catwoman behatol a Hedera-birtokra: ezt a filmből vettük, de végül a Warner segítségével teljesen továbbgondoltuk.

### „Tegye fel a kezét, aki lát a sötétben!”

Bár hősnőnk a kezdetektől fogva bravúrosan mozog, a küldetések után kapott pontokért cserébe néhány extra trükköt is vásárolhatunk: jól jöhet például a mozdulat, mellyel ostonnal odapattinthatunk annak, aki pisztolyt mer fogni ránk, kiránthatjuk kezéből a fegyvert, mi több, a fejéhez is vágthatjuk. (Mármint nem azt, hogy „Haha, hülye ör, jól kirántottam a kezedből a fegyvert” – hanem a pisztolyt.) Egy másik extra, hogy az ellenfeleket (szintén az ostonnal) magunkhoz rántathatjuk: néhány másodpercig nem szabadulnak szorításunkból, és könnyebben becélózhatjuk velük a legközelebbi ládát (szekrényt, kukát...) Később „macskaszeműnk” is fejleszthetjük: ha ugyanis FPS-módba váltunk, nem tudunk mozogni, de legalább kényelmesen nézelődhetünk (mert „mouse look” nincs...). Ezt a perspektívát viszonylag sokszor fogjuk használni – főleg akkor, ha elakadunk –, mert ilyenkor láthatóvá válnak azok a fehér tappancsnyomok, melyeket a titokzatos egyiptomi macska, Midnight hagyott hátra. Ezek jelzik, hogy merre kell továbbmennünk, de később FPS-módban már átlátunk a falakon is. A Macskanő egyik legdögösebb trükkje viszont egyértelműen az, amikor némi szexis riszálással „megbabonázza” ellenfeleit. Ezt szó szerint kell érteni,

mert ha sikerrel járunk, a tátott szájjal bámuló támadó feje felett apró rózsaszín szívecskék jelzik, hogy ő most jól meg van babonázva. Az ostor mellett, hogy hébe-hóba odaszóunk vele egyet ellenfeleink bűrájára, számtalan egyéb hasznos funkciót is betölt: különféle tárgyakat kaphatunk fel (vázák, üvegek, kandal-

## ...a Macskanő az utóbbi idők PC-s játékaik legdögösebb női karaktere

lóban izzó fadarabok... amelyeket aztán a rosszarcúakra hajigálhatunk), de kapcsolókat is aktiválhatunk vele. Ha például leoltjuk a villanyt, komoly stratégiai előnyre teszünk szert. Mi ugyebár látunk a sötétben, de ellenfeleink nem... Nagyon szórakoztató módon botladozó öröket laposra verni – nem mondom, hogy sportszerű, de szórakoztató.

### A macska, aki nem a talpára esett...

Az eddigiekben is megpendítettük már, de lássuk, mi a legfőbb oka annak, hogy ilyen alacsony az alatt látható százalék. Egy külső nézetes akció-ügyességi játéknál különösen fontos az irányítás és a kamerakezelés: sajnos a Catwoman itt koppan a legnagyobbat, mert mindkettőből egyest érdemel. Az irányítás még gamepaddal sem egyszerű, billen-

Most mondhatnám, hogy nem fog fájni, de fog...



Frank... miért hozol mindig ilyen kellemetlen helyzetbe?!

tyüzzel pedig egyenesen szörnyű, mert az irányok a kamerához képest változnak, a kamera pedig... valami gonosz, titokzatos erő (esetleg egy randomnesszorzó) hatása alatt áll. Például nagy nehezen felvergődünk egy magasabb pontra, ahonnan egy póznát elkapva kellene továbblendülnünk. Nekifutunk, de közben el-

fordul a kamera, és máris nem tudjuk, hogy merre az arra... Az eredmény pedig mi más, mint hogy lezuhanunk a nihilbe, és újra mászhatunk, közben memorizálva, hogy ezúttal talán merre kéne ugrani... Lényegesen jobban jártunk volna egy olyan kamerával, amelyik becsületesen követ minket hátulról. Igaz, sokkal filmszerűbb, ahogy néha – teljesen önkényesen – lecövekel, de rettetően bosszantó, ha épp emiatt nem látjuk, hogy mi van az orrunk előtt. Eddig azt hittem, hogy az X2: Wolverine's Revenge-nél bénábban nem portolható egy konzoljáték irányítása, de tévedtem. Mostantól a Catwomant lehet felhozni intő példaként. Hiába minden pozitívum, az irányítás és kamerakezelés annyira rossz, hogy az egész játékot élvezhetetlenné teszi.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„Néhány textúra eltűnt-feltűnt, mint Rodolfo varázstintája. Friss driver és DirectX 9.0b használata erősen javallott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Halle Berry!
- ▲ Néhány jó ötlet
- ▼ Rettenetes irányítás
- ▼ Rettenetes kamerakezelés
- ▼ Túl könnyű

|           |   |             |   |
|-----------|---|-------------|---|
| GRAFIKA   | 8 | HANGULAT    | 6 |
| HANGOK    | 5 | KIHÍVÁS     | 6 |
| IRÁNYÍTÁS | 3 | SZAVATOSSÁG | 6 |

### mazur VÉGSZAVA



Kár szépíteni, ezt a játékot egyszerűen összecsapták – vagy legalábbis szeretném azt hinni, hogy a rövid határidő a felelős az összes negatívumért. Az EA Gamestól nem ezt szedtük meg.

# 64%

### ÉS A TÖBBI

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Prince of Persia: SoT | 96% |
| BloodRayne            | 82% |
| Spider-Man 2          | 53% |

PÓKISZONY

# SPIDER-MAN 2

Képzeld el, amint Tommy Vercetti szabadságával testhez álló kék-piros ruhát öltesz, és emberfeletti képességeidet kamatoztatva ugrálsz, valamint himbálózol felhőkarcolóról felhőkarcolóra. Felkutatod az egész világot veszélyeztető összeesküvéseket, de ha járőrözés közben egy sima utcai táskatolvajba botlasz, hát leszámolsz vele is. Ugye így képzeld te is a Spider Man 2-t? Ébredj fel, a nyálad rácsorog a kispárnára!

**A** legnagyobb sikerfilmeket óhatatlanul licencelik a játégyártók, s a legtöbbjük simán meglovagolja a mozi keltette népszerűségi hullámot, miközben silányságuk égbekiáltó. A *Spider Man 2*-re az Activision tette rá a kezét, de mint azt Ben bácsi is megmondta: „a nagy erő nagy felelősséggel jár”. Hát ez az... A felelőség ezért a játékért az Activisiont terheli!

### Totális összevisszaság

A történet egy (a konzolverzióból származó, egy az egyben átollózott) bevezetővel kezdődik, amelyből megtudhatjuk, hogy a már a filmből is ismert Dr. Octopus hogyan is „született”. A balul el-

kori sztárja, Bruce Campbell, hasonlóan a konzolos verzióhoz: számomra ez a PC-s játék egyetlen pozitívuma... – *Bad Sector*) megtanít minket Pókemberként a szuperhősdolgokra. Ezután következnek mindenféle küldetések, teljesen összefüggéstelenül egymás után, és meg sem tudjuk, mi történt az elején.

### Szuperhős, korlátozott jogokkal

Alapban, a képregény vagy a film szerint Pókember egy egész rakás trükköt, kunsztot és mozgást képes kivitelezni emberfeletti képességei révén. Na ezeket nem fogjuk tudni használni a játékban... A leglátványosabb elem, az utca feletti szupergyors közlekedés úgy

nekünk, mit is fog csinálni Pókember a bal egérgomb megnyomásakor. Az előbb említett hálódarabokra irányítva lengedezhetünk, bizonyos (!) falfelületekre irányítva odahúzhatjuk magunkat egy fonattal, de esetenként hálógolyót is lövhetünk a távolabbi ellenfelekre, vagy ha elég közel vagyunk, hát kezdehetjük a csépelest.

### Harcnak csúfolva

Kétféle, igen nivós ellenféllel akadhatunk össze a küldetések folyamán: az agyatlan, különböző színű pulcsikat viselő verolegény (nem sértem meg a zöldszemes ostorost, hogy hozzá hasonlítom az MI szellemi színvonalát) és a régi jó ismerős

## GYORSNÉZET

|                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                 | <b>KIADÓ</b>     |
| TPS                              | Activision       |
| <b>KÖRNYEZET</b>                 | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| New York                         | The Fizz Factor  |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> |                  |
| The Hobbit                       |                  |

GYORSLINK **428**

**TIPPEK** a 92. oldalon  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

## Gyorsan rájöhettünk, hogy az abszolút fiatal korosztály számára készítették a Spider Man 2-t.

sült kísérlet közben megjelenik Pókember is a helyszínen, majd a filmecske ott fejeződik be, hogy a kísérleti reaktor majdnem felrobban. Ezt követően indulhat a játék, de legnagyobb döbbenetemre nem a bevezető utáni cselekményekbe csöppenünk, hanem egy teljesen oda nem illő tutorialbe, ahol a vicces narrátor (aki egyébként itt is az *Evil Dead* egy-

lett megoldva, hogy bizonyos pontokon hálódarabok lógnak a levegőben, s ezekre célozva lövhetünk ki hálót, továbbá lengedezhetünk Tarzan módjára egyik pókliánról a másikra... Ez elég illúzióromboló. Az egyetlen célspecifikus akciógomb egyszerűsíti le a játékot a végletekig. A célkeresztet ráirányítva az egyes dolgokra, a gép megmondja

főgonosz, mint amilyen például Dr. Octopus, Rhino, Mysterio vagy Puma. Említettem már, hogy a harc mindössze a bal egérgomb nyomkodásából áll (ha elég közel vagyunk az ellenfélhez), de aki emberfeletti bátorsággal rendelkezik, az az ugrásgombot lenyomva rúghat is! A verolegények kiütése kb. két pofonjába telik hősünknek, a bossok kiiktatása jelent némi (szigorúan pillanatnyi!) felüdülést. Hozzáfüzném, hogy minden főgonosz megjelenésekor az akció leáll, és részletes útmutatót ka-

Békés délutáni társalgás a rabok és az örök között



Egy kis utcai pankráció villamos ringben





Jupplllllll!

punk, hogy milyen csellel tudjuk hipp-hopp lenyomni az illetőt. Igazán bájos, de megadhatták volna az esélyt arra, hogy magam jöjjek rá két-három próbálkozás után...

### Mozgáskultúrátlanlás

A SM2 grafikájára szerintem már két éve is csak legyintettünk volna: a környezet, az autók, az emberek hihetetlenül igénytelenül vannak összetakolva, és itt a maximális grafikai beállításokról beszélnek. Magán a megjelenítésen kívül a mozgások kivételése és összehangolása is siralmas, az ellenfelek által produkált „csúszva mozgás” (amikor a lábuk nem mozdul, csak terpeszállásban korszolyáznak fel-alá a padlón) döbbenetesen gáz. Érthetően Spidey-ra helyezték a legnagyobb hangsúlyt, így ha az ember leküzdí az egér+gombok okozta irányítás nehézségeit, van némi szépség és élvezet a házak közti mozgásban, illetve hintázásban.

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

### Teljes játék a Dörmögő Dömötörhöz

Bizonyos – egyáltalán nem titkolt – jelek alapján gyorsan rájöhettünk, hogy az abszolút fiatal korosztály számára készítették a SM2-t. Az irányítás és a harc végtelenül leegyszerűsített módja, az, hogy az ellenfelek vagy pusztá kézzel, vagy neveltséges szappanbuborék-lövő pisztolyokkal támadnak, nem hagynak kétséget efelől. A teljesen lineáris és szájbárogó sztorivezetés mellett olyan kiegészítő játékokat oldhatunk meg, mint a „gyűjtsd össze a pályán elrejtett 15 pókfigurát”, vagy „szedj össze a falon 8, a fénymásolóból előugró korongot”...

OK, lehet és kell is olyan játékokat készíteni, amelyek a fiatalabb, hamvasabb lelkű játékosokat célozzák meg, de azt igényesen és jól is meg lehet csinálni, mint például a legutóbbi *Harry Potter*t, s nem pedig fantáziamentesen összecsapni, mint esetünkben a *Spider Man 2*-t.

### Hirtelen vég

A szokásos börléházástól (*fúúújj – ender*) nem menekült hát egyik kedvenc képregényhősünk, a jó hálószerű sem, s ebből a skatulyából még a film eredeti szereplőinek hangja sem rántja

### Használati útmutató Pumához



ki. Sajnos többnyire érzelemmentesen és beleélés nélkül darálják le, ami keveset mondaniuk kell, de ez amúgy mindegy, mert a karakterek szájmozgása úgyis valami egészen mást imitál...

A játék annyira nem ragadott meg, hogy végig sem akartam játszani, de olyan, összesen öt és fél órás nyüstölés után véletlenül mégis sikerült. (*Ezt nevezik „hirtelen felindulásból elkövetett gondatlan végjátásznak”* © – *Bad Sector*) Ennyit a játékról és hosszáról: fájdalmas, de legalább nem tart sokáig.

**Sam**

### HARDVER

**MINIMUM**  
PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
AMD 2200+ | 512 MB RAM | GeF FX 5700

„Nem volt semmi gond a futással, de ilyen látvány mellett meg is lepődtem volna.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ El lehet vele lenge-dezni egy keveset...
- ▲ Kisgyerekeknek ideális
- ▼ Túl egyszerű
- ▼ Gagyi
- ▼ Ronda

|           |   |             |   |
|-----------|---|-------------|---|
| GRAFIKA   | 4 | HANGULAT    | 4 |
| HANGOK    | 4 | KIHÍVÁS     | 3 |
| IRÁNYÍTÁS | 6 | SZAVATOSSÁG | 4 |

### Sam VÉGSZAVA



Hihetetlenül leegyszerűsített játék, kihívást és élvezetet szigorúan 10 éves kor alatt jelent! Követeljük a konzolhoz hasonló felnőtt verziót!!!!

**53%**

### ÉS A TÖBBI

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Batman: Vengeance     | 82% |
| Spider-Man: The Movie | 81% |
| Spider-Man            | 68% |

## SPIDER MAN 2 KONZOLVERZIÓ

Pókember GTA-kontásban

Általában a konzolra kihozott játékváltozatok egyszerűbbek, mint PC-s társaik, ebben az esetben viszont ennek szembeeszkő ellenpéldájával szembesülhetünk. PS2-n, Xboxon és GameCube-on el lehet feleltetni a fix pontokra kilőtt hálók engedte korlátozott mozgást: itt bárhova kivethetjük ragadós fonatunkat, s az szépen meg is marad az épületeken. Így a gyors, himbálózó közlekedés a városban keresztül nagyon élvezetessé és a filmben tapasztalhatóhoz hasonlatossá válik, csupán ezzel akár órákat el lehet tölteni (hasonlít ez az érzés ahhoz, amikor csak autókázol Vice Cityben). A harcrendszer is sokkal kifinomultabb: a konzolverzió számos látvá-

nyos kombót vihetünk be a csúnya bácsik arcába. A legyőzött ellenfelekért és a teljesített küldetésekért „Hero Point”-okat kapunk, s ezekből – kis RPG-beütés – újabb spekkokat, mozgásokat szerezhetünk be. A látványvilág egyértelműen lekörozi a PC-s verziót, az égbolt a napszaktól függően változik, az épületek és a terep sokkal szebbek: egész Manhattan, az Empire State Buildingtől a Szabadság-szoborig hitelesen le van modellezve. Ami a legjobb mégis: az egészet bejáratjuk, mindenre felmászhatunk szabádon, beszélgethetünk a járókelőkkel, akik küldetéseket adnak, és még sorolhatnánk a nyálánkságokat.

Akinek lehetősége van rá, az valahol újjön le akár 10 percre is mondjuk egy PS2-es *Spider Man 2* mellé. Az esetek 90%-ában a játékok PC-s változatát csipjük jobban, ám az SM2 sajnos a kivétel, mely erősíti a szabályt!



A kollega leheveredett egy kicsit ezen a kellemes helyen



AHA, DOOM 3 – PERSZE...

# KREED

## GYORSNÉZET

|                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                 | <b>KIADÓ</b>     |
| Sztoriorientált FPS              | Russobit-M       |
| <b>KÖRNYEZET</b>                 | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| Sci-fi (29. század)              | Burut Software   |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> |                  |
| -                                |                  |

GYORSLINK 141

A 2002-es Milián Cannes-ban a Russobit-M standja előtt találkoztunk először a játék működő verziójával – ott totális állejtéssel díjaztuk a produkciót. A szomszédban valami S.T.A.L.K.E.R.-t mutogattak („aha, szép a fű”), de a favorit „személye” nem volt kétséges: a saját korát meghaladóan hihetetlen minőségű fény-árnyék effektek okán a Kreedet már akkor a Doom 3 majdani kihívójaként emlegette mindenki...

Aztán lön siri csend és hullaszag, a játék háza tájáról nagyon sokáig semmit nem lehetett hallani. Később lehangoló hírek röppentek fel fejlesztés közben felmerülő problémákról, folyamatos késésekről, új – már nem is annyira pofás – screenshotokról, végül egy-két hónapja rá kijött egy lehangoló minőségű demó. Nem csoda, ha a tesztverzió megérkezésekor kíváncsian láttunk neki megvizsgálni („Boe, megírod? – „Jó’ van, bakker megírom...” © – Bad Sector), mi is lett a szépeményű projektből.

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

### Bizony: sztoriorientált!

A játék alapfelállása kifejezetten érdekes! A „cimszereplő” Kreed tulajdonképpen nem más, mint egy 29. században felfedezett „úranomália” (érdekes kifejezés, a lényege, hogy „az univerzum eme szegletéről aztán

tényleg nem tudunk semmit”). A Bermuda-háromszög hozzá képest mindenetre egyszerű kisvárosi roncstelep: a Kreed eddig nem kevesebb mint 67 szövetséges hajót nyelt el, plusz egy csomó idegen járművet is. Organikus, buborék-szerű határain keresztül a behatolás még csak-csak megoldható, ám kijönni onnan még senkinek nem sikerült – leszámítva egy embert. Vaslogikával megáldott feletteseink ezért beküldenek minket, megkérdezni tőle, hogyan lehet kijönni. Első hallásra helyzetünk kissé abszurd és megmosolyogtató, ám ha hozzáteszük, hogy ez a Kreed nevű valami terjeszkedik, bolygókat nyel el, és bent elég furcsa dolgok történnek, mindjárt belátjuk, hogy tényleg nem lenne hátrányos a világegyetem sorsára nézve, ha elmondaná már valaki, mi is ez. Persze, miután beérünk, velünk is

megesnek magyarázatra szoruló dolgok, például rábukkanunk egy évek óta eltűnt szövetséges csatacirkálóra, amelyről értelmes rádiójeleket fogunk! Dokkolunk, satöbbi, ám a fedélzetén vérben tocsogó szemű (szemüregű) zombik fogadnak bennünket, amúgy *Event Horizon*-os módon...

### Eksön! (?)

Adott tehát a talányos történeti szál, ennek felgöngyöltése azonban már sajnos nem minden esetben lesz nagyon érdekesítő, mint maga a sztori. A játémenet több évvel le van maradva a mai normáktól: menni kell, és ölni, amúgy egyszerűen, nagyon ritkán pedig kapcsolókat is aktiválunk (ami már-már kuriózum-számba megy). Ez persze még nem feltétlenül lenne baj (lásd *Painkiller*), ám az ilyen fajta koncepció fényévekre van a sztoriorientált FPS-ek világától, ráadásul maga a lövöldözés is hagy némi kívánnivalót maga

**TIPPEK** a 92. oldalon  
**TRAINER** a cd/dvd-n  
**PATCH** a cd/dvd-n



David Copperfield: Levegőben Lebegő

után ahhoz, hogy a játék kizárólag erre építkedhessen. A harcok ugyanis – főleg a játék elején – kifejezetten nehézkesek, sőt itt-ott frusztrálóak is, mivel a kezdeti, gyengécske fegyverekkel túl sokáig tart jobblétre szenderíteni a nemegyszer irreális pályán mozgó ellenfeleket. Így ha egyszerre három-négy jön belőlük, normál nehézségi szinten szinte tuti kicsinálnak bennünket. Ennek megfelelően dominál a bujkálás, az előrehátra rohangálás, ellenfeleink bevá-

## SRÁCOK, EZT MIÉRT KELLETT?

A világ talán legrosszabb szinkronja

A *Kreed* fejlesztői borzasztó szinkronszínészeket „nyertek meg” a projektnek (bár van rá egy tizesem, hogy saját maguk mondták fel a szövegeket). Főhősünk artikulálása egyszerűen röhejes, még a Pokémonon felőtt tízévesek is kacagni fognak műmájér, bádogszerű, effektszintivel kimélyített hangján. Az átélés totális hiánya emberünk esetében munkaköri kötelesség, hiszen egy tökös terminátor-híró hitelességével játszik, ha két mézszál között emberi érzelmek kimutatásán érhető, de a többi szereplőnél a nagyfokú szenvtelenség már távolról sem elvárás, s bár hangjuk egy fokkal tühetőbb, mint a miénk, a kirívó érdekeltelenség az ő „játékukat” is tönkretesz.



rása az ajtónál és egyenként történő lehentelésük. Kis jóindulattal persze „taktikai jellegűnek” is titulálhatnánk a játékmenetet, de nem tesszük: ez a fajta, sok visszatöltéssel fűszerezett, helyenként unalmas, és majd minden esetben nehézkes játékmé-

net nagyon messze áll mindenféle „rainbowsixes” hagyománytól. Az itt vázolt helyzet csak a játék későbbi részében változik meg, amikor kezünk közé kaparintjuk a mérete-sebb csataszerszámokat: lángszóróval, a railszerű Dolphinnal vagy a célkövetős rakétákat köpködő Devastatorral a kezünkben már kifeje-

ban a karakterek: mozgásuk „érdekes” animációja és kidolgozottságuk darabossága miatt nagyon kilógnak az összképből! Bármennyire korrekt is azonban az engine, van egy probléma, amely érzésre sokkal rosszabb fényben tünteti fel a játék grafikáját, mint amilyen az valójában: a környezet, amelyet a kedves level-

## Ismétlődő területek, unalmas szobák, hatalmas és értelmetlen alagútrendszerek...

zetten élvezetes pillanatokat is szerezhetünk magunknak, s itt szembe-sülünk igazán a gamma még egy pozitívumával: a derekasan teljesítő mesterséges intelligenciával. Korábban is feltűnhet, hogy ellenfeleink jól használják a fedezékeket, okosan gránátznak, ha kell, nekünk rontanak, mások elmenekülnek, és nem minden esetben követnek bennünket agyatlanul – ám amíg ez kezdetben csak frusztrációt növeli, itt már kifejezetten élvezetessé tesz jó néhány szituációt.

### Megélhetősi játékfejlesztés...

A látvány megteremtéséért a Burut saját fejlesztésű X-Tend motorja felelős. Ugyan nyoma sincs annak a grafikának, amelyet a 2002-es kiállításon láttunk alapján a megjelenés idejére prognosztizáltunk, a fény-árvány rendszer még így is tetszetős. A játék gépigénye megfelelően alacsony, a látványvilág úgy általában véve pedig rendben van. Átlag alattiak azon-

designerek össze bírtak hozni, hihetetlenül egysíki és unalmas. Már a kezdetektől fogva klisészagú pályaelemek rutinszerű, repetitív használatával szembesülünk. Az úrhajós pályákon például minden te-reptárgy szürke vagy barna, a szobákban, termekben pedig szinte semmi mást nem találunk polcokon és ládákon kívül. Mindennek tetejé-be a szintek meglehetősen nagyok, aminek következtében számtalan-szor átéljük az „ebben a szobában már jártam”, „ilyen folyosót már lát-tam” érzést. Ráadásul az ismétlődő területek, unalmas szobák, hatalmas és értelmetlen alagútrendszerek, il-letve zsákutcák tömkelegéhez többször társulnak nem túlzottan egyér-telmű feladatok, így sajnos gyakran előfordul, hogy eltévedünk, elaka-dunk, de legalábbis összezavarodunk következő úti célunkat illetően, és több időt töltünk kapcsolók le-vádásásával, mint ellenfeleink megre-gulázásával (melyek egyébként szin-tén nem túl változatosak). Látvány

szempontjából kissé jobb a helyzet a későbbi pályákon (mondjuk az or-ganikus eredetű idegen úrhajón), de a pályaszerkesztés ott sem változik, még a jól ismert alagútrendszerek is visszatérnek! Tovább fokozza az ér-dekeltelenséget, hogy a küldetések egy jó része feltűnően „töltelék-sza-gú” (értsd: aktuális feladatunk kö-szönő viszonyban sincs a fő csapás-iránnyal, érezhetően csak azért kell teljesíteniük, hogy „teljen a játék-ideő”), ami a *Kreed* esetében azért ki-emelkedő hiba, mert így a játék egyetlen átlagon felüli része, a sztori erőtlenedik el.

### A középszerűség diszkrét bája

Igazság szerint a *Kreed* egy újabb „tizenkettő egy tucat” FPS. Túl sok motivációnk ugyan nem lesz hozzá, de végül is el lehet vele játszogatni unalmas nyári esteiken, hiszen sem-milyen égbekiáltó vagy idegesítő hi-bája nincs. A baj csak az, hogy ki-emelkedően jó oldala sincs (talán a sztori)... Igaz ugyan, hogy időről időre „bejleszt” egy-egy érdeke-sebbnek ígérkező helyszínnel vagy pörgősebb csatával, de a megszer-zett lendületet sohasem tudja meg-tartani, és mindig visszasüllyed abba az unalmas és általános középszerű-ségbe, amellyel a legelső percétől fogva szembesülünk. Kár érte...

Boe

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TÖLTÜK

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

„A játék 1024x768-ban max grafikával már néha be-be röccent, ahogy észrevettem, leg-inkább a RAM-ot kevesellte (nyíló ajtók előtt puffertelt, 512 MB esetén ezt már nem tette).”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Érdekes sztori
- ▲ Jól szuperáló MI
- ▲ Fel-fellángoló akció (főleg a játék másod-ik felében)
- ▼ Többnyire nehézkes játékmenet
- ▼ Fantáziátlan külde-tések
- ▼ Unalmas pályák

|           |   |            |   |
|-----------|---|------------|---|
| GRAFIKA   | 7 | HANGULAT   | 7 |
| HANGOK    | 3 | KIHÍVÁS    | 8 |
| IRÁNYÍTÁS | 6 | SAVATOSSÁG | 5 |

### Boe VÉGSZAVA



A *Kreed* közel sem annyira bor-zasztó játék, hogy rögtön az unistallon gondolkodj, ám léleg-zetelállító dolgokra se számíts ve-le kapcsolatban. Sőt, érdekesebb részekre is csak módjával...

**69%**

### ÉS A TÖBBI

|               |     |
|---------------|-----|
| Red Faction 2 | 81% |
| Chaser        | 80% |
| Devastation   | 73% |

Az arcára van írva: élvezni!





„Látod, cica, így jár az, aki nemet mond nekem!”



Jobb, ha nem akarjuk tudni, mire készül ez a sok félmeztelen srác

FAGYOS MOSOLY

# SPELLFORCE THE BREATH OF WINTER

Általában a kevésbé sikerült játékokhoz is kidobnak egy-két „korszakalkotó” kiegészítőt, hát még a jobbakhoz! S bár utóbbiak többsége ugyan nem képes túlszárnyalni, vagy akár csak hozni az anyaprogram színvonalát, egy dologra azért mindenképpen alkalmasak: általuk azok is megismerhetik a játékot, akik az eredetiről valamiért lemaradtak volna.

Az ideai esztendőnek kellemes lendületet adott a JoWood RTS/RPG alkotása (ezt szokás az RPS betűkombinációval is illetni), melyet januári számunkban mutattunk be Nektek. A *Spellforce: The Order of Dawn* elsősorban páratlanul szép grafikájával és a kaland-, illetve stratégiai elemek jól átgondolt vegyítésével emelkedett ki az átlagjankók sivár világából. És ha már kiemelkedett, a kiadó igyekszik is a felszínen tartani, ameddig csak lehet. Eme „szinten tartás” gyümölcse a *Breath of Winter* kiegészítő.

## Sárkány ellen tünde nő

Nem meglepő, hogy az új korongon mindössze egyetlen egyjátékos hadjáratot találunk, hiszen az *Order of Dawn* esetében sem „fulladtunk meg” a ránk zúduló variációktól. A kiegészítő története egy rövidke mozaik indul, amelyből megtudható, hogy egy Aryn nevezetű génkezelt hüllő nem sokkal az idők kezdete után lepaktált az elfek kétségbeesett nagyasszonyával. Az alku szerint a sárkány nem konvertálja az egész világot jégmezővé, ha ezt a szíveséget a hegyes fülű hölgy zeneszámok eljátszásával hálálja meg. A szerződés határozatlan időre kötött, ám pár ezer év alatt ráunt a hakiszásra a kishölgy, s egy szép napon otthagya a műkedvelő gyíkot. Aryn

persze nem volt rest, nyomban felkerekedett, hogy egy jó ügyvédet találjon...

Nos igen, fantasy témában nehéz eredetit alkotni, úgyhogy ne is lamentáljunk tovább a bárgyú sztorin. Sokkal izgalmasabb téma, hogy milyen újdonságokat találunk a játémenetben és a megjelenítésben. Utóbbiban gyakorlatilag semmi változást nem tapasztalhatunk, a fejlesztők szerencséjére az év elején remek grafika még most is szépnek mondható. A harc-

## Aryn persze nem volt rest, nyomban felkerekedett, hogy egy jó ügyvédet találjon...

rendszer, a küldetések stílusa, a pályákon való közlekedés mikéntje sem módosult. A legszembetűnőbb változás, hogy alaptól rendelkezésünkre állnak mind a hat játszható faj hozzávalói (a munkások idézéséhez szükséges kövek, illetőleg az alapvető épületek tervei). Ezért is furcsa kicsit, hogy *OoD*-karaktert nem importálhatunk, rákényszerülünk egy friss, ropogós kalandor legyártására. A veterán karakter azért sem ártana, mert már a kezdeti pályákon is olyan lények szaladgálnak, amelyek rekordidő alatt verik pépessé az agyvelőnket. Mondjuk nagy gáz ilyenkor sincs, hiszen

a legközelebbi varázserejű szoborcsoportnál „újratermelődünk”.

## Lények, tárgyak, vágyak

Nem túl eredeti, de szinte kihagyhatatlan velejárója az ilyen kiegészítőknek, hogy új ellenfeleket, hősöket, varázstárgyakat ölhetünk meg, csodálhatunk, használhatunk – mindenkit mindent érdeme szerint. A figyelmesebbek azonban egy-két apróbb eltérést is felfedezhetnek az eredeti játék és a *BoW* között. A szörnytermelő pontok az *OoD* esetében akkor aktíválódtak, amikor üzembe helyeztük a közelben lévő monumentet. Itt viszont némely tábor így viselkedik, míg a többi állandóan aktív. Ezért nem lehet azt a trükköt eljátszani, hogy előremegyünk egy kis csapattal, és felpredáljuk a kunyhókat, mielőtt megkezdzenék saját falunk kiépítését. Nagy örömmel bukkantunk rá a praktikus tárgyrendező ikonra, bár ez elképzelhető, hogy az eredeti program valamelyik javításának, nem pedig a kiegészítőnek köszönhető. Ennek

datok, így képtelenek vagyunk követni a párbeszédet.

Ezt leszámítva a *Breath of Winter* hozza a *Spellforce*-színvonalat, de igazából nincs benne annyi töllet, amiért feltétlenül érdemes volna a boltokba rohanni. Ez természetesen nem vonatkozik azokra, akik nem látták az eredetit. Ők már öltözhetnek is!

**-csonti-**

## GYORSNÉZET

|                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                 | <b>KIADÓ</b>     |
| RPG/RTS (RPS)                    | JoWood           |
| <b>KÖRNYEZET</b>                 | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| Fantasy                          | Phenomic         |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> |                  |
| Spellforce: The Order of Dawn    |                  |

GYORSLINK >> 882

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Free Game játékmód
- ▲ Remek zene
- ▲ Ismét tápolhatunk
- ▼ A grafikában semmi finomítás
- ▼ Túl nagy pályák
- ▼ Egy-két bug

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

### MINIMUM HARDVER

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

## -csonti- VÉGSZAVA



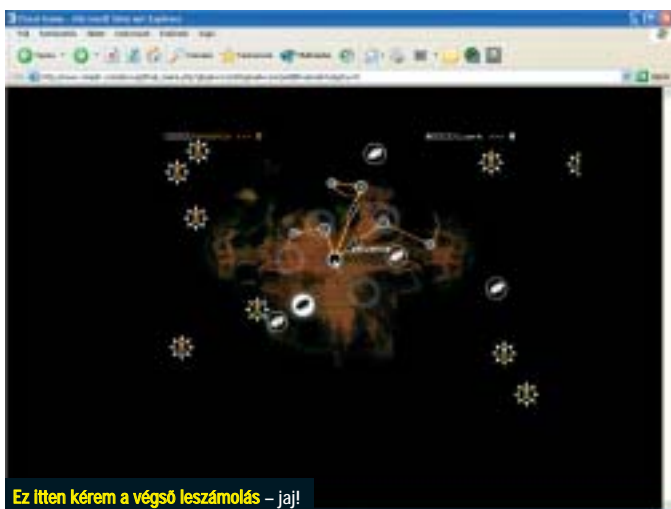
Látszik az alkotás mögött meghúzó munka, az igyekezet, de sajnos a *Spellforce* leglényegesebb problémáit (például hosszú menetelek), nem javították ki. Így kicsit rossz szájízzel toljuk végig a kampányt. De legalább végigtoljuk ©!

>>> **83%**

### ÉS A TÖBBI

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| WarCraft 3                    | 90% |
| Spellforce: The Order of Dawn | 89% |
| Lords of Everquest            | 70% |





Ez Itten kérem a végső leszámolás – jaj!



A mázlista ügynökség ingyen kapta meg a gammát ☺

ONLINE EMBERVADÁSZAT

# MISSING SINCE JANUARY (IN MEMORIAM)

Alapanyagunk idézzük fel a Hetedik, a Blair Witch Project és mondjuk a Stigmata filmek hangulatát. Köretként tegyük mellé néhány ügyességi játékot és logikai feladványt, majd az egészet bolondítsuk meg egy kis internetes nyomozással. Az így kapott éték neve Missing: Since January, és kizárólag éjfél után tanácsos fogyasztani.

**L**ehet, hogy a képeket nézegetve valakinek dejá vu érzése támad. Nem véletlenül, ugyanis a *Missing: Since January* csak a mostani, amerikai kiadás neve, míg Európában már a tavalyi év végén megjelent ugyanez a program *In Memoriam* fedőnévvel. A karácsonyt megelőző zuhatagban azonban nem tudunk sort keríteni rá, később pedig feledésbe merült ez a – valljuk be – nem túl nagy név. Ámde a tengerentúli kiadás jó alkalomnak látszott arra, hogy mégiscsak megismerkedjünk a francia fejlesztők első komolyabb alkotásával.

## A hetedik te magad légy

Mióta világ a világ (és mióta a *7th Guest*, a stílus nagy öregje akkora sikert aratott), a játékpiacon keményen tartja magát a kicsi részesedéssel bíró, de annál érdekesebb stílus, a logikai játékokra épülő nyomozós kalandjáték. Ezek közös ismertetőjegye, hogy akkor tudunk továbblépni a történetben, ha különböző logikai felad-

ványokat, illetve ügyességet igénylő minijátékokat teljesítünk.

A *Missing* sztorija egy újságíró eltűnéssel indul, aki egy ősrégi amatőr filmfelvételen véletlenül rögzített gyilkosság indítékát és elkövetőit szeret-

## Legnagyobb rémületünkre, igen hamar olvashatjuk a magát Főnixnek nevező rejtélyes fazon üdvözlését is.

né felfedni. A kutatásban segítségére volt egy hölgy is, aki – mint kiderül – a felvételt készítő, természetesen szintén meggyilkolt férfi lánya. A nyomzásba akkor kapcsolódunk be, amikor a riporter ügynöksége egy csomagot, pontosabban egy CD-t kap, s mellékelten egy videobejátszást, ahol Karen, a segítőtárs látható, amint egy sötét pincében menekül a „kamera” előtt. Hamar világossá válik, hogy a CD-t az alkalmi nyomozópáros elfogója készítette, aki roppant játékos fickó, hiszen a koron-

gon lévő számtalan feladványt megfejtve egyre több információt hajlandó megosztani az arra érdemesekkel. Mielőtt azonban hozzáláthatnánk a – kliséknek megfelelően – nyilvánvalóan beteg, de zseniális elme fejtőroinek,

át kell esnünk egy adminisztrációs procedúrán: regisztrálnunk kell magunkat. Egy e-mail cím és nick megadásával le is tudhatjuk az egészet, s a kapott jelszóval végre beindíthatjuk a rejtélyes fekete adathordozót.

## Önök 3 új levele érkezett, az egyik egy sorozatgyilkostól

A regisztráció nem keverendő össze a kiadók szokásos nyaggatásával, ugyanis a *Missing* valóban és folyamatosan kommunikál velünk elektro-

**GYORSNÉZET**

|                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| <b>KATEGÓRIA</b>                 | <b>KIADÓ</b>     |
| Nyomozós kaland                  | UbiSoft          |
| <b>KÖRNYEZET</b>                 | <b>FEJLESZTŐ</b> |
| Európa                           | Lexis Numérique  |
| <b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> |                  |
| -                                |                  |
| <b>GYORSLINK</b> >               | <b>1013</b>      |

nikus levelek formájában. Gyakran előfordul, hogy csak ezeket a leveleket átolvasva juthatunk olyan információ birtokába, melyekkel sikeresen oldhatunk meg egy-egy feladatot. A feladók között szerepel a már említett ügynökség, de idővel egyre több segítő is bekapcsolódik a kutatásba. Mi több, legnagyobb rémületünkre igen hamar olvashatjuk a magát Főnixnek nevező rejtélyes fazon üdvözlését is. Ez azért nem túl szívdertítő, mert addigra már nagyjából körvonalazódik, hogy a tag – azonkívül, hogy nyomozósdit játszó újságírókat tüntet el –, mellékállásban rituális gyilkosságokkal mútatja az időt. De nemcsak a levelesládánkat kell gyakran „cekkolni”, hanem az internetes keresőt is bátran, nagy kedvvel fogjuk használni, ugyanis a játékhoz számos honlapot kreáltak, amelyekről finomabbnál finomabb infómorzsákat csipegethetünk fel. A játék és a valódi világ effajta keverése nem forradalmi újdonság (többek

## APRÓ LÉPÉSEK POLITIKÁJA

Sok melő egy kis videózáért

Az itt bemutatott képeken megpróbáljuk érzékeltetni, néha milyen sok helyen kell megfordulnunk egy-egy feladvány megfejtéséhez, és meny-

nyire eltérő stílusú megoldásokat kell alkalmaznunk, mire hozzáférhetünk a történet egy újabb rövid részletéhez.



A sorozatgyilkos a képen látható üzenetet hagyta az egyik gyilkosság színhelyén. Feladatunk, hogy az ábrából kiindulva valahogy eljussunk egy kéttagú szóig vagy számsorig.



Leveleinket átnézve az egyikben utalást találunk PHU-ra, a pálya névadójára. Az e-mail azt sejteti, hogy valamelyik korábban felkutatott honlapon már láttunk ilyen jeleket.



Némi keresgélés után rá is bukkanunk egy okkultizmussal foglalkozó oldalra, ahol megtudjuk, hogy a két jel tulajdonképpen egy-egy számot jelent. A megfejtést nyomban be is írjuk az üres mezőkbe.



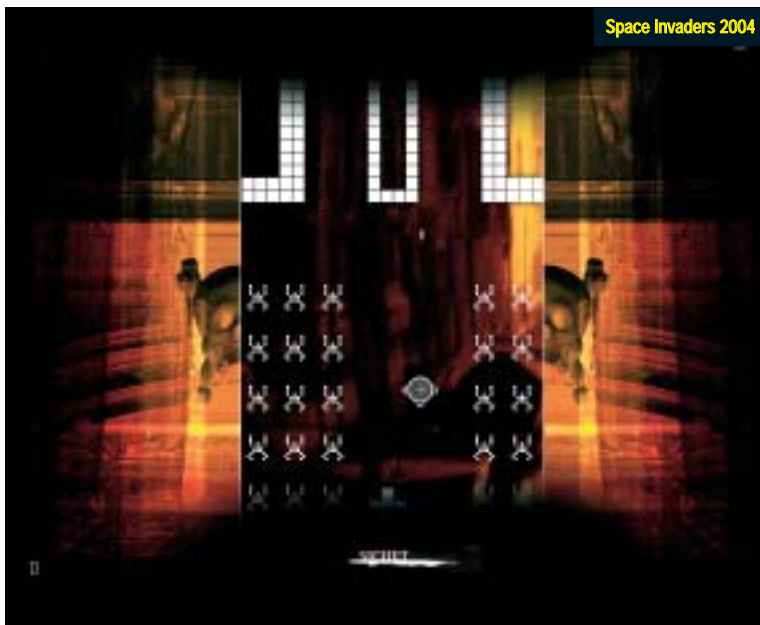
Az első részt leküzdöttük, de újabb rejtély vár megfejtésre. A gyilkos másik nevére kell rájónnunk. Annyi könnyítést kapunk, hogy valamikor Nápolyból menekült el.



A keresőbe a nemrég megfejtett két számot, valamint Nápoly angol nevét beírva rögtön adódik a megoldás: Giordano Bruno személyében.



Végül már „csak” le kell írniuk a megtalált nevet. A betűket a szitakötő megfelelő szárnyának megnyomásával, majd valamelyik csápjának megérintésével varázsolhatjuk elő. A 12 szárny és a farkok együtt 13-féle betűt tud generálni, s ezt duplázza meg a csápok közti választási lehetőség. Így kijön az angol ábécé összes eleme, mi pedig könnyedén leírhatjuk Giordano Bruno nevét.



között a *Smaragd szoba titka* című nyúlfarknyi kalandjátékban is találunk erre példát), de ettől még nagyon kellemes eszköze az egyedi hangulat megteremtésének.

### Jobb, mint gondolnád

Ez utóbbiban azért a prímet az „elnyerhető” filmrészletek viszik, amelyek meglepően jó minőségben, változatos helyszíneken készültek, s ugyancsak örömteli, hogy egy-két mellékszereplő botladozását leszámítva, teljesen korrekt színészi alakításokat láthatunk. A kibontakozó történet érdekes és abszolút hihető, egyedül egy-két jelenetnél fordul elő, hogy az ember elgondolkodik rajta, ezt vajon miért (vagy mi módon) vették fel a sztori szereplői. A grafikai megoldások jobbára kimerülnek a 2D-ben, de ettől eltekintve nagyrészt jól illeszkednek a *Missing* komor hangulatához. Azonban néhány ügyességi játék... hát... maradjunk annyiban, hogy dolgozhattak volna rajta még egy kicsit. Zene nem sok van, de ha van, az jól megkomponált, alkalomhoz illő muzsikát jelent.

A hanghatások némelyike egy szuperprodukción is megállná a helyét (például a frász jön az emberre, amikor az egyik pályán egy kislány zaklattott éneklését kell a részletekből összerakni). Maguk a feladványok kevesebb szót érdemelnek. Egy részük valamilyen egyszerűbb logikai fejtörőt takar. A második kategóriába az ügyességi játékok tartoznak, ahol nemritkán régi klasszikusok remake-jeivel futhatunk össze. Végül az utolsó csoportba tartoznak az összetett, internetes kutatást is igénylő rejtvények. Ebben leg-hűségesebb társunk a kereső, amelyet az újságíró foglalkoztató úgynökség honlapjáról is elérhetünk. Itt egyébként számtalan egyéb hasznos dolgot is találunk: összefoglalót az eddig történt eseményekről, dokumentumokat, vallomásokat stb. Szóval, ha valamit nem tudunk izomból megfejteni, akkor jöhet leveleink átnézése, illetőleg rákereshetünk a kapcsolódó kulcsszavakra. Ha helyes

szavakra keresünk rá, akkor az első (esetleg második) találat általában tartalmazza a megoldást. Mint láthatjuk, a *Missing* érdekes, jó minőségű program, mégsem nyújt felhőtlen szórakozást. Egyrészt amennyire jópofa, hogy e-mailben kapunk füleket, annyira kellemetlen, ha ezek a levelek nem (vagy jobbik esetben, nem időben) érkeznek meg a postafiókunkba. A másik fő gond a lineáris játékmenet. Ha egyszer végignyomtuk, nem sok érv szól az újra-kezdés mellett. De egyszer azért érdemes...

**-csonti-**

## HARDVER

### MINIMUM

Pii 333 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TÖLTÜK

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

„Mivel bonyolultság tekintetében egy összetettebb Flash-program szintjén van, a *Missing* semmi komoly dolgot nem igényel, csak állandó internetes kapcsolatot.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Élvezetes, bár kicsit sablonos sztori
- ↑ Jó hangulati elemek (bejátszások, zene)
- ↑ Játék és valóság keveredése
- ↓ Lineáris játékmenet
- ↓ Néhál gázos grafika
- ↓ Néhány gyengébb feladvány

|           |   |             |   |
|-----------|---|-------------|---|
| GRAFIKA   | 6 | HANGULAT    | 9 |
| HANGOK    | 8 | KIHÍVÁS     | 7 |
| IRÁNYÍTÁS | 8 | SZAVATOSSÁG | 3 |

### -csonti- VÉGSZAVA



A jó sztorninak és a túlnyomórészt korrekt találasnak köszönhetően egyszer kellemes szórakozást nyújt a játék, amennyiben nem akadunk fenn (és ki) valamelyik idegesítő ügyességi feladaton

**77%**

### ÉS A TÖBBI

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Silent Hill 3   | 90% |
| CSI             | 67% |
| Jack the Ripper | 66% |

FEJTÖRŐFESZTIVÁL

# AURA FATE OF THE AGES

Miért szeretjük a kalandjátékokat? Mert tele vannak izgalmas fejtörőkkel, amelyeken hosszú órákon át lehet agyalni. Miért nem szeretjük a kalandjátékokat? Mert tele vannak hülye, frusztráló rejtvényekkel, amelyekkel órákon át kell szenvedni.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Myst-típusú kaland  
**KÖRNYEZET** Szurreális, hallucinogén  
**FEJLESZTŐ** The Adventure C.  
**FEJLESZTŐ** Streko Graphic  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI** Jolly Adventure of Jimmy and Mocko (csak oroszul...hm)

GYORSLINK 907

TRAINER a cd/dvd-n

Csapjunk rögtön a közepébe: az *Aura* nagyon jó kis kalandjáték lenne, csak épp egyetlen igen komoly probléma van vele – nem kalandjáték. Legalábbis nem a szó hagyományos értelmében, mert nincs benne igazi *kaland* – akik nem szeretik a *Myst* sorozatot, a számtalan szurreális fejtörő és a zavaros, csak elejtett utalásokból sejtethető háttérsztori miatt, azok az *Aura* elől visítva fognak menekülni: ez a játék mystesebb a *Myst*-nél. Ez egy überklón. Persze a kérdés az, hogy mit várunk egy kalandjátéktól: legyen benne sok és érdekes fejtörő? Jó sztori? Egyedi atmoszféra? Az elsővel nincs is gond, sőt. Már rögtön a játék kezdetén valami elképesztő mennyiségű rejtvény zúdul a nyakunkba: máshol általában fokozatosan jönnek elő a megoldandó problémák, de itt már a kezdő helyszín tele van dobálva eszemert szerkentyűkkel, azokon mindenféle bizgentyűkkel, és hardcore kalandjátékos legyen a talpán, akinek nem hervad le a magabiztos mosoly az arcáról, amint rádöbben, hogy *fogalma sincs arról*, mit kellene csinálni... Persze lassacskán magunkhoz térünk a csapásmérő puzzle-dózisból, bátortalanul megnyomunk egy gombot, megtekerünk egy kart, addig, amíg rá nem jövünk, hogy mi mire való. Az avatottak köz-

bevághatnak, hogy ez a *Myst*-klónok lényege, de nem. (De nem, de NEM!) Itt a sztori elindul ugye a bevezető animációval, de később szinte csakis az átvezetőben folytatódik, közben teljesen félre van téve. Mintha az esti mese közben kétpercenként kapnánk öt matekpéldát, amit meg kell oldani a folytatásért.

### Törd a fejed, ne siránkozz!

Na persze, nekünk soha semmi sem jó. Máskor meg az a bajunk, hogy nincs elég puzzle, vagy dögunalmasak. Azt azért tisztázzuk: aki nagyon szereti a fejtörőket – vagy éppen ezek miatt ül neki egy kalandjátéknak –, az biztosan nem fog csalódní. Igaz, rengeteg frusztráló „na itt már megint mi a bánatot kell csinálni” rejtvény van, de később minden elképzelhető tippussal találkozunk majd: ügyességgel, logikaival, még egy rakás „zeneivel” is – aki botfűlű, az vagy kerít egy végigjártást, vagy egy énektanárt. Játék közben felmerül a kérdés, hogy hány *rettentően* pihent agyú ember kellett ahhoz, hogy ennyi szívatós fejtörőt kitaláljon, mert ez a mennyiség három kalandjátékhoz is elég lenne... Ráadásul a legtöbb rejtvény sunyi módon több részletre van bontva, a helyszínek különböző pontjain. Először rá kell jönnünk, hogy mi mivel függ össze, és nem érdemes túl soká-

ig szenvedni egy-egy zavaros feladvánnyal: be kell járni mindent, aztán szép lassan úgyis kialakul, hogy ha itt megnyomok egy gombot, száz méterrel arrébb elfordul egy bizgentyű. Vagy valami ilyesmi. Néha NPC-kkel is összefutunk, akik egy meglehetősen erőltetett és kínos társalgás után elejtnek egy-két apró segítő megjegyzést, így ha megoldunk egy feladványt, érdemes visszaköszölni hozzájuk, és újból kifaggatni őket.

### Féltégla a fuldoklónak

A játékmenet teljesen átlagos: van egy inventory, amelybe néhány tárgyat összegyűjthetünk, de igazán csak kezdetben leszünk ellátva változatos cuccokkal. A későbbi feladványok már ritkábban igényelnek különféle tárgyakat, így legalább az „ezmirejő-ezmirejő” nem rabolja drága időnket. Az egyetlen speciális elem, hogy van egy naplószerűségünk is, amelyben véletlenszerűen találunk különféle homályos utalásokat a vadabbnál vadabb rejtvények megfejtéséhez – ez elsőre nagy jófejségnek tűnik, de hamar kiderül, hogy a rajzok körülbelül annyi segítséget jelentenek, mint a fuldoklónak dobott féltégla: néha csak még jobban összezavarunk, és ha bármit is akarunk kezdeni velük, közel annyit kell töprengenünk rajtuk, mint amen-

Pontosan ezt látják fentről a Warcraft III zepelinjei



Ne nyúlj hozzá, lehet hogy húsevő virág

nyit magukon a fejtörőkön. Nem baj, ne legyünk hálátlanok, olykor azért segítenek, de ha valaki nagyon nem érti, hogy mit is akar az a bizonyos rajz, nehogy leálljon feleslegesen agyalni rajta... általában csak arra

nyos Umangot alakítunk, aki az „Őrzők” (talán ugyanazok, akik a *Thief III*-ban?) titkos társaságának szép reményű tanulója. Az Őrzők neve onnan jön, hogy a misztikus szerszámokat, a Szent Gyűrűket őrzik vadul, melyek

jük, így összesen négy különböző világon kell átverekednünk (pontosabban „átokoskodnunk”) magunkat, hogy megakadályozzuk az ördögi tervet. *Annyira* izgalmas, nem is tudom, hova tettem a szívgyógyyszeremet.

A nagyobb átvezetők már nem ennyire jók, főleg az emberi karakterek megjelenítése cikis itt-ott, de ezen ne álljunk le bosszankodni. A zene felejtethető, a hangeffektek viszont zseniálisak, nagyon sokat dobnak egy-egy helyszín hangulatán. Sajnos van néhány apróság, amely egyértelműen fejlesztői hiba, és sokat ront a játékelményen: a legnagyobb fejtörő például az, mi alapján dönt úgy a játék, hogy alkalomadtán se szó, se beszéd – kilép. A másik baj az, hogy több helyszín nagyon sötét, és ha bármit is akarunk látni, maximálisan fel kell húznunk a fényerőt a monitoron – a menüben ugyanis nem lehet a fényerőt állítani. Ettől persze a világosabb helyszíneken kifolyik majd a szemünk, de hát valamit valamiért.

**mazur**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TÖLTÜK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„Néha valamilyen rejtélyes oknál fogva kilép... érdemes gyakran menteni.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Rengeg fejtörő
- ▲ Hangulatos helyszínek
- ▲ Néha frusztráló
- ▲ Gyenge sztori
- ▲ Rövid
- ▲ Nem igazi „kaland”

|           |   |             |    |
|-----------|---|-------------|----|
| GRAFIKA   | 8 | HANGULAT    | 8  |
| HANGOK    | 8 | KIHIVÁS     | 10 |
| IRÁNYÍTÁS | 9 | SZAVATOSSÁG | 7  |

### mazur VÉGSZAVA



Elképesztő mennyiségű, változatos rejtvények – aki szereti tórní a fejét, annak ez a tökéletes játék. Aki azonban valódi „kalandra” vágyik, az ne itt keresse.

**83%**

### ÉS A TÖBBI

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Salamambo             | 80% |
| The Egyptian Prophecy | 74% |
| Midnight Nowhere      | 72% |

## ...vajon hány rettentően pihent agyú ember kellett ahhoz, hogy ennyi szívatós fejtörőt kitaláljon, amennyi három kalandjátékhoz is elég lenne?

jók, hogy a bonyolultabb, több részből álló, összefüggő fejtörők közötti kapcsolatot felismerjük. És azért ez is valami.

### Harc a Nagy és Hatalmas Kombinált Bérletért

De nem is a rejtvényekkel van a baj, sokkal inkább azzal, hogy úgy tűnik, a sztori erőlködve próbálja valamiképpen összefűzni őket. Ha pedig már itt tartunk, vázoljuk fel, és tegyük úgy, mintha lenne bármi jelentősége: egy tökéletesen érdektelen karaktert, bizo-

egyfajta jegyként funkcionálnak a különféle párhuzamos világokba. A gyűrűk persze ennél veszélyesebbek: aki mindet megszerzi, és összerakja, az *isszonyatos* erőre tesz szert – talán a „jegyeket” egymásra téve létrejön a Nagy és Hatalmas Kombinált Bérlet, vagy ő lesz a Gyűrűk Ura... (lassan azért összeáll a kép: a „Keepers” talán nem is őrzőket jelent, hanem ellenőröket?) Persze kell egy főgonosz is: a társaság egyik tagja, bizonyos Durad fellázad, és magának akarja a gyűrűket. Ezt természetesen nem hagyhat-

Egy rocketjumppal talán sikerülne...





Na itt a nyerő taktika srákok, csak követni kell



Egy igazi szabályfi

CM2003-2004 HOKI EDITION

# NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER

Akinek rengeteg ideje van, s szeret elbütykölgetni egy jó kis menedzselős progival, figyelve játékosai, emberei fejlődését, az nem egy kapkodós típus. Ugyanis aki türelmetlen, az nem jár jól egy ilyen játékkal. Még akkor sem, ha jégkorongról van szó, amely tudvalevőleg egy gyors játék.

Már régóta virágkorát éri a focimenedzseres stílus: nem túl nagy, de annál kitaróbb rajongótáboruk a ZX-Spectrum óta irányít focis csapatokat. Sok szempontból azonban a hasonlóan menedzselhető jégkorong eddig (néhány halvány próbálkozástól eltekintve) lemaradt a palettáról. Itt volt az ideje, hogy

sincs mondjuk az orosz vagy a svéd bajnokságról, így ahogy a játék címében is szerepel: irány az NHL! Itt általában lehet tudni, mely csapatok a jobbak... természetesen a mi munkánk az lesz, hogy az általunk irányított alakulat a legjobb legyen. Ehhez egyrészt jól kell összeállítani a sorkat, másrészt megfelelő minőségű

**Kapunk millió opciót, tízezernyi játékos komplett adatait, felbecsülhetetlen mennyiségű statisztikát: csak győzzük feldolgozni**

a *Championship Manager* sorozat fejlesztője, a Sigames, kicsit elrugaszkodjon a focitól. No persze nagyon nem, mert ahhoz piszkol értenek, amit csinálnak.

### Kell egy csapat!

Már Minarik Ede óta igaz ez a mondas, amely manapság annyiban módosul, hogy 11 helyett az első percekben mindössze hatan korcsolyáznak a jégre... ám a többi sort figyelembe véve összesen 22 játékost nevezhetünk egy mérkőzésre, akik javarészt mind játszani is fognak. Mivel elég sok ország együtteseit irányíthatjuk, és (tisztelőt a kivételnek) dunsztunk

játékoskerettel kell rendelkezni. Ehhez szerencsére az átigazolásokon kívül rendelkezésünkre állnak a klub farmcsapatai ahonnan bármikor felhozhatunk egy-két spíler-t és ahova magunk is „kölcsonözhetünk” játékos.

### De szép játék a hoki!

De nem ebben az esetben, ugyanis ez a progis is a klasszikus CM engine-re épül. Magyarán látványos grafika nincs. Kevésbé látványos sincs. Cserébe kapunk millió opciót, tízezernyi játékos komplett adatait, felbecsülhetetlen mennyiségű statisztikát: csak győzzük feldolgozni (CM-rajongók előnyben). A fő különbség csak az

a CM-hez képest, hogy ahány bajnokság, annyiféle (magyarán van, ahol van draft, van ahol nincs, van ahol van ifi liga, van ahol nincs, vagyis elég bonyolult ☺). A csapat menedzsereként minden lényeges aspektus irányítása a kezünkben van: ez javarészt a csapat összeállítása és az igazolások körül bonyolódik. Szerencsére magyar játékosok is bőven szerepelnek, olyannyira, hogy öt klubcsapatunk is benne van a játékban: a dolog egyetlen szépséghibája, hogy mind az Alba Volán, mind a Dunaujváros két külön néven a Fradi mellett. Ja, és a magyar játékosok java része „képzeltbeli” – de örüljünk, hogy egyáltalán benne vagyunk!

### Keressünk bátran és sokat!

Tekintve, hogy ez a játék alapvetően a hatalmas adatbázison és a rengeteg statisztikán áll, vagy bukik, rengeteg időt fogunk eltölteni játékosok ezek böngészésével. A mentális, fizikai és technikai tulajdonságok mind-mind fontosak, ám amik a leglényegesebbek lehetnek, azok a csapatunkra, a kreativitás, a sebesség és hasonló paraméterek. Ugyanígy nem árt, ha a keretben vannak olyan játékosaink, akik nagyon jók a bulikban (bedobás). Végül is tehát a 30 jellemző mindegyike fontos lehet, ennek ellenére nekünk mint „tapasztalt” hokimenedzsereknek jól ki kell találnunk, mi igazán lényeges (én elárulom: megnyerni minden meccset).

### A szépség nem minden

Sőt ebben az esetben semmi, ugyanis a játék megjelenése mind a kép, mind a hang vonatkozásában meglehetősen funkcionális, magyarán jobban hasonlít egy modern adatbázis-

kezelőre, mint egy játékprogramra. Szerencsére a progis tökéletesen fut ablakban, így akár netezés közben is jól játszhatunk vele (míg a néha lassú adatbázis-funkciók lezajlanak). Sőt: az igényesebbek online ligában is tarthatják! Tök jó!

### Gyu

## GYORSNÉZET

| KATEGÓRIA                  | KIADÓ     |
|----------------------------|-----------|
| Hokimenedzser              | Sega      |
| KÖRNYEZET                  | FEJLESZTŐ |
| Jéghokipályák              | Sigames   |
| FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI  |           |
| CM 2002-2003, CM 2003-2004 |           |

GYORSLINK >>> 1052

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

|                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| ↑ Tízezernyi játékos       | ↓ Lassú játékmotor        |
| ↑ Rengeteg statisztika     | ↓ Komplikált menürendszer |
| ↑ Végletes számú lehetőség |                           |

|           |   |             |    |
|-----------|---|-------------|----|
| GRAFIKA   | 4 | HANGULAT    | 8  |
| HANGOK    | 5 | KIHÍVÁS     | 9  |
| IRÁNYÍTÁS | 6 | SZAVATOSSÁG | 10 |

### MINIMUM HARDVER

PIII 1 GHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### Gyu VÉGSZAVA



Alapvetően adatbázismotorra épülő, hokira átszabott Championship Manager. Rajongótáborra garantált!

**82%**

### ÉS A TÖBBI

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Championship Manager 4   | 93% |
| Cycling Manager 2        | 74% |
| Sven Goran Eriksson's WM | 71% |

Jószomszédi iszony, magyarul

## POKOLI SZOMSZÉDOK 2

**A** *Neighbours from Hell* második részéről egy korábbi alkalommal már olvashattatok, de időközben megjelent a magyar verzió is, így érdemes újból szót ejteni róla.

Aki játszott az előző résszel, az nagyjából sejteti, hogy miről van szó: hősünk ismét Woody, a kevéssé szimpatikus tréfamester, akinek legfőbb vágya, hogy a még nála is ellenszesebb szomszédját az örületbe kergetse. Az első részben ehhez át kellett lopakodnunk az ellenség lakásába, de ezúttal pályáról pályára változik a csatátér: világ körüli nyaralásra indulunk, amelynek során különféle egzotikus helyszíneken át kergethetjük az örületbe szőrös-strandpapucsos nemezsiszünket. Közben persze forog a Kandi Kamera, amelynek nézői joggal várják el a stílustól megszokott kifinomult és intelligens humort, olyasmiket, hogy



chiliszósszal kenjük be ellenfelünk WC-papírját, vagy szappant helyezünk az útjába kerülő tócsába, amelyen ha megcsúszik, oldalát fogva hahotázhat a tisztelt publikum. Tulajdonképpen logikai feladványokról van szó: be kell gyűjtenünk a megfelelő eszközöket, majd ki kell találnunk, hogy miképp használjuk azokat. Ha jól időzítünk, és szomszédunkat egymás után többször is megszívjuk, a siker garantált. Voltaképp jó kis játék, bizonyos tekintetben humoros is, csak egy idő után (szükségszerűen) elfogynak a jó ötletek, és unalmassá válik. Olyan nem lesz, hogy a szomszéd visszavág?

### ÉRTÉKELÉS

> **72%**

**KIADÓ**  
JoWood  
**FEJLESZTŐ**  
JoWood Vienna

Urura ború

## URU: PATH OF THE SHELL

**Unalmas, fantáziátlan fejtörők**  
– a Myst készítőitől nagyon ciki



**A** tavaly megjelent *Uru: Ages Beyond Myst* egyszerre volt siker és kudarc – kaptunk egy sok szempontból újszerű és izgalmas játékot, ám az igazi változásra csak kevesen voltak vevők.

Ez azért szomorú, mert állandóan panaszkodunk, hogy miért van manapság olyan kevés eredeti ötlet a játékokban. Az *Uru* készítői gondoltak egy merészet, és megpróbálták ötvözni a kalandjátékot az MMORPG-vel, de sajna nem volt elég előfizető, így bezárt az *Uru Live*. End of mese. A *Path of the Shell* már a második kiegészítő: az első ingyenesen letölthető a Cyan oldaláról, de ez már fizetős. Olyasmik találhatók benne, amiket az *Uru Live* előfizetői hónapról hónapra, kis részletekben kaptak volna meg: új korok, helyszínek, Relto-lapok és persze fejtörők. Sajnos látszik az egészen, hogy a UbiSoft már nem

akart több pénzt ölni a vesztes ügybe, ezért az egész rettentően összecsapott és átgondolatlan. Az öt új kor igazából csak kettő, mert a többiben szinte semmi sincs, a fejtörők egyszerűen békák – illet mondani egy *Myst*-játékkal kapcsolatban?! –, és hiába folytatódik a D'ni (*Dani?! – ender*) története immár a jövőben, a sztori teljesen mondvacsinált, és nincs is rendesen befejezve... Aki szerette az *Urut*, az inkább paszszolja ezt a gyöngye utánlovást, mert nagyot fog csalódnai.

### ÉRTÉKELÉS

> **64%**

**KIADÓ**  
Cyan Worlds  
**FEJLESZTŐ**  
Ubisoft

Cirkuszoljunk!

## SHRINE: CIRCUS TYCOON

**N** ahát, épp a cirkuszos maradt ki eddig a „tycoon” játékok sorából? Pedig itt aztán van mit menedzselni, ha szedett-vedett társulatunkból világszenzációt akarunk faragni.

A képlet ugyanaz, mint bármilyen menedzserjátékban: szerény kezdőtőkénkel gazdálkodva kell létrehozni egy nyereséges vállalkozást. A „cirkusz” persze nem csupán annyi, hogy belökünk néhány bohócot a sátorral letakart színpadra és mehet a móka-kacagás, mert a nézőket egész napra le kell kötni: kell egy nagyszínpad, kellene mutatványosbódék, ahová szintén „művészeket” kell szerződtetnünk, különféle játékok (például céllövölde) és étkezőhelyek, a hamburgerestől kezdve az örök kedvenc vattacukorárusig – az árakat érdemes kb. Siófok szintjére belőni, és máris dől a lé. Később egyre jobb felszerelést és mősorszámokat vásárolhatunk, de ahhoz, hogy a fellépők ne éjjenek be, gondoskodnunk kell megfelelő képzésükről és „elégedett-

ségükről” is: utálják, ha sok a munka, ha kicsi a lakókocsi, ha nem jó a kaja, ha messze van a zuhanyzó... és persze egymást is utálják. Elég durva, de még arra is figyelni kell, hogy egy nyolcszemélyes lakókocsi-ba kiket költöztetünk össze. Ha elégedettek a szereplők, akkor nem fordulhat elő, hogy az akrobata nagy szomorúságában leesik a trapézról, vagy a depressziós medve dinnyével hajgálja a tisztelt nagyjérdeműt. Ha azonban belendülnek, egyre „jobbak” lesznek, és egy idő után valóságos sztárokká válhatnak. A *Circus Tycoon* az utóbbi idők egyik „legfogyaszthatóbb” menedzserjátéka, érdemes kipróbálni.



Amint a néző sosem láthat: az összes bohóc depressziós

### ÉRTÉKELÉS

> **78%**

**KIADÓ**  
Activision Value  
**FEJLESZTŐ**  
Reality Flux

Bicskával a fagyit

# JOHN DEERE: AMERICAN FARMER

**A** szfaltbetyárok, flasztervagányok – sőt, magát a nagy Ho-Ho-Horgászt idézve „városbéli puhányok, nyavalyások!” Elég a füstös városi életből, irány a vidék!

Igaz, nem a hazai mezőgazdaságot rázhatjuk gatyába, hanem egy amerikai farmon kell bizonyítanunk, de ez is valami. Nincs is annak párja, mint amikor reggel felkel az ember, végigbuktácsol a lakásban

a csirkék között, felveszi a kockás inget és beindítja a traktort... Akinek régi vágya volt, hogy kipróbálja az összes egzotikus mezőgazdasági hardvert (pl. bálagöngyölő, porhanyító, szecskavágó, BFG...) annak itt a lehetőség. Egy komplett farmot kell menedzselnünk, így építkezünk, vetünk és aratunk. Játszhatunk szabadon, de számtalan érdekesítő küldetést is bevállalhatunk, mint például díjnyertes

disznók kitenyészése vagy rekordmennyiségű kukorica betakarítása három év alatt. A készítők szerint ennél a játéknál csak az lehet hitelesebb „*farming experience*” ha kimegyünk a földekre kapálni – inkább higgyük el nekik. Ha már jól megy a bolt, igazi kiskirályok lehetünk a környéken, hiszen a farm mellett hatalmas villát is építhetünk magunknak, játszóteret a kisfarmereknek, ha pedig már mindent elértünk, amit csak akartunk, megkoronázhatjuk életművünket egy *színarany traktorral*, amit kiállíthatunk a ház elé, hadd csodálja ország-világ. Komolyan, ez már annyira durva, hogy nem is merem kommentálni.

Szia, neked is traktor volt a jeled az oviban?



Tudod, nekem rémletemem, hogy egy nap Milyen meglepő, megint pörül járt... trágáival

## ÉRTÉKELÉS

> 71%

KIADÓ  
Gabriel Entertainment  
FEJLESZTŐ  
Bold Games

Ütögetünk, adogatunk

# BACKYARD BASEBALL 2005

**S**zámomra érthetetlen, miként képesek tömegek stadionokat megtölteni, és órákon át nézni egy baseballmeccset. Ime egy ütős kis játék, ezáltal a fiatalabb korosztálynak.

A *Backyard Baseball* ugyanis egyértelműen a gyerekeket célozza meg: a grafika 3D-s, mégis inkább karikatúraszerű (egyszerű, de azért aranyos), és ugyan menet közben megtanulhatjuk a baseball

összes szabályát, itt messze nem a realizmus a lényeg. Játékosaink vagy egyszerű gyerkőcök, vagy híres baseballjátékosok „gyerekszerű” változatai (elég bizarr, nem?), a helyszín pedig nem valami flancos stadion, hanem a játszótér. Akár ütő, akár dobó játékost irányítunk, kapunk néhány jópofa power-upot: a dobó dobhat olyan csavart labdát, amely hisztérikus vihogás közepette, lehetetlen röppályán száll az ütő felé (sok esélye nincs eltálni), ő viszont a „villám” ütővel olyat csűrhet, hogy a laszti orbitális pályára áll a Föld körül. Ennyit a hagyományos szabályokról, de egy olyan dögunalmas játéknál, mint a baseball, jól jönnek az efféle mókák. (A megjegyzésért elnézést kérünk a baseball rajongóitól. Házi feladatként azonban annyit kérnénk tőlük, hogy írjanak egy 25 mondatos esszét „*Miért izgalmasabb sport a baseball, mint a bélyegyűjtés?*” címmel.)



Szia, Kata vagyok. Én leszek a Dobó

## ÉRTÉKELÉS

> 70%

KIADÓ  
Atari  
FEJLESZTŐ  
Humongous Ent.

Bukfenc a dzsungelben

# MARINE SHARPSHOOTER II JUNGLE WARFARE

**É**vekkel ezelőtt valami tévedés folytán volt szerencsénk belepillantani a *Marine Sharpshooter* első részébe, de azt hittük, valami vicc. De az igazi poén csak most jön.

Ezt a fazont már láttuk a nyöckerben. Vagy a S.T.A.L.K.E.R.-ben?



Ez a játék csak azért nem kapott Citromdíjat, mert annyira szánalmas már önmagában is, hogy kegyeltsértésnek éreztük volna tovább lázni. A Tom Clancy-regényeket idéző, lebilincselő sztori szerint gonosz afrikai terroristák (talán a banánmafia?) elrabolták Burundi elnökét. Persze mi sem fontosabb a Nagy és Erős Amerikának, mint egy olyan ország demokráciája, amelyről az amerikai lakosság 99 százaléka azt sem sejtí, melyik földrészen van, így aztán kénytelen odalépni a dolgoknak. Ehhez itt vagyunk mi, az elit alakulat, amely majd mindenkit jól lelő. Kapunk magunk mellé egy kretént (sajnos nem az újságot, hanem egy facsipesz-egyszerű társat), és innentől a nagy kaland abból áll, hogy bandukolunk előre, a ködből előbukkanó katonákat pedig lelőjük. Mivel távcsöves puskánk van, a szuperizgal-

mas tűzharcok pár száz méterről zajlanak, de vigyázni kell, mert az MI igen ravasz trükkökhöz folyamodik: ellenségeink alkalomadtán megdermednek, mások *fel-alá rohagnak*, esetleg – hogy végképp összezavarjanak bennünket – bukfenceznek egyet. Kíméletlen terroristák, amint a dzsungelben bukfenceznek... Egyszerre szürreális és lehangelő látvány. Igaz, hatásos, hiszen némán megadjuk magunkat, és hüppögve nekilátunk az unistallnak.

## ÉRTÉKELÉS

> 43%

KIADÓ  
Groove Games  
FEJLESZTŐ  
Jar Head Games

# BUDGET

## A GameStar budget-értékelési rendszere

A GameStar Budget rovatában minden játékot újraértékelünk, figyelembe véve az alacsonyabb árat, az időállóságot, továbbá számtalan olyan tényezőt, amelyre friss játékoknál még nem lehettünk tekintettel. Így előfordulhat, hogy egy progi kicsit jobb vagy kicsit rosszabb értékelést kap, mint újonnan. A három legjobb olcsó vétel kategóriában az elmúlt három hó legjobbjaikat ajánljuk majd ezentűl. Ezeket az olcsóbb kategóriájú játékokat a legnagyobb szupermarketekben és számítástechnikával is foglalkozó boltokban találjátok országszerte. Az ebben a rovatban közölt árak tájékoztató jellegűek, boltonként változhatnak.

## Legfrissebb budget megjelenések (Az árak tájékoztató jellegűek)

Black & White Classic 3990 Ft.  
C&C:  
Renegade Classic 3990 Ft.



C&C:  
Tiberian Sun Classic 3990 Ft.  
Gorky Zero 1990 Ft.



Stealth Combat 2990 Ft.  
Verne 2990 Ft.

# MOBILE FORCES



**M**anapság meglehetősen nehéz újat alkotni az FPS stílusban. Sokan próbálkoznak vele, de az utóbbi időben inkább a grafikai polírozás volt az, amitől talán valami más várhattunk. Ezért is volt igencsak érdekes a *Mobile Forces*, amely az egyjátékos mód végigvitele (ez azért is fontos, hogy mindent megtanuljunk a játékról) után sokféle multi módot ad nekünk, közöttük végre igazi újdonságokat is – nézzük akár a *Detonationst*, akár a *Safecracker*t (vagy a többit: a *Captainst*, a *Holdout*ot és a *Trailert* is). A *Detonation* esetében detonációs kulcsokat kell szereznünk (és nem elveszteni őket útközben), míg példá-

ul a *Safecracker*ben széfet kell feltörni (no persze az ellen ezt védi), míg mondjuk a *Trailer*ben egy olyan teherautót kell az ellenfél bázisára juttatni, amely mögé bomba van kötve. Szóval van itt móka és kacagás nagy mennyiségben. Miért is nem lett mégis kultuszjáték a *Mobile Forces*? Egyrészt talán azért, mert a grafika néha nem túl szép, mellesleg elég hamar monoton lehet amiatt, hogy a pályatervezésnél nem ügyeltek eléggé, harmadrészt meg szembesülünk az ősi problémával: a mesterséges unintelligenciával. Mindezek ellenére főleg multiban nagyon élvezetes kis gáma, amely régebbi gépeken is vidáman és gyorsan fut.



## ÉRTÉKELÉS

### MINIMUM HARDVER

PII 450 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

↑ Klassz új játékmódok ↓ Monotonná váló játékménet  
↑ Élvezetes játékmény ↓ Mesterséges unintelligencia

83%

ÁRA >> 1 990 FT.

# BLOOD OMEN II

**A** *Legacy of Kain* sorozat negyedik részeként igencsak hangulatos dark-fantasy világot kapunk. Ez egyrészt a képi, másrészt a hangji megjelenítésre is jellemző, ugyanis a környezet roppant fontos ahhoz, hogy meglegyen a jó kis „filming” a játékhoz. A helyszínek szépek, változatosak, nagyon gondosan kidolgozottak, a szereplők figurái is igen kellemesek, szóval panaszra nincs okunk. A szinkron remek, jók az átvezető párbeszédek, a sztori magával ragadó.

Eddig minden szép és jó, és bátran halad a játék a 100%-os értékelés felé, azonban most lassítsunk csak egy kicsit. Az irányítás. Hát igen, ez minden akciójáték sarkalatos pontja, hát még egy jó kis TPS-nek. Kicsit körülményes a gördülőmenük használata (ebben találhatók a varázslatok), ráadásul sajnos ezek száma, valamint változatosága is hagy kívánnivalót maga után. A rengeteg csatározás pedig nagyon hack'n'slash jellegű, legfőképpen azért, mert a papucsom értelmesebb,

mint itt a mesterséges intelligencia. S bár aránylag sokat javítottak rajta az előző részhez képest, néhány bosszantó bug továbbra is megmaradt a játékban, ami annak idején megakadályozta, hogy igazi világsiker legyen. Egyszóval vámpír témában ez még mindig nagyon jó darab, grafikájában, hangulatában, valamint hangjaiban egyaránt: s szerencsére azért sok-sok hibát kijavítottak benne, kivéve az irányítást, azt pedig meg lehet szokni.



## ÉRTÉKELÉS

### MINIMUM HARDVER

PIII 500 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

↑ Nagyon jó sztori és karakterek ↓ Buta, buta MI jelenetek  
↑ Gyönyörű grafika ↓ Agyatlan harci jelenetek  
↑ Javítások az eredeti kiadás óta

86%

ÁRA >> 1 999 FT.



# ROVAT

A GameStar ajánlata

3 legjobb olcsó vétel!

## OFFROAD

**N**o kérem szépen, biztos sokan irigykedtek már olyan amcsi filmeket nézve, amikor a dögös westerncsizmás srácok bedobnak néhány sört, aztán a hatalmas kerekű verdáikkal kimennek nyomulni vidékre, ahol jó amcsi szokás szerint mindig mindenütt versenyezni kell. No, ezt az életérzést próbálja megvalósítani az *Offroad* is, az a különbséggel, hogy bár sört magunk is ihatunk, azért a benzint nem nagyon szívhatjuk. Ahogy ez lenni szokott, szépen felépített sorrendben lehet fejlődgetni, egyre több és komplikáltabb versenyeken

lehet futni, újabb és újabb alkatrészeket szereztve be. Akik kormánnyal játszanak, azoknak kellemes force feedback élményt jelent a buckákon való rázkódás (esetleg fogyni is lehet tőle), s egyébként is könnyen irányítható a gáma. Sérülési modell nincs, bár a felfüggesztési és rugózási modell nem rossz. Az ütközési rendszerrel pedig szinte csak a bajok vannak, hiszen néha így is sikerül nekimennünk olyan tárgyakkal, amelyek felett elvileg elsuhanhatnánk, arról nem is beszélve, hogy az offroad verseny sok karambolozásra adna lehetőséget....szóval valami van,



még ha nem is az igazi. Ez a játék nem vérbeli szimulációnak készült, s legnagyobb hibájaként csak az hozható fel, hogy semmi extrát nem tettek bele, ami kiemelhetné a közepes-szerűsügből. Lehet benne offroad menni, és ennyi...

### ÉRTÉKEKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

P 266 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

- ↑ Könnyen vezethető
- ↑ Jó force feedback
- ↑ Gyors engine
- ↓ Nagyon repetitív
- ↓ Csak LAN-on játszható multiban
- ↓ Nincs benne semmi extra

67%

ÁRA >> 1 999 FT.



## PATRIZIAN III

**A** helyszín ismét a Hanza-városok, a feladat ismét ugyanaz: vezetni a ligát, leggazdagabbnak lenni a többiek között. Mindezt a sikeres *Patrician II* nyomdokain haladva lehet elérni, legalábbis fejlesztői szempontból. Mit is fejlődött a *PIII* elődjéhez képest! Egyfelől rengeteg új küldetés került bele, másfelől a grafikát nagyon kicsinosították: megjelentek a különböző időjárási effektusok, mi

több, akár tél is lehet, szépen behavazott városokkal. Ez igen kellemes a szemnek. Ami pedig az agynak is kellemes, az az, hogy továbbfejlesztették a kereskedelmi szolgáltatásokat, aminek eredményeképp rengeteg hasznos információt kaphatunk, miközben a piacon az árak drasztikusan csökkennek vagy emelkednek. Nos, ha eddig elfelejtettük volna említeni, ez egy kereskedelmi-menedzselgetős játék, hiszen a Hanza-városok az adásvételből gazdagodtak meg annak idején. Emellett persze nem árt a várost is építgetni, szétépítgetni, hiszen itt a fő cél polgármesternek lenni, mely tekintetben pedig nagy a konkurencia. Irányíthatósága megfelelő, a grafika határozottan szép, még akkor is, ha nem 3D-s; ha már befutottunk, az új missziók kellemes kihívásokat kínálnak (új városok alapítását vagy kereskedelmi utak létrehozását), sőt csatázni is lehet. Magyarán a *Simcity + Tycoon* játékok rajongói igen kellemes órákat tölthetnek el ezzel a jó kis kereskedelmi-menedzselgetős játékkal.



### ÉRTÉKEKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PIII 733 MHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

- ↑ Jó gazdasági szimuláció
- ↑ Két játék sosem lesz egyforma
- ↓ Alig fejlődött a PII-höz képest

86%

ÁRA >> 1 990 FT.



### 1. Cossacks: Back to War

2004. 05-től kapható 2 990 Ft.



### 2. The Temple of Elemental Evil

2004. 06-től kapható 3 990 Ft.



### 3. The Thing

2004. 07-től kapható 1 990 Ft.

**A közeljövőben**  
várható megjelenések  
(Az árak tájékoztató jellegűek)

- Tomb Raider: Chronicles 1999 Ft.
- Frontline Attack: War over Europe 1990 Ft.
- Airline Tycoon Evolution 1990 Ft.
- Lolka Bolka 1990 Ft.





# JÁTÉKMÚZEUM

## DOOM

Doom. Egy program, amely tizenegy évvel ezelőtt gyökeresen megváltoztatta a PC-s, és vele együtt az egész számítógépes játékipart. A legifjabb generációnak már csak egy név a sok között, de többségünk számára mindig is – akár szeretjük az FPS-eket, akár nem – egy új korszak első képviselője marad.

**1** 992-ben jelent meg egy *Wolfenstein 3D* névre hallgató játék, amelyben egy titkos ügynök szerepében náciakat kellett irtanunk, a legvégén magát Hitlert is. Az egyszerű játékmennettel rendelkező alkotás komoly sikert aratott, elsősorban forradalmian új látványvilágának köszönhetően: az addig általános megjelenítés után – a főhöst kívülről láthattuk – immár emberünk szemszögéből élhettük át az eseményeket. Erre ugyan már volt példa egyes RPG-knél, ott azonban nem egy teljesen szabad 3D-s világban mozogtunk, hanem a fejlesztők fix képek változtatásával érték el a mozgás illúzióját.

A gyors siker másik titka a terjesztésben rejlett: mivel ekkor még nem volt fejlett az internet, és általában a magazinok sem jelentkeztek floppy-, illetve CD-melléklettel, az Apogee csapata shareware formátumban tette közzé a játékot. Ma már ez a formátum is erősen kikopott a divatból, pedig hasznos megoldás volt: a teljes program minden képességét ugyan nem tartalmazta, de a felhasználó képet kaphatott róla, és ha érdekelte, megvette. Játékok esetében egy ilyen kiadás legtöbbször annyival nyújtott többet egy demónál, hogy több pályát tartalmazott. Visszatérve a *Wolfenstein 3D*-re: bár komoly figyelmet keltett, igazi áttörést egy másik alkotás hozott, alapjaiban megváltoztatva a játékvilágot.

### Végzetes vonzerő

John Carmack (aki abban az időben még nem volt ennyire ismert...), már a *Wolf 3D* megjelenése előtt sem volt elégedett – tudta, hogy ha egy kicsivel több időt kapnak, sokkal jobb 3D-motort tudtak

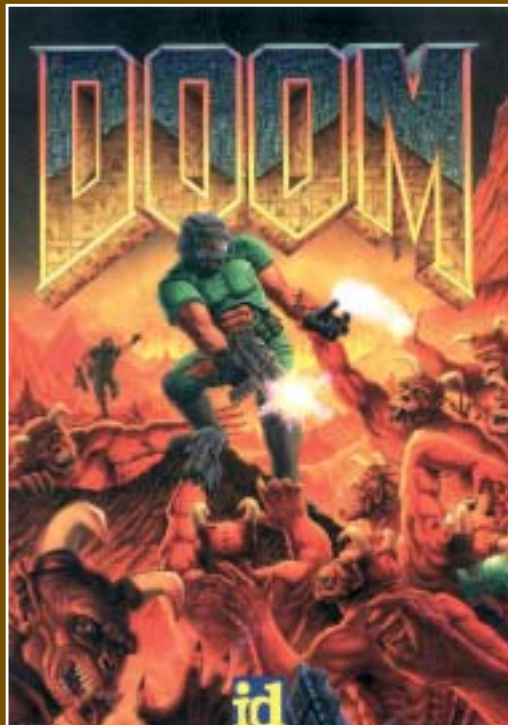
**A BFG nyolcmillió tüzlabdája átalakult, mert egyrészt úgy nézett ki, mint egy karácsonyfa, másrészt 'egy csöppet' szétlასítottta az akkori PC-ket.**

volna kifejleszteni. Maga a *Doom* története 1992 szeptemberében kezdődött. Carmack, aki a címet a *The Color of Money* című filmből kölcsönözte (ennek egyik jelenetében Tom Cruise jelenik meg, egy biliárdszalonban, egy tokba tett dáköval. „Mid van neked?” – kérdik, mire így felel. – „Végzet” – azaz *Doom*). Míg a csapat többi tagja a grafikán és a hangokon dolgozott, Carmack hegesztette a grafikus motort. Ebben számos, teljesen új lehetőséget valósított meg: magasságok és mélységek, fényváltozások, texturázott folyosók és tet-szöleges szögben elhelyezhető falak. Ugyanakkor konfliktus is támadt. Tom Hall kreatív igazgató egy összetettebb, komolyabb történetet tervezett, mint

amilyenre az id csapatából később kilépett John Romero és Carmack gondolt. Végül Hall átmert az Apogee-hez, és Romeróék tovább folytatták a munkát. (Érdeemes belegondolni, hogy mi történt volna, ha a kidolgozottabb történeti szál győzedelmeskedik – vajon akkor egy „elő-*Half-Life*”-ot kaptunk volna a kezünk közé?) Eredetileg az *Alien* (8. utas a halál stb.) filmekhez akartak játékot készíteni, de végül dobták az ötletet, mert teljes szabadságot akartak a fejlesztéshez. Így lettek végül alienek helyett pokolbéli szörnyek (*Később lelkes amatőrök elkészítették a játék ilyesfajta konverzióját *Alien Doom* címmel – az egyik legelső modja volt ez a játéktörténelemnek! – Boe).*

### Karácsonyfa és Sötét Karom

Szintén Carmack ötlete volt, hogy tegyék be a há-lózatú küzdelem lehetőségét is a játékba, ami nagy bátorságra vall, hiszen ezzel rengeteg pluszmunka keletkezett, ugyanakkor semmi sem garantálta, hogy a játékosok ráharapnak erre az új ficsőrré – ne felejtjük el, hogy ekkor még alig volt internet. Még az id Software-en belül is akadtak szkeptikusok, de mindannyiunk szerencséjére végül mégis bekerült a programba. (A „közhiedelemmel” ellentétben már az első *Doom*-ban is volt multi, de a második résszel ellentétben itt nem voltak direkt erre kihagyozott single-pályák, no meg a jó öreg „dupla” is hiányzott belőle!)



Érdekes, hogy az egész játék másként nézett volna ki, ha nem ütözködtek volna leküzdhetetlen technikai akadályokba a fejlesztők: végül nem maradtak golyónyomok a falban, és a szörnyek sem sebződtek láthatóan, mert a régebbi gépek nem bírták volna teljesítménnyel. A BFG tervezett 8 millió tüzlabdája átalakult a ma is ismert zöld szmótyivé, mert egyrészt eredetiben úgy nézett ki, mint egy karácsonyfa, másrészt „egy csöppet” ez is széttlassította az akkori PC-ket. Ami az arzenált illeti: eredetileg csak késsel, bajonettel, géppuskával, továbbá egy Sztérbontóra, valamint egy Sötét Karomra keresztelt fegyverrel akarták felszerelni a játékosokat – a többi gyilokeszköz csak abban az esetben jött volna szóba, ha marad még rá elég idő, és nem borítják fel az egyensúlyt (szerencsére maradt, és nem borította).

## Ahonnán a Half-Life lopott...

Az 1.0-s verzió végül 1993. december 10-én jelent meg. A *Wolf 3D*-nél már jól bevált terjesztési mód mellett döntöttek, azaz shareware formátumban adták ki. A vicces az volt, hogy bár rengeten másolták át, töltötték le a kipróbálható verziót, sokáig mindez meg is akadályozta a vásárlást, hiszen a kilenc pálya hosszú ideig elszórakoztatta a játékosokat, akik, míg be nem fejezték, nem is gondoltak a *Doom* megrendelésére. Maga az alaptörténet izgalmas, kár, hogy később, a játék folyamán már nincsen további, kidolgozott sztori. Egy tengerészgyalogost alakítunk, akit fegyelmi vétség miatt büntetésből a Marsra küldenek, ahol az UAC (Union Aerospace Corporation) és a hadsereg különböző titkos kísérleteket folytat. Az egyik ilyen a teleportálás technológiája, ami ugyan még igen bizonytalan eredményeket hoz, de a kutatások gőzerővel folynak tovább. Aztán egy napon vészjel érkezik a Phobosról, a Mars egyik holdjáról, minket pedig a biztonsági erőkkel odaküldenek, hogy rendet tegyünk. Az események azonban kissé másképp alakulnak, mint az vártuk...

## A harc eldől

A *Doom* megjelenése igazi forradalmat hozott számos téren: a 3D-s – különösen az akció- – játékok ekkor indultak diadalútjukra, ami azóta is tart. Maga az FPS játéktípus (amit ekkor még nem hívtunk így, hiszen még csak két fajta játék létezett ebben a kategóriában, a *Doom*, meg a *Doom*-klónok), szintén ekkortól váltak ismertté és közkedvelték. A harmadik terület a multiplayer mód – bár elvéve már korábban is akadtak játékok, amelyeket lehet hálózatban tolni, az áttörés innen datálódik (habár az igazság kedvéért hozzá kell tennünk, hogy egy szintén ekkortájt megjelenő másik program, a *Warcraft* is ugyanekkora lökést adott a multiplayer csaták elterjedésének). Egy másik érdekes folyamatot is elindított a játék megjelenése. Ebben az időben még ádáz harc dúlt a PC-k, illetve más gépek – Atari, Amiga, C-64 – tulajdonosai között. Utóbbiak hosszú ideig lenézték az állandóan lövöldöző, majd hamarosan már hálózatban is „összekötözött” játékosokat. A jelentősebb történetet nélkülöző, szimpla lövöldözés amolyan közönséges mulatozásnak tűnt a komoly, kidolgozott stratégiai vagy szerepjátékokhoz hasonlítva. Idővel azonban ezekre a gépekre is áterjedt az új stílus, habár ezek hardvere már gyenge volt a 3D-s világok látványos megjelenítéséhez. Noha sokan tagadják, minden bizonnyal a *Doom*, valamint az azt követő klónok vonzereje is hozzájárult ahhoz, hogy a másfajta gépek birtokosai mind többen tértek át a PC-re.

## Klónok támadása

A második rész 1994-ben jelent meg, *Doom 2: Hell on Earth* néven. Bár technikailag nem sokban különbözött az első résztől, mégis jelentős előrelépésnek számít, hogy a pályák sokkal realisztibb kialakításúak voltak, továbbá egy új fegyver – a dupla, azaz a „super shotgun” –, valamint hét új ellenfél került bele a játékba. A történet annyiban változott, hogy immár nem

a Marson, hanem a Földön ritkítottuk a ránk tö-rő szörnyek hordáit. Összesen 30 fő-, valamint további két titkos pályát tartalmazott. A siker még az előző részét is felülmúlta, mindenkit meglepve az iparág képviselői között. Ezután klónok tömege igyekezett részesülni az új lehetőségéből: *Heretic*, *Star Wars: Dark Forces*, *Duke Nukem 3D*, hogy csak a legismertebbeket említsük. Az ezeket követő alkotások viszont kevés kivételtől eltekintve átlagosra sikeredtek. A következő nagy dobásra éveket kellett várni, amikor az id megjelentette a *Quake*-et, ezzel újabb technológiai ugrást valósítva meg. De ez már egy másik történet...

Uhu

## MINDENT VITT

A játék diadalútja

Megjelenésekor a *Doom* pillanatok alatt elképesztő sikert aratott. A shareware verziót mintegy 15 millióan másolták át, flopiról flopirá vagy belső hálózatokról. A hatalmas forgalom számos meglepő jelenséget okozott: egy wisconsini egyetem FTP-kiszolgálója egymás után kétszer is összeomlott, pedig hol volt ekkor még a mindenki által elérhető világháló... Ebben az időben gyakorlatilag több ember futtatta a *Doomot*, mint a Windows! Szinte mindenfajta díjat besöpört: A Legjobb Játéktól kezdve A Legkiemelkedőbb Technikai Fejlesztés kitüntető címig. Az egy évvel később kiadott *Doom 2*-ből félmillió példányt terveztek eladni, de még ez a rekord is megdőlt: ez idáig kétféle értékcsillagot belőle, és még mindig kelendő. Mindez abból is adódik, hogy az 1993-as DOS-os megjelenés után elkészült Linuxra, Windowsra, majd megkezdte hódító hadjáratát a konzolokon is – Playstation, Gameboy Advance, SNES, Atari Jaguar, Amiga (!), Sega 32X, Saturn gépeken jelent meg, ami újabb egyedülálló teljesítmény, a többi mellett.



## Cheatz

### SPIDER-MAN 2

**TIPP** Megkönnyíthetjük Pókemberünk küldetését, ha valamivel több életerő-ponttal vértesszük fel. Ennek az eléréséhez elmentett állással kell rendelkezünk. Miután biztonsági másolatot készítettünk a játék \System könyvtárában található gamestat.ini és gameX.ini fájlokról (utóbbinál az X az elmentett állás 0 és 9 közötti száma), nyissuk meg mindkettőt egy szövegszerkesztővel. A gamestat.ini-ben változtassuk meg „a MaxHealth=100 // 200 is upgraded value” sort „MaxHealth=1000 // 2000 is upgraded value”-ra. Hasonlóképpen a gameX.ini-ben a „Health=100 MaxHealth=100” sort „Health=1000 MaxHealth=1000”-re. Ha mindent jól csináltunk, immár 1000 életerő-ponttal rendelkezünk. Ha még ez sem elég, akkor a „Health”-szel kezdődő sorok értékeit tovább növelhetjük.

### KREED

**TIPP** Amennyiben úgy érezzük, a kódok nélkül már nem boldogulunk, bátran hívjuk elő őket játék közben a [ ] gomb lenyomásával – innenől már könnyebb lesz életünk.

| Cheat                   | Hatás  |
|-------------------------|--|
| <b>g_fly 1/0</b>        | Repülés be/ki kapcsolása                         |
| <b>gotoroom roomXX</b>  | Kiválasztjuk az XX számú szobát (pl. gotoroom01) |
| <b>cl_showinfo 1</b>    | Framerate be/ki kapcsolása                       |
| <b>hitpoints 10000</b>  | Életerőpontunk némileg növeledik                 |
| <b>g_noclip 1</b>       | Átme gyünk a falakon (csak repülő módban)        |
| <b>game_godmode 1/0</b> | Isten mód be/ki kapcsolása                       |
| <b>suicide</b>          | Öngyilkosok leszünk                              |
| <b>exit</b>             | Gyors kilépés Windowsba                          |

### GROUND CONTROL II

**TIPP** Ha bámulatatos stratégiázásunk ellenére már nem bírunk a ránk támadókkal, aktiváljuk a cheat-hadosztályokat. Nyomjuk meg játék közben kétszer a [ ] gombot, amivel lehívjuk a konzolt, majd írjuk be a kódot.

| Cheat             | Hatás                               |
|-------------------|-------------------------------------|
| <b>godmassive</b> | Isten mód                           |
| <b>gomassive</b>  | Az összes küldetés elérhetővé válik |

### SPELLFORCE

**TIPP** A Spellforce világa nemcsak kalandokkal telített, hanem veszélyekkel is. A cheat-varázslatokkal viszont kevésbé fogunk lelki nyomás alatt állni J. Az 1.2-es verziótól fölfelé működő kódok aktiválásához nyomjuk meg a [Ctrl] és a [+ ] gombot, majd írjuk be a kiválasztott cheatet, és nyomjunk egy [Enter]-t.

| Cheat  | Hatás  |
|--|--|
| <b>Application:SetGodMode(1)</b>               | Sebezhetetlenség                             |
| <b>Application:SetNoManaUsage(1)</b>           | Végtelen mana                                |
| <b>Application:SetBuildingTechTreeMode(1)</b>  | Az összes épület elérhető                    |
| <b>Application:SetFigureTechTreeMode(1)</b>    | Az összes egység elérhető                    |
| <b>Application:SetBuildingFastBuildMode(1)</b> | Az építkezés gyorsabb                        |
| <b>Application:FastHeroCast(1)</b>             | Gyorsabb hősteremtés                         |
| <b>Application:GiveMeGoods(XXX)</b>            | XXX mennyiségű nyersanyag mindegyik fajtából |

## Tippek

### GTA: VICE CITY

#### Fegyveresen a reptérre

**TIPP** Amennyiben fegyverekkel akarunk bejutni az Escobar Nemzetközi Repülőtérre, fennakadunk a biztonsági ellenőrzésnél. Egy apró trükkel azonban kikerülhetjük ezt az akadályt: szerezzünk egy járművet – legjobb valami kisebb transzporter –, és álljunk a fémdetektoros kapu elé. Ezután ugorjunk át a motortetőn a tetőre, majd onnan a fal fölé. Ily módon kényelmesen be tudunk jutni a reptérre, úgy, hogy közben megtarthatjuk fegyvereinket.

### DTM RACE DRIVER 2

#### Ellenfél kiiktatása

**TIPP** Időnként olyan feladatot kapunk, hogy maximum két hellyel egy bizonyos versenyző mögött végezzünk. Ha nagyon nem boldogulnánk a melóval, alkalmazzunk egy kis trükköt: rögtön a start után forduljunk meg, és menjünk egyenesen a célszemély kocsija felé. Menjünk neki, és tartsuk fel olyan hosszan, amíg a többi versenyző lekörözi, és befejezi a versenyt. Ilyenkor a program a feladatot automatikusan megoldottnak tekinti, hiszen ellenfelünk már annyi időt veszített, hogy azt már nem tudja behozni.

### GOTHIC 2

#### Biff felfegyverzése

**1. TIPP** A negyedik fejezet elején találkozunk Biff-fel. Verjük addig, míg eszméletét veszti, majd kutassuk át – kiderül, hogy csak egy nagy harci szekerce van nála fegyverként. Vegyük el tőle, és tegyünk a helyére egy ork harci kardot, mielőtt magához tér. Biff ettől kezdve ezt a fegyvert használja, amellyel 40 ponttal többet sebez.

#### Erős fegyver beszerzése

**2. TIPP** Ha minél előbb egy erős fegyvert szeretnénk használni, elsősorban az ügyességi pontjainkat növeljük. Ha már elértük a 60-at, vásároljunk egy mestervívótört, amely 120-at sebez, és 10 ponttal növeli az „egykezes fegyver” képességünket. A tört vagy Martinnál vehetjük meg, vagy legyőzzük Cassiát, és tőle vesszük el. Innenről kezdve hősünk élete könnyebbé fog válni, hiszen sok szörnyet akár egyetlen csapással is a másvilágra küldhetünk.

### PORT ROYALE 2

#### Pénzkereseti forrás

**1. TIPP** Amikor már megengedhetjük magunknak, azonnal létesítsünk gyümölcscsültetvényt, majd bizzuk meg a raktárgondnokot, hogy mindig adja el 88 aranyért a városba e terméket. Mivel a gyümölcs ára szinte sosem süllyed 88 arany alá, a termelés önköltsége pedig 80 arany (nagyüzemi termelésnél 77), így módon folyamatosan egy biztos bevételi forrásra számíthatunk.





**Rövidtippek...**  
Pl. Kreed, Catwoman



**Doom 3**  
Shotl a kézbe



**D-Day**  
Fire in the hole!

**Háborút csak bölcse**

**2. TIPP** Csak akkor rúgjuk össze a port más nemzetekkel, ha már rendesen felkészültünk. Ez azt jelenti, hogy ettől kezdve az összes kereskedelmi útvonalon kísérőket kell alkalmaznunk, hogy az ellenséges hadi konvojok ne zavarjanak be.

**Szabad játékok**

**3. TIPP** Egy szabad játékot legcélszerűbb egy spanyol városban kezdeni. Spanyolországnak van a legtöbb városa, így sok kereskedővel kerülhetünk kapcsolatba. Ez még azt követően is előnyünkre válik, hogy más nemzetekkel harcba keveredünk.

## FAR CRY

**Éjjellátó távcső használata**

**1. TIPP** Az éjjellátó távcső akkuja nagyon hamar lemerül. Ezt elkerülendő használjuk előbb a sima távcsövet, és csak ez után az éjjellátót. Ezzel a trükkel nemcsak hogy óvjuk az akkut, hanem még fel is töljtük!

**Monsztákat a vízbe**

**2. TIPP** Egyes szörnyek ellógták az úszásórákat, amiből kifolyólag nem is tudnak úszni. Ezt bátran kihasználhatjuk: az ostobákat becsalogatjuk a vízbe, ahol aztán szépen megfulladnak. Mindezzel még a lőszerünkkel is spórolunk.

**A második küldetés egyszerűbben**

**3. TIPP** Van megoldás arra is, ha a játék második küldetésében, a repülőgép-hordozónál gondjaink akadnának. Miután voltunk a felső fedélzeten, menjünk rögtön vissza az alsóra, és használjuk a fix löveget a helikopter lelövésére. Ezután menjünk ismét a felső fedélzetre, onnan pedig a vízbe. Egy bizonyos helyen aztán találunk egy szilárd pontot, ahonnan löni tudunk a gumicsónak láncára. Utána pedig már folytathatjuk is a következő pályán.

## THE SUFFERING

**Tippek a revolverhez**

**TIPP** Gyors revolver-újratöltéshez nyomjuk meg a művelet gombját, majd rögtön utána hajoljunk le. Ilyenkor a fegyver egy másodperc alatt újra töltve lesz. Ha több löszert akarunk a revolverhez, mint amennyit kezdetben kapunk, ahelyett, hogy várnánk a villamosszékes fickóra, öljük meg a sarlóval. Fegyverünkben így máris több skuló lesz.

## MAFIA

**Zsernyákok lerázása**

**TIPP** Autóval üldöz minket a rendőrség, és nem akarjuk, hogy a zsaruk elkapjanak? Egy ügyes módszerrel ki tudjuk őket cselezni: miután megjelent a rendőrségi büntetés ikonja, igyekezzünk kicsit eltávolodni a rend őreitől, majd gyorsan szálljunk ki a kocsiból, és sétáljunk kicsit odébb. Ők ilyenkor továbbra is az autóra koncentrálnak, majd idővel elhúzzák a belüket, mi pedig nyugodtan folytathatjuk utunkat.

**Uhu**



## SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW

**TIPP** Ügynökünknek komoly segítséget nyújthatunk, ha legtitkosabb fegyverét, a cheatet bevetjük. Ehhez nyissuk meg a játék könyvtárban található user.ini állományt, és írjuk be a következő sorokat:

| Cheat  | Hatás                      |
|--|----------------------------|
| <b>F1=opsat</b>  | Opsat                      |
| <b>F2=invisible</b>                                    | Láthatatlanok leszünk      |
| <b>F3=invincible</b>                                   | Sebezhetetlenek leszünk    |
| <b>F4=ammo</b>   | Rengeteg lőszerünk lesz    |
| <b>F5= savegame</b>                                    | Játék elmentése            |
| <b>F6= loadgame</b>                                    | Játék betöltése            |
| <b>F7=summon echeloningredient. estickshocker</b>      | Kapunk egy elektrosokkolót |
| <b>F8= summon echeloningredient. eringairfoilround</b> | Kapunk egy fegyvert        |
| <b>F9= summon echeloningredient. efraggranade</b>      | Lesz egy fraggránátunk     |
| <b>F10= summon echeloningredient. astickycamera</b>    | Kapunk egy StickyCamerát   |

Miután elmentettük az állományt, a kijelölt gombok megnyomásával tudjuk aktiválni a kódokat. Ha kedvünk tartja, más billentyűzetkiosztást is beállíthatunk.

## FAR CRY

**TIPP** Ha úgy érezzük, végképp semmi esélyünk a szigeten található ellenséggel szemben, vessük be a kódokat! Kattintsunk jobb egérgombbal a játéknak a desktopon található ikonjára, majd a Properties\Shortcut\Target menüpontonál írjuk be az exe után, hogy "-dev-mode". Okézzuk le, majd indítsuk el a játékot. Most már a beállításoknál szabadon kiválaszthatjuk az összes nehézségi fokozatot, valamint a következő gombok lenyomásával aktivizálhatjuk a csalásokat is.

| Cheat      | Hatás                             |
|------------|-----------------------------------|
| <b>O</b>   | 999 lőszer                        |
| <b>P</b>   | Az összes fegyvert megkapjuk      |
| <b>F1</b>  | TPS / FPS nézet                   |
| <b>F2</b>  | A következő spawnponthoz kerülünk |
| <b>F3</b>  | Repülő mód bekapcsolása           |
| <b>F4</b>  | Repülő mód kikapcsolása           |
| <b>F9</b>  | Gyorsmentés                       |
| <b>F10</b> | Gyorstöltés                       |
| <b>F12</b> | Képlopás                          |

## PAINKILLER

**TIPP** Erőnket megsokszorozhatjuk, ha bevetjük a cheat-légiókat is. Ehhez nem kell mást tennünk, mint játék közben megnyomni a [ ] gombot, majd a konzolba beírni a kívánt kódot. A cheatok csak Daydream és Insomnia játékmódban működnek.

| Cheat                     | Hatás  |
|---------------------------|--|
| <b>PKGOD</b>              | Isten mód                                      |
| <b>PKDEMON</b>            | Démon mód                                      |
| <b>PKWEAKENEMIES</b>      | Ellenfeleink életerejére 1 pontra apad         |
| <b>WEAPONSPICULAR 1/0</b> | Torkolattüz be/ki kapcsolása                   |
| <b>PKWEAPONS</b>          | Minden fegyvert megkapunk                      |
| <b>PKAMMO</b>             | Maximálisra emelkedik lőszerkészletünk szintje |
| <b>PKHEALTH</b>           | Teljesen meggyógyulunk                         |
| <b>PKGOLD</b>             | Több aranyunk lesz                             |
| <b>PKHASTE</b>            | Gyorsak leszünk                                |
| <b>PKWEAPONMODIFIER</b>   | Módosítjuk fegyverünket                        |

## CATWOMAN

„...és vissza se gyere!”

**1. TIPP** Ha nem akarjuk órákon át gyeplálni ellenfeleinket, célozzuk be velük a legközelebbi „exit pontot” – ez lehet kuka, láda, liftakna vagy egy korlát –, ahova ha belökjük (netán rúgjuk) őket, már nem jönnek vissza. Persze ha elég sokáig üjtük őket, maguktól is beugranak oda.

Ne bántsd a sárgákat!

**2. TIPP** Ha egy ellenfél „megsárgul”, az azt jelenti, hogy fél, és már nem támad. Megvásárolható upgrade a „smell fear”, amely ehhez hasonlóan működik: a sárga aurával körbevett ellenfelek helyett koncentráljunk a többire.

„Tegye fel a kezét, aki lát a sötétben!”

**3. TIPP** Mivel hősnőnk tökéletesen lát a sötétben, mindig nézünk körül, van-e a közelben villanykapcsoló. Ha rápatintunk az ostorral, kiálszik a fény, mi pedig mindenkit szétüthetünk, ahogy azt kell.

**4. TIPP** Néhány kapcsoló nem reagál az ostorra, ám ezeknél sem kell kétségbe esni: guggoljunk le, és rúgjuk szét őket. Furra, de így van kitalálva...

Mikor legyünk szexik? (ő...)

**5. TIPP** A szexi táncot vagy a „hergelést” (taunt) rögtön azt követően érdemes bevetni, hogy felpattan egy ajtó, és többen ránk rontanak – harc közben már ritkábban hatásos. A riszálás után néhányan lebénulnak (szívecskék repkednek a fejük felett), így kényelmesen elrúghatjuk őket a legközelebbi exit pont felé.

Női praktikák

**6. TIPP** A három alaptrükköt minden pályán többször is be kell mutatnunk. „Alley Cat” –kapásból átröppenünk egyik póznáról a másikra, felesleges körök nélkül. „Wild Cat” – csak a földről, pörgő rúgásokkal fektetünk ki valakit. „Pussycat” – szexi táncal vagy taunttal zavarjuk össze ellenfeleinket.

## KREED

Gránátok szerepe

**1. TIPP** Használjuk gyakran a gránátokat, ellenfeleink ugyanis nem mindig törődnek vele, ha feljük hajítunk egy-egy szeretet-csomagot. Ráadásul utánpótlást is fogunk találni bőven!

Grrr, a shotgun!

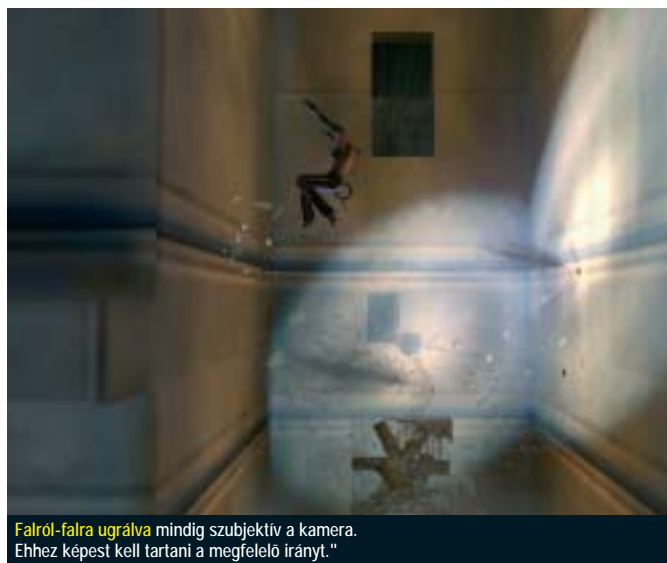
**2. tipp:** Első látásra elfogadhatatlan és fölöttébb idegesítő, hogy emberünk borzasztó lassan tárazza vissza shotijába a nyolc skulót. Ám mielőtt életünk menne rá, vessük eszünkbe, hogy a töltési folyamatot a jobb klikkel meg lehet szakítani!

Ampulla

**3. TIPP** Nagyon jól van megoldva a gyógyítás a játékban: kis ampullák tartalmát kell befecskendeznünk csuklónkba. Egyre azonban ügyeljünk: minél kevesebb életerőnk van, annál nagyobb adagot gyógyít egy ampulla! 40 HP-ról 60-ra felvisz egy is, ám 80-ról 90-re már 3-4 adagra lesz szükségünk! Épp ezéért kifizetődő inkább nagyobb kockázatot vállalni, és folyamatosan



A lángszóró nagyon hatékony fegyver, csak kevés hozzá skuló



Falról-falra ugrálva mindig szubjektív a kamera. Ehhez képest kell tartani a megfelelő irányt.

„csak” 60-70 környékén tartani életerőnket, ahelyett, hogy az összeset elpazarolnánk egy tisztavirág-életű „százashoz”, aztán meg csak nézünk, amikor ledarálnak minket 20-ra, és ott állunk gyógyszer nélkül.

Gyógyítás közben

**4. TIPP** Tartsuk észben azt is, hogy a legdurvább akció hevében nem célszerű elkezdni ampullázni, egyrészt azért, mert nem tudunk löni, másrészt azért, mert ilyenkor valamiért lassabban mozog emberünk. Tehát, ha rosszul áll a helyzet, mindig fegyverrel a kézben meneküljünk, és biztonságos helyen gyógyítsuk magunkat 60-70 HP-ra!

Telepített géppuskák

**5. TIPP** Ha telepített géppuskába botlunk, a szokásoknak megfelelően érdemes azonnal beszállni, mert 5-7 másodpercen belül megindul az ellenfelek áradata! Egy dologra azonban kiemelten ügyeljünk: ne engedjünk közel senkit, mert a galád ellen (nagyon okosan) gránátot próbál majd ránk dobni, s ezt kiszűrni a golyózáporban vajmi kevés esélyünk lesz...

## MISSING: SINCE JANUARY

Csak csendben, csak halkan!

**1. TIPP** Első „tippünk” meglehetősen szokatlan lesz. Ha csak tehetjük, az éjszakai órákban játsszunk a programmal, még jobb, ha teljesen egyedül vagyunk otthon. Ilyenkor a játék élvezeti értéke a sokszorosára nő ☺.

Ne olyan sietősen!

**2. TIPP** Mivel a játék folyamatosan küldözgeti az e-maileket, s ezek között nem egy olyan, amely nélkül igencsak nehéz lenne megfejteni egyik vagy másik feladványt, jobban tesszük, ha nem együttünkben akarjuk letudni a történetet. Amennyiben „időt adunk” a Missingnek, hogy ellásson minket a megfelelő információkkal, sok átkozódástól kíméljük meg magunkat.

Ügyeskedünk, ügyeskedünk?

**3. TIPP** Az ügyességi játékok között szép számban vannak idegesítő, eleinte megoldhatatlannak tűnő feladatok. Ne vágjuk a sarokba a korongot, ha elsőre nem jön össze valamelyik rész. Jobban járunk, ha átnézünk egy logikai, nyomozós feladványhoz, s azt megfejtve, lenyugodva, friss energiával telve próbáljuk meg újra végigvinni a végigvihetetlennek tűnőt. Sikerülni fog!

Kulcs(szó)-kereső kis-ködmön

**4. TIPP** A Missing nem az a szószátyár játék. Némelyik pályán ad némi segítséget, de a legjellemzőbb szituáció az lesz, amikor értetlenül bámulunk a monitorra, és megkíséreljük kitalálni, hogy az ördögbe kezdjük hozzá a talány megfejtéséhez. A képernyő átvizsgálása jó kiindulási alap, de megtörténhet, hogy ezzel semmit nem lehet kezdeni. Ilyenkor mindig forduljunk a jó öreg internethez, és keressünk rá a kulcsszavakra, amelyeket a pályához tudunk kötni (a bevezetőben elhangzott, a képen látható valami stb.). Ha nem jutunk eredményre, hagyjunk ki bizonyos kifejezéseket, mert lehet, hogy azok vitték tévútra a keresőprogramot.

„EGY A LÉNYEG: A SHOTI A KÉZBEN...”

## DOOM III

Aki arra számít a Doom 3-nál, hogy (normálon...) sétagalopp lesz, az csalódní fog: a nehézségi szintet sikerült úgy belőni, hogy sohase add fel, de azért alaposan leizzadj, mire végzel a játékkal. Íme néhány tipp azoknak, akik a shotgunt már a saját fejük felé fordítják... Ne tegyétek! Még van remény! Lásd lejjebb...

### A „Jancsi és Juliska” módszer

**1. TIPP** A Doom 3-ban sokkal jobban el lehet tévedni, mint más FPS-ekben, mivel szinte egész végig rendkívül hasonló folyosók zezugain kell végigkibácsolnunk, térkép pedig ezúttal nincs. Rutinos FPS-esek talán tudják, hogy jobbféle játékokban milyen ellenszert találtak ki az eltévedés elkerülésére: amerre haladni kell, ott mindig találkozunk egy segítőkész szörnyeteggel, aki kvázi útjelzőként szolgálva törekszik kiontani a belünket. Tehát ha kihalt folyosókon sétálgatunk, és nincs egy fia monszta sem, akkor bizony rosszfélé keresgélünk.

### Térképek

**2. TIPP** Az eltévedés elleni másik módszer, ha figyelmesen vizslatjuk a különféle kijelzőkön látható térképeket, és megpróbáljuk megjegyezni őket. Sajnos letölteni a PDA-nkba ugye nem tudjuk, viszont azok, akik végképp elvesznek, esetleg le is rajzolhatják, jó öreg RPG-s módszerrel... (Igen, jól olvastátok, papírra és ceruzára gondolkodok... ☺)

### Plazmakezelés a szépség titka

**3. TIPP** Dobozunkban részletesen felsoroljuk, hogy melyik szörny ellen milyen fegyvert érdemes használni, ám van egy olyan mordály, amely szinte mindenkit hatékonyan kezelésbe vesz. A plazmapuskára gondolunk: ezzel nagyszerűen lehet irtani kicsiket, nagyokat, csak vigyázzunk, mert sajnos hamar elfogy belőle a lőszer, úgyhogy érdemes tartalékolni.

### Szabad mozgás engedélyezése

**4. TIPP** Veteránoknak talán evidensnek hangzik, de azért nem árt megjegyezni, hogy érdemes mindig maxra feltöltött fegyverekkel sétálgatni a Doom 3-ban. Ez mindegyik mordályunkra vonatkozik, ugyanis rendkívül kínos, amikor éppen ott állunk szemben egy vérszomjas döggel, és fegyverváltáskor még a lőszer adagolásával is bíbelődnünk kell: nem fog ránk udvariasan várni, abban biztosak lehetnek.

### Meleg lámpaváltás

**5. TIPP** Mivel a Doom 3-ban – már FPS-ekkel ellentétben – nem lehet a lámpát a fegyverünkkel együtt használni, ezért kénytelenek vagyunk folyamatosan váltogatni. Fontos azonban, hogy ezt ésszel tegyük, tehát ne a listán keresgéljünk vissza puskáért, amikor éppen szembetaláljuk magunkat egy pokolfajzattal, hanem az [F] gombot nyomogatva váltogassunk az éppen aktuális, legutóbb használt gyilkolószerszámunk és a zseb-lámpa között. Így is para lesz, de legalább nem fogunk szívni. (Annyit... ☺)

### Mindig nézz hátra, ne csak előre!

**6. TIPP** Lévén a Doom 3 sci-fi FPS, ahol bármikor, bárhova teleportálhatnak a szörnyek, a készítők előszeretettel rakják a hátunkba a dögöket, amikor előlről is épp támadnak. Ha tehát egy monsztrával újonnan találkozol, azért mindig vizslass hátra is, mert kellemetlen meglepetésben lehet részed, ha nem vagy résen...

### Minden jóéért megfizetünk...

**7. TIPP** A másik piszok dolog a fejlesztőktől, hogy amikor alaposan feltápolunk kötszerből és lőszerből, akkor hamarosan úgyis jön a büntetés: ilyenkor szeretnek támadni a dögök. Nagyon figyeljünk tehát: ha egy folyosón gyanúsán szabadon hever a „warez”, akkor többnyire számíthatunk arra, hogy mellette

vagy a hátunkban hirtelen kinyílik egy panel, és azonnal letámadnak minket...

### Olvass, hallgass, figyelj!

**8. TIPP** A megtalált PDA-kban a legtöbbször fontos információkra bukkanunk: leginkább a különféle számszámokhoz szükséges kódokról van szó, amelyeket az e-mailekben vagy a hangfeljegyzésekben olvashattok, vagy hallgathattok meg. Hát... angolul nem árt tudni... Egyébként rendszerint a monológok végén árulják el a kódokat, úgyhogy érdemes kivárni.

### PDA-zni csak nyugiban

**9. TIPP** Figyelem: míg más FPS-ekben „megáll az idő”, amikor térképet vagy egyéb fix képernyős szöveget nézel, itt a PDA-nál szó sincs erről. Tehát amikor éppen látunk a távolban pár szörnyet közeledni, akkor ne álljunk le egy kicsit PDA-zgatni: a dög nem várja meg, amíg befejezzük...

## Kedves ellenségeink

Taktikák a főszörnyek ellen

**Vagary:** Ez a pók alsó- és női felsőtestű dög annyira nem veszélyes főmonszta: ha plazmával telibe trafáljuk, akkor aránylag hamar jobblétre szenderül. Azért közelről ne csodáljuk meg...

**Guardian:** A pokol legutolsó hatalmas főszörnye. Mivel eléggé vaksi, ezért három repülő „kutászt” használ, hogy tájékozódjon. Ne is próbáljuk elsőként őt megölni, hanem szedjük le a kutászokat, majd a feje felett ilyenkor megjelenő „kék fénybe” trafáljunk bele rakkal. Egy idő (körülbelül hat-nyolc rakéta) után a fény vörösre vált, és a dög meghal.

**Sabaoth:** Na, ez ellen már érdemes BFG-t bevetni – feltéve, ha van. (Nekem sajna nem volt ☹.) Ha csak rakétavetőnk van, akkor fussunk, oldalazzunk, mint az örült, ki lépte láncát, és lövjük a dögöt ezerrel. Ha nincs rakkunk sem, és nehéz szinten játszunk, akkor installáljuk le a Doomot.

**Cyberdemon:** Remélhetőleg a végére már tele vagyunk BFG-lőszerrel, mert a Cyberdemon ellen igencsak szükségünk lesz rá: ezt kell használnunk ugyanis a „csatlócai” ellen. Miközben a lélekkoeca állandóan feltöltődik a mérszálás során, vágjuk hozzá háromszor a démonhoz ezt a nagyszerű kis fegyvert, és meg is nyertük a játékot.

## Elakadásjelző

Ahol megtorpanhatsz...

**1** Az egyik, nem igazán egyértelmű továbbjutási pont annál a „kisvasútnál” lesz, ahol három különböző állomáson köthetünk ki. Ami felett hajlamos az ember elsiklani, az a gép irányítópanelje: manuálisan is vezethetjük a gépet, illetve a jobb szélső ikonnal fel-le emelhetjük a kabint, és csak így juthatunk fel egy magasabban lévő hídhoz. Egyébként ezen a környéken rengeteg jól elrejtett titkos fegyver és egészségügyi csomagocska lesz, úgyhogy ne hagyjuk ki.

**2** Annál a résznel, ahol egy karral tudunk hét ládát kihúzni, majd egy platformra rakni, az a lényeg, hogy húzzuk ki a hármast vagy a kilencet ládát (fontos, hogy jobb oldalon legyen), majd amikor a platform még a földön van, akkor ugorjunk rá, és miközben visszaér, huppanjunk át a falon lévő kis kiszögellésre.

**3** Találunk egy olyan helyet, ahol az egyik ajtó kódját úgy tudjuk megszerezni, hogy a biztonsági monitorok között kapcsolgatunk, az egyik ugyanis pont a szobát mutatja, ahova be kell jutnunk. A dolog trükkje, hogy a szobán forgó kód ki van vetítve a falra...

**4** Az egyik teremben a továbbjutáshoz a mérgező gázokat kibocsátó hordókat kell eltüntetni. Ezt egy hatalmas karral tehetjük meg, amellyel a hordókat a szemétdobóba kell hajtítani.

**5** Az egyik Mars-felszínes résznel, ahol két revenant lő ránk ezerrel, nem a velünk szemben lévő nyomáskiegyenlítő zsilipen át kell kijutnunk (mert az rossz), hanem egy felsőbb szintre kell felugrálunk ládáról ládára.

Poén-  
gyilkos  
Csak ha elakadtál!



**Mars vis-  
sza!**

**10. TIPP** Ha kimegyünk a Mars bolygó felszínére, akkor ugye nem jutunk... egyrészt szóhoz a látványtól, másrészt levegőhöz a „zoxigén”-hiány miatt. Első dolgunk mindig az legyen, hogy távolról, a nyomáskiegyenlítő zsilip ajtájából intézzünk el minden szörnyet (már ha éppen lehetőségünk nyílik rá...), és ha megvagyunk, akkor menjünk vissza egy kis „szusszantásra”. Ezek után már nyugodtabban kereshetünk kint: ha nem kell a monstták miatt paráznunk, akkor ahhoz találunk épp elég oxigénpalackot, hogy alaposabban körülnézhessünk.

## Egy „jóbarát” a Marsról

Nem csak poén

A játék során bizonyos PDA-n olvasható e-mailek említést tesznek a [www.martianbuddy.com](http://www.martianbuddy.com) című honlapról, illetve annak szolgáltatásairól. Nos, ha felmegyünk az interneten erre a címre, akkor található egy kódot, amelyet több helyen is használhatunk a cég saját szekrényeiben található számszáron. Ne hagyjuk ki, mert jó fegyverek lesznek benne.



**Es lón vilá-  
gosság!**

**11. TIPP** Bár ezt sokan talán ösztönösen megteszik, de akik nem, azoknak javasolom, hogy amikor „besötétedik”, vagyis éppen látogatók érkeznek a pokolból, akkor lehetőleg rohanjanak vissza oda, ahol még világos van. A szörnyek ugyanis követnek, emiatt nem kell aggódni, világosban pedig mindjárt jobban el lehet bánni velük...

**Artu  
bedurvul**

**12. TIPP** A testi épségünkre vigyázó, elképesztő tűzerejű kis robotok nagyszerű segítőtársak, ám ők sem legyőzhetetlenek. Nálam ugyan valahogy sohasem pusztították el őket, pedig alig segítettem nekik, de Ender, Boe és Zero is mesélték, hogy már jártak így, ezért pisztollyal mi is kapcsolódjunk be apró kis robotjaink küzdelmébe.

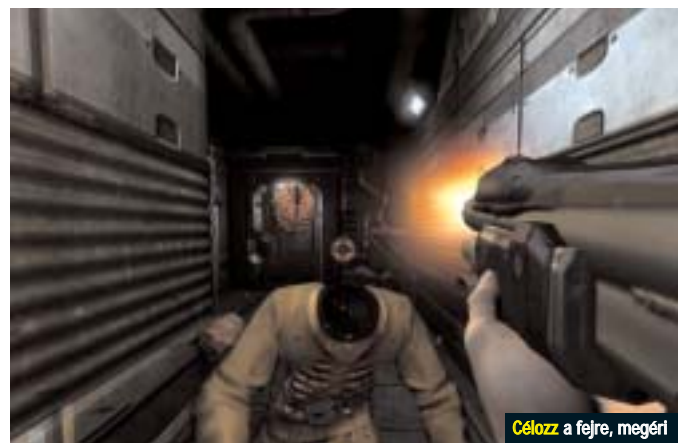
**Ami szé-  
gyen, de  
hasznos**

**13. TIPP** Hősünk alapállapotban is meglehetősen mozgékony, ezért sokaknak talán fel sem tűnik, hogy futni is tudunk a [Shift] gomb lenyomásával. Erre ritkán van szükség, viszont időnként nagyon: egyrészt a főszörnyeknél, másrészt bizonyos átugrandó, távolabbi akadályoknál.

**Fox Mulder  
üzeni...**

**14. TIPP** „Trust no one, always watch your back...” ☺

**Bad Sector**



## Szörnyek és fegyverek

Mit mi ellen?

Az alábbi táblázatban felvázoljuk, hogy melyik monszta ellen mit érdemes használni. Természetesen az a legjobb fegyver, amelyikhez éppen van lőszer, de ha a „bőség” zavarával küzdünk, akkor mi ezeket a mordályokat részesítettük előnyben a dögökre leosztva. Az „optimális konfigurációt” vettük figyelembe, tehát: zombi ellen kiváló a raksi, de minek pazarolni...?



**„Egyszerű” zombik:** Pisztoly



**Z-Sec zombi (Ex UAC-őrök):** Chain gun, ha már van, ha nincs, akkor machine gun.



**Zombi kommandós:** Chaingun.



**Zombi motoros fűrésszel:** Chaingunnal sorozd meg, lényeg, hogy ne kerülj közel hozzá...



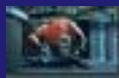
**Lángoló zombi:** Lásd a motoros fűrészes.



**Imp/wraith:** Shotgun minél közelebről. Egy oldalstrafe, majd bumm a fejbe!



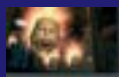
**Maggot:** Shotgun közelről.



**Pinky demon:** Plazmafegyver. Ha többen vannak, raksi ajánlott...



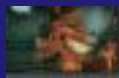
**Trite-ok (pók):** Távolról pisztoly, közelről machine gun.



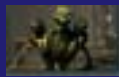
**Lost souls (repülő fejek):** Machine gun, esetleg pisztoly.



**Kerub:** Machine gun, ha egyszerre többen jönnek, akkor chain gun.



**Cacodemon:** Shotgun vagy rakétavető, ha van bőven lőszerünk.



**Revenant:** Rakétavető, ha nincs, akkor plazmafegyver.



**Hell Knight:** Nyolc shotgunlövés közelről. Hátraugrasz, feléd üt, elugrasz, shotgunnal fejbe lövöd. Ha van bőven lőszered, akkor raksi ajánlott.



**Mancubus:** Rakétavető



**ArchVile:** A soulcube ideális fegyver ellene. Mivel élőhalottat támaszt fel, nem érdemes szórakozni vele...

## HOGY HŐSÖK LEGYÜNK, NE HŐSI HALOTTAK

# D-DAY

Bár a nyugati fronton a Szövetségesek masszív túlerőben voltak tüzérség és légierő szempontjából, azért senki ne gondolja azt, hogy sétáglóppban végigszáguldhat Normandián. Ügyes taktikázással azonban még a legesélytelenebb szituációból is győztesen kerülhetünk ki, amihez most pár tanáccsal igyekszünk hozzájárulni.

### Mesterlövészek

**1. TIPP** Igen hasznos tag a mesterlövész, bár koránt sincs akkora hatalma, mint más világháborús FPS-ekben. Legjobban egy-három fős ellenséges csoportosulás ellen lehet bevetni, bár ilyenkor sem baj, ha ketten vannak, mert az újratöltés bizony elég lassú folyamat. Szintén ajánlott célpontok a telepített géppuskák, valamint géppuskafészek. Meg lehet próbálkozni a lövegek kezelőinek a kilövésével is, de általában ez nem vezet eredményre, mert túl sokan vannak, és ténykedésünkre jutalmul odapörkölnék.

### Gyalogsági védekezés páncélosok ellen

**2. TIPP** Harmadik kiemelt egység a bazookás: bár könnyen sérül, ha többen összeállnak, akár szét is löhetnek egy harckocsit – különösen, ha oldalról vagy hátulról lövik. Amennyiben nincsenek páncélosaink, különösen vigyázzunk rájuk, mivel a gyalogság nem tud gránátokat dobálni, így ez az egyetlen olyan egységtípus, amelyik szembe tud szállni az acélszörnyetegekkel. Ugyanakkor ha találunk őrizetlen vagy gyengén védett páncéltörő ágyút, azt igyekezzünk mindenképpen épen elfoglalni, mert – különösen beásva – remekül szétlőhetjük az ellenséges páncélosokat. A beásás, ha tudjuk, merről várható az ellen támadása, amúgy is minden esetben javallott, mert jelentősen megnöveli a védelmet.

### Sok lúd dísznót győz

**3. TIPP** A járművek használata nem sokban változott az afrikai harcokhoz képest: továbbra is az a nyerő taktika, ha minél több harckocsival egyszerre támadunk, miközben őket követik a javítók. A különböző típusú gyalogosok most is bónuszokat adnak, ezért ideális esetben legyen a tankban egy parancsnok, egy gépfegyveres és egy felderítő – a többi bármi lehet. Igyekezzünk a kezelők létszámát maximumra tölteni, mert minél többen ülnek a gépben, az annál hatásosabb a harcban.

### Szabad mozgás engedélyezése

**4. TIPP** Egyes specialistákat – orvosokat, utászokat – automatikus cselekvésre is lehet sarkallni. Például az orvos az összes környékbeli sérültet meggyógyítja, vagy az utász az összes közeli aknákat felszedi. Ezt a szabad mozgás engedélyezésével érhetjük el, amit a bal oldali tekerentyű elfordításával tudunk beállítani a játékban. Arra azonban figyeljünk, hogy ha ellenség van a közelben, akkor a „szabadjára engedett” katonák ne kóboroljanak el, hogy végül elpusztuljanak a németek tüzében, hanem inkább vonjuk vissza őket, és a szabad mozgás parancsot is.

### Ejtőernyősök bevetése

**5. TIPP** Az ejtőernyősök nagyon sokat segíthetnek, amennyiben rendelkezésre állnak. Mivel azonnal megjelennek a célterület felett, ezért olyan helyre is ledobhatjuk őket, ahol különben az ellenséges légvédelem leszedné a repülőinket. Ugyanakkor arra viszont ügyeljünk, hogy ne a legnagyobb német csoportosítás közepébe dobjuk őket, mert akkor pillanatok alatt elvéreznek. Legjobb, ha a frontvonal mögött, gyengén őrzött területek, járművek, lövegek megszerzésére használjuk fel őket. Jó hír, hogy bazookás is van velük, így gyengébb páncélosokkal is szembeszállhatunk.

### A harmadik küldetés

**6. TIPP** A harmadik küldetésben, ahol először a francia ellenállókkkal kell különböző akciókat végrehajtanunk, érdemes nagyon trükközni. Az alap, hogy az előző küldetésben szereztünk

járművet az ellenállónak, aki így időben tud szólni, magyarán több időnk lesz a feladatok elvégzésére – ugyanis a küldetés egy része időre megy! Ajánlott mindenkivel felmenni a vasút melletti épületig, ott meglovasítani a javító járművet, és elhajtani vele a fák között nyugat felé, míg meg nem látunk egy lerobbant német tankot. Ezt gyorsan megjavítjuk, és fel is töltjük személyzettel. Közben a kijelölt személy ott maradt a vasúti háznál, kikapcsolta a légiriadó szirénáját, majd gyorsan oda ment az egyik füstjelző ponthoz. A harckocsival, délről kerülve, végiggrambózzunk a városban, majd az utat követve északnak fordulunk, és míg a másik német tank legénysége a tűzoltással van elfoglalva, megszerezzük azt a tankot is. Innentől már viszonylag könnyű a dolgunk, csak arra kell figyelnünk, hogy a vasúti hidat felrobbantsuk egy utással, mielőtt megjön a vonat.

**Uhu**

## Easter Eggs

Rejtett poénok a játékban

**1** A harmadik küldetésben megidézhetünk egy démont, ha leromboljuk a templo mot, majd a romokat felrobbantjuk egy utással. Pontosan végezzük el a rituálét, azaz helyes sorrendben robbantsuk fel a fényeket. A démon ezután minket fog szolgálni, de elég egy kis hiba és...

**2** A tizedik pályán találkozhatunk El Ifrit-tel, egy régi ismerőssel Észak-Afrikából...aki meghalt! Vagy mégsem? A tag nem messze található attól a szénaboglyától, amit fel kell gyűjtanunk. Katonáink szóba elegyednek az illetővel, s a diskurzus erős hasonlóságot mutat a Monty Python-féle Szent Grál filmben szereplő lovagok beszélgetésével.

**3** Amennyiben a tizenegyedik pályán sikerül megmentenünk a Wing Commander-es William Van der Berget, akkor ő nagylelkűen felajánlja csapata segítségét a következő küldetéshez. Ez konkrétan több felderítő repülőt jelent a játékos számára.

**4** A befejező képsorokban két régi ismerőssel találkozhatunk: Gregory Sinclairrel és Eric Hartmannal.

## A felderítő

„Derítsük fel az ellenséget!”

**TIPP** Egészen különleges egység a felderítő. A veszteségek elkerülése érdekében ajánlott mindig öt előre küldeni, még ha így le is lassul az előrenyomulás üteme. Csak nagyon nehezen veszik észre, ezért nem kell félnünk az elhalálozásától – egyedül akkor látják meg, ha nagyon közel megy az ellenfélhez. A felderítés mellett igen jól használható üresen álló járművek elköltésére is. Különösen páncélosokat érdemes így meglovasítani, majd odavezetve a csapatunkhoz feltölteni további kezelőkkel. Arra azonban figyeljünk: ha a németek észreveszik, hogy járműveik körül bókálászunk, azonnal odaszaladnak, és igyekeznek ők beülni a gépekbe. Ugyahogy ilyenkor meglehetősen gyorsnak kell lennünk, vagy pedig még azt megelőzően lekaszálni a szaladókat, mielőtt elérnék a harcjárműveket.



A harckocsik tömeges bevetése hozza meg a sikert

# Nyerj egy Thermaltake Xaser III V1000D alumínium házat és modding szettet!

## A CSOMAG TARTALMA:

- Thermaltake Xaser III V1000D alumínium ház
- QTEC 350W-os tápegység
- Spirál kábelkötegelő UV zöld
- Thermaltake kék neonsző
- Thermaltake UV neonsző
- UV zöld tápcsatlakozók



**Kronos Trade Kft.**

[www.kronos.hu](http://www.kronos.hu)  
1054 Budapest,  
Alkotmány u. 20  
Tel.: (06-1) 302-8888  
E-mail: info@kronos.hu

**GameStar**

## KÉRDÉS:

Milyen anyagból van a ház előlapja?

- GS A** – Természetes alapanyagokból
- GS B** – Alumíniumból
- GS C** – Edzett műanyagból

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a **06-90-633-311**-es telefonszámra, és nyerd meg a Thermaltake modding csomagot!

Az SMS elküldésének határideje: **2004. szeptember 10.**  
(Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció  
e-mail: sms@lax.hu  
telefon: 06-1-264-2443



|  |   |
|--|---|
| <p><b>ALIEN computers</b></p> <p>1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: H-P: 10-19, Sz: 10-14<br/><a href="http://www.aliencomputers.hu">www.aliencomputers.hu</a> mail: info@aliencomputers.hu</p> <p><b>Konfigurációk: ingyenes összeszerelés, feszítés, 3 év garancia !!!</b></p> <p><b>Számítógépek munkahelyre, otthonra, Különleges konfigurációk: csúcsgépek játékra, videószerkesztéshez, grafikára; szerver gépek</b></p> <p><b>Vírusirtás, szerviz (kiszolgálással is) Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása</b></p> <p><b>SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ -ig NÁLUNK A LEGOLCSÓBB 148 Ft/A4, 100 oldalól 116 Ft (nettó), e felett további kedvezmények</b></p>   |   |
| <p><b>GIGABYTE</b></p> <p>Célcélszerű, 3 év garancia !!!</p> <p>Útaztatós kiemelt márkabútor, a legújabb árakkal, vásárlással (billentyű egérrel és 3 akcióval) A200, kábel rendszer, IR-001 8.899,- 3-utas 3-000 12.299,- Wireless 3490 34 Nétó 26.490,- OEM P4 alaplap 8.990,-</p> <p>Raktárőrül, vagy néhány napos rendelésre: ACER, LG, Samsung, Hyundai, Seoy TFT-k színes lézeryantratók árak 94.800-tól!</p> <p>Digitális kamerák, DVV kamerák (prof. 16) Notebook-ek (az oldalon) az értékelésig) Nagy teljesítményű F-F és színes lézeryantratók Fényrészecskék, multifunkciós lézeryantratók, faxok SAMSUNG termékek AKCIÓS árak !!!</p> <p>Nem találta az ártitét? Kérjen ajánlatot!</p>  | <p>Sírpus Plus (irodai, otthoni alaplap) <b>49.960</b><br/>(AMD 1.8, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + keng + LAN, AGP)</p> <p>Sírpus 2 Plus (irodai alap lap) <b>74.800</b><br/>(XP 2200+, 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9800/128, 5.1 hang)</p> <p>Sírpus 3 (játék-közép játék gép) <b>99.600</b><br/>(Gigabyte 7N400, XP 2500+112, 256 DDR, 80 GB HD, DVD, Radeon 9600Pro, 5.1 hang, Dooler ház 3000 típusú)</p> <p>Sírpus 3 MAX (erős játék gép / AMD) <b>166.960</b><br/>(NP3 lap, Athlon64 2800+, 2720/400 (DDR), 120 HD CD/RW+DVD, ATI 9800Pro, 5.1 hang, 400W PSU+ tap)</p> <p>Sírpus 3 Ultra (erős játék / AMD) <b>309.960</b><br/>(Gigabyte K04Pro, Athlon64 3200+, 2+12+400 Képlap, 80 GB (8 M), 80 DVD+RW 2 lejes, 3000Pro 256 M DDR, Audio225, Creative sound 5.1/6C, Logitech Coolbow Opt.)</p> <p>ALPHA Centauri Ultra (erős / Intel) <b>306.800</b><br/>(3x Sirpus 3 Ultra, de Gigabyte SK1100, P4 3.20 Prescott.)</p> <p>Tervezésre és bármilyen konfiguráció megvalósítására is! A vállalatunk teljesítménye, és nem a árak miatt van!</p> |
| <p><b>Sulinet expressz</b></p> <p><b>JÚLIUS 1-TŐL MINDENKI VÁSÁROLHAT SULINETBEN</b></p> <p>Tatszőleges konfigurációk sulinetes árkalkulációkkal</p> <p>1*60.000 2*260.000 3* 17* TFT féláron?</p> <p>Segülnek a legjobb megoldások kiválasztásában</p>  |   |
| <p>Néhány akció (jól-23+ árak, számítógép + WEB-es)</p> <p>MSI Radeon X800Pro 85.960 ATI 9800Pro 42.800</p> <p>BenQ 17" TFT 450:1, 16 ms, 3 év gar. 79.960</p> <p>SecoreDigital 128: 4.480, 256: 8.960, 512: 16.400</p> <p>CompartFlash 256: 7.360, 512: 13.200 1G: 25.960</p> <p>Predifire 2500: 8.320, 5120: 13.200 1G: 26.800</p> <p>LG CD-író 4.960, Logitech WEBcam-erő 6.960</p> <p>Logitech MCT60 11.960 Microsoft optagép 2.800</p> <p>Samsung HD 15 év gar. 120 800 94.400, 160 26.640</p> <p>Celeron 2.5/533/256 17.280 P4 520 (2.377) 40.800</p> <p>Axax A7000-X 10.640 A7000-E Duflex 10.640</p> <p>8x DVD-írók AKCIÓJA II NEC 2500 13.960</p> <p>NEC 2510 (2 layer) 15.960 LG 4002B 14.260</p> <p>MPI player+FM rádió 128 M 14.480, 256 M 19.640</p> <p>Kingston, Kingston, Corsair tuning memóriák</p> <p>csésze lámpák: Cooltek, Chieftec, Enermax típusok</p> <p>ZALMAN lámpák, tuning és modding alkatrészek.</p> |   |

**NC NOVA-COMP**  
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Tudta Ön, hogy megkezdtük Magyarországon a NEO termékek forgalmazását?

Szerelne többel megjelteni termékeinkről?  
Akkor még mibe vár?

Keressen bennünket NEO hangfalak, házak, egerek, billentyűzet nagy választékban!

|   |  |
|---|--|
| <p>5.1-es hangrendszer 100W RMS</p> <p><b>49.975,- Ft</b></p> | <p>5.1-es hangrendszer 60W RMS</p> <p><b>18.475,- Ft</b></p> |
| <p>400W</p> <p><b>15.975,- Ft</b></p>                         | <p>300W</p> <p><b>8.975,- Ft</b></p>                         |

Visszonteladói partnereket keresünk!

További információ:  
Nova-Comp Kft.  
1137 Budapest, Radnóti M. u. 22/A  
Tel: 06-30/625-5137, 06-1/329-2880 • [www.novacomp.hu](http://www.novacomp.hu)

## SZERKESZTŐI JEGYZET



A nyári uborkaszezon nem csupán a játékvilágot, a hardveres felségterületeket is megsínylette. A várt csoda grafikuskártya tömegek csak nem érkeztek meg időre (persze következő számunkban már biztosan benne lesznek), de persze ettől függetlenül meg kellett tölteni a hardver rovatunkat. Jelenleg olyan, főleg olcsóbb megoldásokat vizsgáltunk meg, melyekhez manapság nagyon sokan hozzáférhetnek.

848-as chipsettel ellátott alaplapok, olcsóbb hangfalak között dűskálhattok dögivel. Ígynecek körültekinthetnek kicsit a modding, avagy az optikai tuning csodás világába. Mindemellert bepillanthatok a Logitech legitkosabb gyárába, és, ha ez még mindig nem lenne elég, azt is eláruljuk, hogy miként készíthettek saját DVD lemezeitekről biztonsági másolatokat ©.

ZeroCool



## Guinness-világcsúcs!

Először a Guinness-rekordok történetében a különböző örült és vidám csúcsok mellett egy informatikai-hálózati rekordot is jegyeznek. Az első olyan hálózati eszköz, amely bekerült a könyvbe, a Cisco legfrissebb routere, amely másodpercenként 92 terabit adatot képes átáramoltatni magán. Az útválasztó sebességéről csak annyit, hogy az USA Kongresszusi Könyvtárának komplett nyomtatott állományát 4,6 másodperc alatt tudná letölteni (ez egy mai, korszerű modemmel 82 évig tartana), továbbá IP-telefon, adat- és videoszolgáltatások igénybevételéhez használható, legfőképp telefoncégek számára.



## Másolható videók?

Mielőtt bárki azt hinné, hogy a jogvédők és a cégek végleg becsavarodtak, tisztázni kell valamit: a másolhatóság csak bizonyos helyzetekben jöhet létre. A Warner Bros és a Walt Disney által vezetett konzorcium ugyanis olyan technológia kifejlesztésén fáradozik, amellyel engedélyezett másolatokat lehet készíteni otthoni, megosztott hálózatokra, illetve hordozható eszközökre. A rendszert Advanced Access Content Systemnek (AACs) nevezték el.



## VIRTUÁLIS TOPLISTA

Megszoktuk már, hogy a mai modern zenei élet fokmérője a sikerlista: az a „jó” nóta, amelyik minél magasabbra jut a különböző listákon. Ahogy azonban egyre inkább előretörnek a különböző digitális zenei szolgáltatások, úgy változnak a zenehallgatási szokások is, így Angliában megjelent az első digitális slágerlista. Ezen a szigetországban működő fizetős letöltőboltok adatai alapján szeptember elsejétől lehet majd megtudni, mely leltések voltak a legnépszerűbbek.



## nForce 4-adatok

Az NVIDIA nagyon belejött az alaplap lapkakészletek fejlesztésébe, így a jövőben megjelenteti majd az nForce4-et, amely Socket 754/939 és 940-es rendszereket (AMD Athlon 64, 64 FX és Opteron) támogat majd. Mindezt akár többprocesszoros környezetben is, hiszen két, négy vagy akár nyolc

procit is kiszolgálhat majd. Maximum 32 PCX (PCI Express) sávot képes működtetni (magyarán egyszerre egy 16x, egy 8x és 4 darab 1x az ideális konfiguráció). Ezzel együtt támogatja két PCX VGA-kártya használatát, öt PCI-csatolót, két NVIDIA Gigabit Ethernet kártyát, valamint az

NVIDIA RAID-funkciókat is. Rádás-ként maximum nyolc S-ATA és hat P-ATA meghajtót lehet majd csatlakoztatni rá, és nem kevesebb mint tíz darab USB-csatolót is. Ha ez még mindig nem elég, az SP-10, Soundstorm 2 hang beépítése is igen ígéretesnek hangzik (ez Dolby Digital 5.1-kompatibilis, és az 5.1-es, 6.1-es, valamint 7.1-es rendszerekkel is együttműködik). A chipkészlet megjelenése az év vége felé várható.





**Alaplap-teszt**  
A jelenlegi legolcsóbb kategória



**Optikai tuning**  
Mindent a szemnek



**Olcsó hangfalak**  
Olcsó vasnak hig a hangja?

## Több mint 1 milliárd PC 2010-ben?

A Microsoft úgy gondolja, manapság olyan 600 millió Windows alapú PC létezik a világban, de ez a szám várhatóan 1 milliárd fölé nő majd hat év múlva. Jelenleg azonban két fontos téma foglalkoztatja a legjobban a Microsoft híveit és felhasználóit: először is a Windows XP SP2 megjelenése. Will Poole, az MS Client Business főnöke szerint 90 nappal az után kaphatjuk meg az SP2-t, ha az Gold lesz (várhatóan augusztus végén). Másodszor pedig a Longhorn: az első Longhorn béta 2005 első felében, míg a befejezett változat 2006-ban várható.

## A Samsung válasza az N-Gage-re

Bár az első N-Gage egyértelműen bukás volt, a QD egyre sikeresebb, így más mobiltelefon-gyártók is észrevették: itt az ideje, hogy készülékeiken megjelenjenek a 3D-s játékok. Az SCH-V450 három előre telepített 3D-s játékkal lesz kapható, de a Samsung Fun Club tagjai továbbiakat tölthetnek majd le. Elsőként a ZioGolf és egy Metalion nevű lövöldözős gáma jelenik meg (a harmadikat még nem jelentették be). A készülék sztereó hangot is képes kiadni, és a könnyebb játszhatóságért egy joysticket is beépítettek a fejlesztők. Emellett MP3-lejátszás és -felvétel is szerepel a telcsi tulajdonságai között. Állítólag egy későbbi változata akár 1,2 gigabájt információt is tárolhat.



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Egy gigabájt** mailtárhelyet kínálnak felhasználniuk teljesen ingyenesen a Walla.com.  
<http://www.walla.com>

→ **Először a 90-es** években lezajlott böngészőháború óta, csak az Internet Explorer piaci részesedése: 95,48 százalékról 94,42-re.  
<http://www.microsoft.com>

→ **Letölthető** a népszerű videokodek, a DivX 5.2-es változata, amely a hibajavítások és a képminőség tökéletesítése mellett internetes képességekkel is erősödött.  
<http://www.divx.com/>

→ **Megszületett** az első hivatalos észak-koreai honlap. A világtól elzárt ország talán lassan nyitni látszik a világháló felé, bár van még mit tanulnia.  
<http://www.korea-dpr.com/>

→ **A Mozilla fejlesztői** által készített jövő generációs böngésző, a Firefox új változata, a 0.9.2 már elérhető a honlapjukon.  
<http://www.mozilla.org/firefox>

→ **A különböző** tesztprogramokat, benchmarkokat készítő orosz Rightmark memóriák tesztelésére szánt programjának új verzióját mutatta be, a Rightmark Memory Analyzer v3.2-t.  
<http://cpu.rightmark.org/>

→ **Nem sokkal** a memóriákat tesztelő új programja után, a RightMark csoport kihozta legújabb audió benchmark programját, a RightMark 3DSound v.1.20-t  
<http://audio.rightmark.org/>

→ **Július 30.** a rendszergazdák nemzetközi napja volt. Ezúton szeretnénk tehát minden kedves rendszergazdának működő hardvereket, nagy savszéllességet, megértést és elfogadást, megszavazott fejlesztéseket és jó hangulatot kívánni!



## Feltámad a Voodoo 2 koncepció

Érdekes „új ötlettel” jelentkezett az NVIDIA – amely nem is olyan új, mint amilyennek látszik. A 3dfx ugyanis a Voodoo 2 idején egyszer már kitalálta az SLI-t (Scan Line Interface), amelynek segítségével két darab Voodoo 2-t lehetett egy gépben használni, így megduplázódott a teljesítmény. Az AGP-korszakban nem létezett két AGP-s alaplap, így ezzel senki sem foglalkozott, de manapság egyre több Tumwater lapkészletű munkaállomás jelenik meg, amelyben két 16x-os PCI Express slot is található. Az SLI név maradt, ma azonban Scalable Link Interface-nek hívják: ennek segítségével lehet két GeForce 6800-at összekötni. Szemben a régi koncepcióval, amikor az egyik Voodoo 2 a páros, míg a másik a páratlan sorokat számolta, itt az egyik kártya a kép felső, a másik pedig az alsó felével foglalkozik. Nem hivatalos források szerint a két GF 6800 77 százalékkal nyújt több teljesítményt, mint egy darab. Az NVIDIA azt várja, hogy a megfelelően optimalizált meghajtók megjelenése után ez az arány elérheti majd a 90 százalékot is.

A Sanyo által kifejlesztett, kukoricából kinyert polimerrekből készült optikai lemez sokkal környezetbarátabb, mint a jelenlegi műanyag korongok. A MildDisc fantázianévű terméket már december óta forgalmaznia kellene a japán gyártónak, egyelőre azonban további fejlesztésre szorul, ugyanis 50 foknál nagyobb hőmérsékletnek nem áll ellen, így még nem érett a piaci megjelenésre. A cég szerint különböző anyagok hozzáadásával meg lehetne szüntetni a hőellenállási problémákat, ez esetben azonban értelmét vesztené az egész program, hiszen akkor már nem lenne környezetbarát a lemez. Egyelőre nem tudni, mikor fog piacra kerülni a továbbfejlesztett MildDisc.

## Késik a kukorica alapú CD

## Rövid hírek H A R D V E R

→ **400 GB-os**, asztali PC-kbe szánt merevlemez jelentett be a Hitachi, amely már kapható is. A 7K400 sebességéről nincs tudomásunk, kapacitásával viszont jelenleg vezeti a piacot.  
<http://www.hitachi.com/>

→ **November 4-én** jelenik meg Japánban a Nintendo új, két képernyős kézi játékgépe, a Nintendo DS. Ára 145 euró (36500 Ft) körül várható.  
<http://www.nintendo.com/>

→ **Az MSI bejelentette** első olyan SATA DVD-egységét, amely támogatja az NCQ (Native Command Queuing) szabványt. A készülék az XA52P nevet viseli.  
<http://www.msi.com.tw/>

→ **Az Albatron** hivatalosan is elismerte, hogy szemben az intelbejelentésekkel, i915 lapkakészletű alaplapja, a PX915G Pro húzható.  
<http://www.albatron.com.tw/>

→ **A Crucial** új memóriamodul-családot jelentett be, a Ballistixet, amely DDR/DDR2 SDRAM DIMM alapú sorozat.  
<http://www.crucial.com/>

→ **Bővítette DVD+/-R/RW** kínálatát Pioneer. A DVR-A08 nyolcszoros sebességű dual író.  
<http://www.pioneerelectronics.com/>

→ **Piacra dobta** az AOpen új barebone-ját, az LGA775 foglalattal rendelkező XC Cube EX915-t.  
<http://www.aopen.com.tw/>

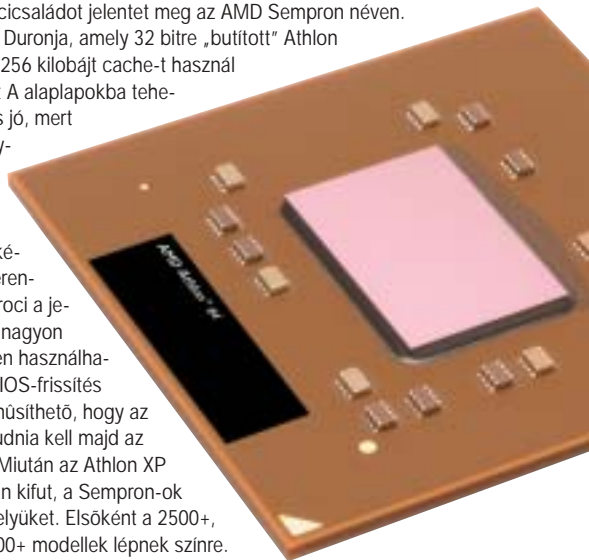
→ **A Konica Minolta** rázkódás elleni védelmet is tartalmazó digitális kamerát jelentett be, a DiIMAGE Z3-t. A 4 MP-s gép 12-szeres optikai zoommal rendelkezik.  
<http://konicaminolta.com/>

→ **Az ATI új chipet** jelentett be. A Mobility Radeon 9800 13 mikronos technológiával készül és DirectX 9.0 kompatibilis. Ennek a shipnek a segítségével minden mai játék gond futni fog laptopokon is.  
<http://www.ati.com>

→ **A Toshiba** bemutatta a Dynabook SS SX 2211LNKW notebookját, amely csak 1,1kg-ot nyom. 1,1 GHz-es Intel Pentium M procival és Intel 855GM chipkészlettel van felszerelve.  
<http://www.toshiba.com>

## Jön az AMD Sempron!

Új, olcsó procicsaládot jelentet meg az AMD Sempron néven. A 21. század Duronja, amely 32 bite „bitűtött” Athlon 64 magot és 256 kilobájt cache-t használ majd, Socket A alaplapokba tehető. Ez azért is jó, mert a gyártók egyre jobb és egyre olcsóbb K7-es alaplapokat készítenek. Szerencsére az új proci a jelenlegi lapok nagyon nagy részében használható lesz egy BIOS-frissítés után (valószínűsíthető, hogy az alaplapnak tudnia kell majd az FSB400-at). Miután az Athlon XP sorozat lassan kifut, a Sempron-ok veszik át a helyüket. Elsőként a 2500+, 2600+ és 2800+ modellek lépnek színre.



## Megapixeles PDA



**Ezt is megértük. 640x480-as felbontású PDA-t jelentett be a Fujitsu (ez az alap VGA-felbontás). Egy 3,7 hüvelykes TFT-n jelenik meg a kép, s a kis készülék még egy 1,3 megapixeles kamerát is tartalmaz. Mindemellett IEEE802.11b zsinór nélküli hálózati támogatással is rendelkezik. Szíveként egy Intel PXA270 Xscale proci dobog benne 520 megahertzen, valamint 128 megabájt RAM-mal, illetve 64 megabájt ROM-mal rendelkezik.**

## Félig biztonságos Internet Explorer



Június végén újabb súlyos biztonsági hibát találtak az Internet Explorer böngészőben. A Microsoft is jelentkezett egy javítással, ez azonban nem szüntette meg a hibát. Bár a speciális férget terjesztő oroszországi kiszolgáltató leállították, ennek ellenére az amerikai állami CERT szervezet arra hívta fel a világ felhasználóinak figyelmét, hogy a biztonsági rés változatlanul fennáll, így ideiglenesen használjanak más böngészőt az Internet Explorer helyett (komoly alternatívaként a Mozilla, a Firefox és az Opera ajánlható).

## INTEGRÁLT MESSENGER

Bár sosem hittük, mégis megtörténik: a Microsoft azonnali üzenetküldő rendszere, a Messenger a közeljövőben más hasonló rendszerek hálózatára is kiengedi majd a felhasználókat, megengedve a kommunikációt. Az a szerver (Live Communications Server 2005), amelyik lehetővé teszi ezt, illetve az ügyfélprogram kipróbálható változata az év vége felé várható, a teljes, hivatalos rendszer pedig a jövő év közepén. A háttérben az áll, hogy a fejlesztő cég úgy gondolja: az azonnali üzenetküldés ma már legalább olyan fontos szerepet tölt be az irodai és a magánkommunikációban is, mint az e-mail. Az új rendszer segítségével az AOL, MSN és a Yahoo rendszereire is lehet majd beszélgetni a mai Messenger utódjával.



## HALÁL A SPAMRE!

Az ITU (International Telecommunication Union) konferenciáján 60 ország és több nemzetközi szervezet képviselői arról egyeztetnek, mit lehetne kezdeni a mindent elöntő spamáradattal, ugyanis a kérértlen levelek tömege nemcsak zavarja a felhasználókat, hanem lassítja is a világháló. Becslések szerint a világ e-mail forgalmának 85 százaléka spam. Ennek az az egyik oka, hogy rengeteg ország nem rendelkezik még spamellenes törvényekkel, ezért is fontos a globális összefogás, hogy ez a „fertőzés” megszünjön. Az ITU szakemberei szerint, ha együttes erővel lépnek fel ellene a világ országai és szolgáltatói, két év alatt fel lehetne számolni a spamet. Úgy legyen!



# Piaactér



## LOGITECH MEDIA KEYBOARD

Billentyűzet

Herta Számítéstechnika | 06-1-239-8028 | 5 000 Ft+áfa | <http://www.herta.hu>

**A** Logitech erre az ősre is tartogat számos meglepetést. A hírnadók első képviselője ez a billentyűzet, mellyel új családot teremtett a cég. A Media Keyboard, ahogy a neve is utal rá, főként multimédiás alkalmazások kezelésére lett kihegyezve. Ezen azt kell érteni, hogy a szokványos kezelőbillentyűkön kívül helyet kapott rajta néhány programvezérlő gomb is, amikkel betölthetjük a médialejátszót, böngészőnket, levelezésünket vagy akár csevegőprogramunkat is. Ezeket természetesen vezérelhetjük is, így bizonyos esetekben hozzá sem kell érniük az egérhez. A billentyű bal oldalán található még néhány további kezelőgomb internetes mozgásunk kényelmesebbé tételére. További újírtásnak számít, hogy a funkcióbillentyűk ezúttal kör alakúak, ezt

mondjuk meg kell szokni, de nincs velük semmilyen probléma. A küllemén kívül talán az fogott meg minket a legjobban, hogy a gombok lenyomása semmiféle hangot nem eredményez. Teljesen zajtalanul kezelhető, nem zavarrunk senkit a folyamatos klímipirózással. Újfént sikerült tehát újat, egyben igen elegáns terméket alkotni, ami bizony már teljesen megszokott a Logitech csapatától. Bár egeret alából nem kapunk hozzá, érdemes egy pofás MX510-est beszerezni mellé. Igen jól mutatnak együtt párban ☺.

- ↑ Remek kialakítás
- Még várni kell rá

5

## NOKIA 7200

Mobiltelefon

Nokia Magyarország | – | Szolgáltatástól függ | <http://www.nokia.com>

**A** Nokia tervezői szerint eljött az idő, hogy megalkossák a „szörös telefont”. Persze ez egy kicsit erős túlzás, de először kézben tartva a 7200-ast valóban furcsa... persze csak egy ideig ☺. Az úgynevezett „levezhető felületek” egyfajta velúranyaggal lettek bevonva. Többféle színben is kapható, természetesen kiválaszthatjuk a számunkra legmegfelelőbbet. Ez elegáns, azonban sajnálatos módon igen könnyen koszolódik. Igen, két levezhető hátlapja van. A kinyitható készülék billentyűi mögött találhatjuk meg az akkumulátort, a kijelző „túloldalán” pedig a SIM-kártyát befogadó berendezést. Ezúttal tehát nem az aksi alatt van a SIM-kártya, erre érdemes figyelni. A készülék gombjai kicsit laposra sikerültek, ám ettől függetlenül hozzá lehet szokni a kezeléséhez. Kijelzője 65 ezer színű, és 128x128 pixelt képes megjeleníteni. Igen szép a képe, a beépített kamerával készített felvételek is egészen nézhetőek. A felvételek felbontása maximálisan



640x480 lehet, ami azért már egészen elfogadható. Maga a telefon kétnormás, így 900-as és 1800-as hálózatokban használhatjuk. A szokásos szolgáltatásokon felül jó néhány Java alkalmazást is találhatunk, és a beépített FM-rádióval bármikor elúthetjük az időt. Végül, de nem utolsósorban fontos, hogy ez a készülék már ismeri az EDGE, a GPRS, sőt még a HSCSD adatátviteli módokat is. Ha ez nem elég valakinek, akkor semmi ☺.

- ↑ Kiváló kamera
- ↓ Könnyen koszolódik

4

## VMAX MAGIC DRIVE 2.2GB

Adattároló

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 49 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**M**ár elég sokféle adattároló született, ezek között is jó pár igen látványos és elegáns darab. Talán a legkedveltebbek a különféle memóriás kártyák, amelyeket manapság fényképezőgépekben, mobiltelefonokban, kamerákban vagy akár zenelejátszóban használhatunk. Ezek általában két problémával is küszködnek. Egyfelől nem túl sok adat fér rájuk (persze van több gigabájtos kivétel is, de azért nagyon sokat kell fizetni), vagy a leolvasásuk némileg macerás lehet. Igen kiváló megoldás a VMax merevlemez, amely nem kevesebb mint 2,2 gigabájt adatot képes tárolni. Az egészen pofás fehér burkolat alatt egy percnként 4200-at pörgő merevlemez lakozik. Mindezt sikerült belepréselni 25 grammra, illetve 50x50x12 milliméterbe. Meglepően meleg és hideg helyen is tárolhatjuk, és még a kemény nyárban sem akadnak gondjai. A számítógéphez USB 2.0-s csatlófelületen kapcsolódik, az ehhez szükséges kábelt természetesen mellékelik a dobozában. Érdekesség, hogy semmiféle



töltést nem igényel, az üzemeltetéshez szükséges feszültséget az USB-porton keresztül kapja. Bár nem mondhatnánk, hogy ingyen van, mégis érdemes fontolóra venni egy ilyen beszerzését. Miért is? Egy hasonló méretű memóriakártya a többszörösébe kerül. Ekkora méretű merevlemez még noteszgépekben sem található, és aki esetleg már meguntta folyton CD-re írni a cipelő adatot, annak bizony igen jól jön.

- ↑ Tökéletes tároló
- ↓ Nincs FireWire csatlakozó

4

## MPIO CL200

CD-lejátszó

ATCOMP Multimédia Kft. | 06-1-431-3415 | 18 600 Ft+áfa | http://www.mp3center.hu

**K**ellően elegáns, feketére színezett fémfedéllel dicsekedhet az MPIO mindenevő lemezes MP3-lejátszója, noha burkolatának alsó része műanyag. Olvassa a CD-RW hordozóra irt zenei anyagokat is, legyen az CD-hangsáv, MP3, WMA, sőt akár Ogg Vorbis kódolású (ez utóbbi egyre inkább terjed, manapság leginkább játékok zenei formátumaként találkozhatunk vele). Az egzotikus kiterjesztések előnye, hogy az MP3-nál jobban igazodnak az emberi halláshoz, és lényegesen kisebb helyigénnyel nyújtják ugyanazt a minőséget. Alig két centiméter vastag a kecses készülék, jobb élen találjuk a kezelőszerkezetet és a csatlakozókat. Rendelkezik külön vonali kimenettel, emellett fémes hatású műanyagból készült vezeték távvezérlő csatlakoztatható hozzá. Az ingre csatlakozható irányítómodult kvarckijelzővel is ellátták, igényes, jól kezelhető darab. Számos ismétlési metódust ismer, és



hatféle hangszinbeállítás között dűskálhatunk. A készülék két „rágógumi” telepről nyeri tápellátását, töltésére a hálózati adapter szolgál. Ha végképp kifogyunk a szuszából, használhatjuk a két ceruzaelemmel benépesíthető külső teleptartót, ami utazáskor jól jöhet, bár így már nem annyira mobil a készülék. Leginkább tehát extra formátumaival és irányítómoduljával emelkedik ki a lemezes lejátszók tömegéből az MPIO CL200. Fontos, hogy az ára is teljesen elfogadható.

↑ „Mindent” lejátszik  
↓ „Kocogáshoz” nem alkalmas



## LOGITECH BLUETOOTH HEADSET

Fejhallgató

Herta Számítéstechnika | 06-1-239-8028 | 14 400 Ft+áfa | http://www.herta.hu

**B**ár hamarosan már az új generációs headsetek érkeznek a Logitech laboratóriumából, feltétlenül érdemes figyelmet szentelni egy aktuális modellnek is. A Mobile Bluetooth Headset, ahogy a neve is mutatja, különféle mobiltelefonokhoz jó. A dobozán lévő matrica tanúbizonysága szerint egy csomó Nokია, Sony Ericsson, Motorola és Siemens készülékhez is jó. Csak azért nem soroljuk fel mindet, mert mire leírnám, már egy újabb mobilt is támogatna ☺. A tesztek alatt több készülékkel is kipróbáltuk, és igen, el kell mondanunk, hogy ez az első igazán remek Bluetooth fejhallgató, amely az általában is használt legtöbb mobillal képes összelepedni. Dobozában egy elegáns, plexitetejű tokot találunk, amely első ránézésre egy szemüvegtartót idéz. Kicsit alaposabban megvizsgálva kiderül, hogy ez maga a töltőbölcső, amelynek hátuljára a feszültséget csatlakoz-



tathatjuk. Adnak hozzá néhány pót-párnát is, ha a mikrofon vagy a fül részénél elkoszolódna. Bekapcsolása után szép kék LED kezd villogni, és néhány másodperc alatt fel is lehet ismertetni a különféle mobilokkal. Igazán kényelmes viselet, alakja tökéletesen formálható. Üzem közben kiváló hangzást biztosít, bár szeles időben kicsit zajos. Kiváló vétel mindazoknak, akik tényleg minőségi, technológiailag is fejlett fejhallgatót szeretnének maguknak.

↑ Kiváló külalak  
↓ Drága



## VMAX SUPER-SLIM PEN DRIVE

Adattároló

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 9 992 Ft+áfa | http://www.multimedia.hu

**A**szintén ebben a hónapban tesztelt VMax gyűmölcsét már megismerhettük. Most is adattárolóról van szó, ám egy sokkal olcsóbb változatról. Igaz, hogy ez „csupán” 128 megabájt tárolására alkalmas, ettől függetlenül sokszor jó hasznát vehetjük. Az egyedül formatervezésű Pen Drive meglepően kicsi, egészen pontosan sikerült egy kellemesen vékony hatású eszközt kialakítani. Maga a burkolat nem a szokványos, igénytelen műanyag, hanem egyfajta fémötvözet, amelynek talán az az egyetlen hibája, hogy viszonylag könnyen karcolódik. No de pontosan ezért kell vigyázni a dolgainkra ☺. A fedőlapot levéve felfedezhetjük az egy szem USB-csatlakozót, amellyel rákötethetjük a számítógépre vagy akár noteszgépünkre. Dobozában találhatunk egy meghajtólemezt (bár Windows XP operációs rendszerünk automatikusan felismerte), egy – pontosan



a sérüléstől védő – kulcstartóra is tehető börtököt, illetve egy USB-hosszabbítókábelt. Ez utóbbi remekül szolgálja a kényelmesebb kezelést. Szerencsére USB 2.0-s, vagyis elég hamar átküszik rá a 128 megabájt adat. Mint említettük, ez nem képes annyi adatot tárolni, mint a VMax megoldása, viszont ha kicsit lejjebb is vettek egy pillantást az oldalra, láthatjátok, hogy vételi ára is sokkalta elfogadhatóbb. Az egyetlen probléma, hogy tárolókapacitása valóban lehetne akár a négyszerese is...

↑ Elegáns kidolgozás  
↓ Csak 128 MB



## ATEN PETITE CS-522

Átkapcsoló

Daxon Kft. | 06-1-361-3366 | Bevezetés alatt | http://www.daxon.hu

**E**gyazon konzolon kezelhetünk két független számítógépet az Aten Petite konzolátkapcsolójának (KVM Switch) segítségével. A néhány kábelből és kis csatlakozófejből álló apróság nem hozza a műfaj szürke ridegségét – sötét-szürke és zöld felületei kicsit barátságosabban hatnak az általában megszokottknál. Ha valaki ezen átkapcsolók egy régebbi nemzedékére gondol, a mechanikus szerkezet gyenge minősége ugorhat be. Ennek egy ideje már vége, a jelenlegi modellek mind mikroszekundumok alatt, digitálisan valósítják meg az átállást, és a monitor képminőségét sem rontja számottevően. Az üzembe helyezés csupán a kábelek csatlakoztatásából áll, semmi féle szoftver telepítésére nincs szükség, így operációs rendszertől függetlenül használható a rendszer, ami lássuk be, több esetben igen jól jöhet. PS/2 csatlakozású egerünket és billentyűzetünket



szabványos USB-s beviteli eszközökké fordítja a készülék a két gép USB-kapuiiban, így kevesebb kábelre van szükség. A hangot is átkapcsolja a Petite, sztereó jack csatlakozást igényel (igen, sajnos nem tud komolyabb hangrendszerek között váltani). Átkapcsolása billentyűkombináció segítségével történik, így a csatlakozófeje kábelestül száműzhető az íróasztal mögé, észrevétlenül teljesít szolgálatot.

↑ Könnyen szerelhető  
↓ Csak sztereó hang





A JELENLEGI OLCSÓ KATEGÓRIA

# INTEL 848P ALAPLAPOK

A hardvervilág manapság leginkább a PCI Express-t is támogató alaplapok körül mozog. Ezek újak, sokat tudnak, és drágák is. Mi azonban inkább azokra az alaplapokra helyeztük most a hangsúlyt, amelyeket az átlagfelhasználó akar, illetve tud megvásárolni.

**M**ár elég régóta nem teszteltünk alaplapokat nagy mennyiségben, hiszen nem igazán volt indokolt. Viszonylag hosszú ideig úgy festett, hogy mindenkinek megvan a maga kis elképzelése arról, mit szeretne a gépébe helyezni, és amikor ez összeállt, már nem volt sok értelme lecserélni. Most azonban végre több olyan alaplap is összejött, amelyek – ha nem is a mai csúcskategória képviselői – árukban igenis versenyképesek a jelenlegi piacon. A mellékelt táblázatból remekül kivehető, hogy az Intel 848P lapkakészlettel ellátott termékek miben tudnak kevesebbet nagyobb testvéreiknél – zömmel olyasmiben, amire leginkább csak legyintünk. Például ugyebár látható, hogy egy 848P „csak” 2 gigabájt memóriát képes befogadni, szemben mondjuk egy jóval drágább 875-ös-sel (amely akár 4 gigát is befogad). Ezen apróságok azonban nem azt jelentik,

hogy a 848-as termékek rosszak lennének. Pont azért maradtak ki belőlük bizonyos elemek, hogy olcsóbban hozzájuk lehessen férni.

### Teszteltünk, de hogy?

Mint minden összehasonlító tesztünkénél, ennél is teljesen egyedi kritériumok alapján értékeltük a résztvevőket. Az áruk, gondolom, nem igényel különösebb magyarázatot. A teljesítmény értelemszerűen a használt tesztprogramok alapján kapott eredmények arányos elosztása. A szerelhetőség magában foglalja az egyes csatlófelületek, bordák, illetve tápcsatlakozók elhelyezését, míg a szolgáltatások meghatározzák, hogy egy-egy típus milyen különlegességgel rendelkezik. Tesztprogramoknak ezúttal a 3DMark 2001-et, az UT2003-at, illetve a Far Cry-t választottuk. Az elsőt azért, mert az még teljesen család-

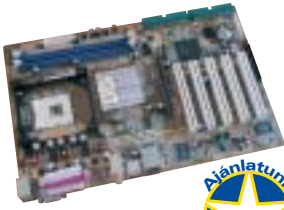
mentes, a másodikat közepkategóriás grafikai képességei miatt, az utolsót pedig korunk egyik legszebb grafikával megáldott programjaként. Mivel ugyanis leginkább játék közben vesszük észre a teljesítménykülönbségeket, úgy gondoltuk, mással nem izzasztjuk a rendszereket. Mindegyik gép 3,2 GHz-es P4 processzorral, 512 MB memóriával, valamint Windows XP SP1-támogatással futott.

### Egészen változatos felhozatal

A teszt megkezdésekor nem gondoltam volna, hogy a mérésekben ennyi differencia lesz majd az egyes alaplapok között. Azt gondolhatná az ember, hogy legalább egy lapkakészleten belül nincsenek kimagasló eltérések – és mégis. Ez pedig nemcsak a teljesítményben, hanem a szerelhetőségben, illetve még a felszereltségben is megnyilvánult. Bár

ez utóbbi tekintetében valóban nem tapasztaltunk túl nagy különbségeket, jó tudni, hogy a felhasználó valóban kedvére válogathat (és nem csak a dobozra festett logók különböztetik meg egymástól a termékeket). Mint már említettem, a 848-as chipset az alacsony árkategóriát képviseli. Ennek fejében persze hiányzanak belőle bizonyos technológiai megoldások, illetve a termékek dobozában sem lelünk semmi extra adalékot (példának okáért mondjuk különféle teljes verziós szoftvereket vagy speciális csatlakozásokat, illetve kiegészítőket). Tüzetes vizsgálat után arra a következtetésre jutottunk: amennyiben ebben az árkategóriában keresel magadnak lapot, leginkább az Abit, az EpoX, illetve az MSI háza táján érdemes körbenézned. Ezek a most tesztelt példányok között nem a legdrágábbak, teljesítményre viszont mindenképpen a legjobbak.

**ZeroCool**



### Abit IS7-V2



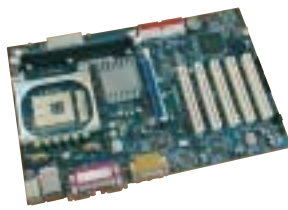
Kellően gyors

A jó öreg Abit ezúttal sem vitte túlzásba a cicomázást. A lehető legszokványosabb kinézetet kölcsönözte a lapnak, ha úgy tetszik a „NYÁK-barnát”. Egy AGP-, öt PCI-foglalat, két memóriahely (maximálisan 2 GB memória támogatásával), IDE Primary és Secondary csatlakozó, S-ATA RAID, integrált hatszernagy hang, 10/100-as hálózati csatlakozó, valamint négy USB 2.0 kapott rajta helyet. Az IDE-csatlakozók oldalra néznek, ezáltal sokkal kényelmesebben kezelhetők. A processzorfoglatához kicsit közel van néhány alkatrész, nagyobb ventilátorok vásárlása előtt pontosan mérjük ki a rendelkezésre álló helyet. A különlegesen kialakított, Abit-mintás hűtőborda semmilyen akadályt nem jelent. Sajnos a gyártó nem követte a szabályos színezéseket. Igaz, ez csak kényelmi szempont, de egy nem annyira szakavatott gépbütykölőnek ez a támpont is igen fontos. Az alaplap dobozában leírás, valamint kábeleket találhatunk.

- ↑ Jó szerelhetőség
- ↓ Kevés színjelölés

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 42/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 16/20 |
| FELSZERELÉS   | 16/20 |
| ÁR            | 8/10  |

82%



### Albatron PX848PV/Pro

Kicsit foghíjas

Az Albatron ezúttal sem hazudtolta meg magát. A részéről teljesen szokványos kékes alappal jelentkezett, sőt még az AGP-foglalat is ebben a színben pompázik. A grafkártyát tartó rögzítőkár remekül lett kialakítva, még a nagyobb típusoknál is kényelmesen oldható. Ehhez közel van az öt PCI-csatoló. Sajnos erről a modelltől lemaradt a S-ATA csatlakozó, és csupán két USB-foglalatot találhatunk rajta alapról. 5.1-es hang-, 10/100-as LAN-csatlakozóval, valamint két memóriafoglatlaltal is felszerelték. A dobozában található kiegészítő segítségével újabb kettőt varázsolhatunk elő, de ez már a gép hátulján is pluszhelyet igényel. Az Abihoz hasonlóan, a processzorfoglatnál itt is kicsit közele kerültek egyes alkatrészek. Nagyobb gond azonban, hogy az alaplap lapkát lehűtő borda miatt nagyobb ventilátorokat már rá sem tudunk illeszteni. Mérési eredményei nem a legjobbak, de az erős középmezőnybe besorolható.

- ↑ Olcsó
- ↓ Nincs SATA

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 37/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 14/20 |
| FELSZERELÉS   | 15/20 |
| ÁR            | 9/10  |

75%



### AOpen AX4SPB-UN

Szinkavalkád

A kis AOpen ezúttal is látványos megoldást pakolt össze aktuális tesztünkre. A szintén 848-as Intel lapkakészlettel felszerelt alaplap meghatározó színe a fekete. Igaz, hogy igyekeztek a színpaletta minden szegletéről kölcsönözni megoldásokat. Ennek köszönhetően a PCI-foglalatok sárgák, a memóriák kék és lila színben pompáznak, és még sorolhatnánk. Ők legalább figyelembe vették a szabványokat. Sok gyártó nem volt tekintettel arra, hogy az úgynevezett „elsődleges csatlakozónak” kékeknél kell lenniük. Itt ez remekül megvan. A 10/100-as háló, valamint az 5.1-es audió éppúgy jelen van, mint a két S-ATA csatlakozás, illetve a négy USB 2.0. Ha rádugtuk a tápot az alaplapra, egy piros fény jelzi, ha a készülék feszültséget kap. Ne ijedjünk meg tehát, ez még csak véletlenül sem hibát jelent. Dobozában egy leírás, kábeleket és extraként egy IDE/S-ATA tápátalakítót találhatunk.

- ↑ Színjelölések
- ↓ CPU-hűtőcsatlakozó helye

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 37/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 15/20 |
| FELSZERELÉS   | 16/20 |
| ÁR            | 8/10  |

76%



### ASUS P4P800S SE-EAY0Z

Ez nem jött össze

A mindig is minőségi termékeiről ismert cégnek ezúttal nem sikerült valami fényeset alkotnia. A mérési eredményeiből is kivehető, hogy a tesztelt termékek egyik leglassabbikával volt dolgunk. Az alaplap kialakításában semmi extra nem figyelhető meg. Egy AGP-, öt PCI-foglalat, két memóriahely és így tovább. Egyetlen érdekessége a nyomtatóport mellett fedezhető fel: a szokásos jack csatlakozón kívül egy digitális hangkimenet (SPDIF-Out – Sony/Philips Digital Interface) is helyet kapott rajta. Ezt főként erősítőkre tudjuk kötni. Viszont kifejezetten rosszul alkották meg az alaplap hűtőbordát. Egrészt nagy, másrészt pont úgy lett elforgatva, hogy már egy közepes ventilátort sem tudunk ráerősíteni a processzorra. Ugyancsak kevésbé szerencsés megoldás, hogy az IDE-csatlakozók túl közel vannak a memóriákhoz. Ez főként annak lesz zavaró, aki sokszor tesztbe a gépébe merevlemez...

- ↑ Digitális audió
- ↓ Lassú

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 36/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 13/20 |
| FELSZERELÉS   | 17/20 |
| ÁR            | 6/10  |

72%

|                    | Far Cry 1024x768 (fps) | UT2003 1024x768 (fps) |          | 3DMark2001SE 1024x768 (3DMarks) | Ár (Ft + Áfa) | Cég                    | Telefon       | Honlap                 |
|--------------------|------------------------|-----------------------|----------|---------------------------------|---------------|------------------------|---------------|------------------------|
|                    |                        | Flyby                 | Botmatch |                                 |               |                        |               |                        |
| <b>Abi</b>         | 42,49                  | 208,11                | 69,01    | 15 013                          | 13 400        | Interboard Rt.         | 06-1-412-3100 | www.interboard.hu      |
| <b>Albatron</b>    | 39,61                  | 203,4                 | 67,58    | 14 725                          | 12 100        | Mercury Computer       | 06-1-221-3020 | www.mercurycomputer.hu |
| <b>AOpen</b>       | 41,17                  | 203,38                | 67,38    | 14 829                          | 13 100        | Sowah Hungary          | 06-1-350-4539 | www.sowah.hu           |
| <b>ASUS</b>        | 39,26                  | 198,77                | 65,08    | 14 673                          | 15 992        | Bluefish Kft.          | 06-1-814-1111 | www.bluefish.hu        |
| <b>ECS</b>         | 41,71                  | 203,11                | 67,35    | 14 891                          | 12 792        | Pulsar Hungary Kft.    | 06-1-219-0395 | www.pulsar.hu          |
| <b>EpoX</b>        | 39,04                  | 204,05                | 67,66    | 15 070                          | 13 200        | Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | www.herta.hu           |
| <b>GigaByte</b>    | 41,02                  | 201,47                | 66,71    | 14 816                          | 16 000        | Co-Run Kft.            | 06-1-301-0600 | www.corun.hu           |
| <b>MSI</b>         | 39,74                  | 204,54                | 67,82    | 15 342                          | 14 800        | Ramiris                | 06-1-888-3200 | www.ramiris.hu         |
| <b>AOpen 865P*</b> | 42,41                  | 208,03                | 69,01    | 15 211                          | 22 800        | Sowah Hungary          | 06-1-350-4539 | www.sowah.hu           |
| <b>ASUS 875P*</b>  | 43,12                  | 210,02                | 69,09    | 15 382                          | 43 100        | Ramiris                | 06-1-888-3200 | www.ramiris.hu         |

\* a 865P és 875P chipsetes alaplapok csak összehasonlításként szolgálnak. Szolgáltatásokban jóval fejlettebbek, mint a 848-asok, persze drágábbak is.



## ECS 848P-A

Egy igazi közepes

Az ECS Elitegroup úgy gondolta, itt az ideje egy újabb, lila alapokra fektetett alaplapot alkotni. 848-as termékük ennek fényében öltött alakot. Ez az alaplap is inkább az erős közepmezőny képviselője, de tuningolással persze némi pluszenergia is kicsalható belőle – igaz, ezt mindegyik versenytársáról elmondható. Ennél a típusnál egészen baráti a borda mérete, bár itt más problémába ütközünk. Közvetlenül a memóriák mellett találhatjuk meg a két IDE- és a flopicatlakozót, valamint a fő tápcsatlakozót is. Ezáltal a gép összeszerelése, illetve későbbi módosítása igencsak körülményes. Dobozában a szokványos felozattal számoljunk, semmi kiemelendővel nem szolgált megalkotói. Csak mellékesen megemlíteném: a moddingtesztünkben bemutatott UV-neoncső egyes alkatrészeket igen szépen megvilágít ☺. Moddingmániákusoknak kihagyhatatlan lehetőség.

↑ Olcsó  
↓ Kicsit zsúfolt

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 37/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 14/20 |
| FELSZERELÉS   | 16/20 |
| ÁR            | 9/10  |

58%



## EPOX 4PLAI

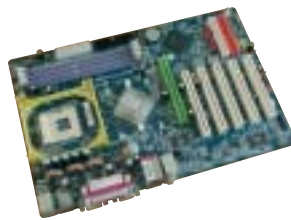
Gyors zöldség

Ha az EPoX alaplapjára tekintünk, körülbelül a 90-es évek legelejét láthatjuk rajta. Persze ez nem magára a technológiájára vagy a képességeire értendő, hiszen tesztünk egyik leggyorsabb képviselőjéről van szó. Egyszerűen csak az alapjában zöld kialakítás szembeütő; ezt még a kezdeti időkben alkalmazták nagy előszeretettel. Az IDE-csatlakozókhoz kicsit talán túl közel is, de megtalálhatjuk rajta a két S-ATA csatlakozót. Ettől kissé oldalvást helyezkednek el a nem túl elegáns lila memóriahelyek. Bordája ennek is elég méreteresre sikeredett, el is van forgatva 90 fokkal, viszont a processzorhoz közelebbi oldalon nem olyan magas. Éppen ezért kiválóan rászerezhető a nagyobb processzorventilátor is. Kevésbé kellemes megoldás az alaplap tápok elhelyezkedése: ezek viszont túlságosan közel kerültek a processzorokhoz. Ettől függetlenül remek választás mindenkinek.

↑ Jó teljesítmény  
↓ Problémás szerelhetőség

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 42/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 15/20 |
| FELSZERELÉS   | 16/20 |
| ÁR            | 8/10  |

81%



## GigaByte GA-81848P-G

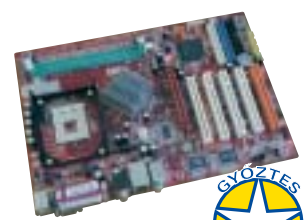
Valamivel több

Sajnálatos módon teljesítményében nem kimagasló, szolgáltatásaiban azonban mindenképpen! Azt persze nem mondhatjuk rá, hogy rossz, vagy lassú, egyszerűen csak tuningolás nélkül van nála gyorsabb is. A teljesen általános felépítést néhány apró extra képesség színesíti. Ide sorolhatjuk a Gigabit hálózati csatlakozót vagy a nyolccsatornás hangkimenetet. Ez utóbbihoz természetesen érdemes egy izmosabb hangberendezést párosítani, különben semmi különlegességet nem jelent. A jelen tesztünkben kipróbált alaplapok közül teljesen egyedülként csak ezen volt három memóriafoglat. Mondjuk ettől nem lehet többet pakolni bele gigabájtban, maximum az elosztás lehet más módon (legfeljebb 2 GB). A többször is emlegetett alaplap ventilátor ezúttal egészen kellemes, kicsi, nem lóg ki semerre, egyszerűen jó. Külön extraként említeném, hogy UV-fény alatt igen sok alkatrész világít. Ha moddingolni akarsz, ez kell neked.

↑ Nyolccsatornás hang  
↓ Drága

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 37/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 16/20 |
| FELSZERELÉS   | 18/20 |
| ÁR            | 6/10  |

77%



## MSI 848P Neo-V

Full extrás

Bár a teszt megkezdése előtt az ASUS képességeinek és szolgáltatásainak felsőbbrendűségére voksoltunk, a legtöbb területen az MSI vitte el a pálmát. Kialakításában és teljesítményében is egyértelműen nyertes, csupán aprócska kényelmi hiányságok felett kell szemet hunynunk. A rengeteg színes (és szerencsére legtöbb esetben szabványos) csatlakozójelölés alól csak a memóriafoglatok lógnak ki kicsit. Egy másik bibi, hogy a processzorfoglat elég szépen körbe lett bástyázva. Egyik oldalról kondenzátorok, a másiktól az elforgatott hűtőborda, a harmadiktól pedig a tápcsatlakozó nehezíti a nagyobb ventilátorok felhelyezését. Ne feledjük tehát: ha ilyen alaplapot veszünk, azonnal próbáljuk bele a CPU-hűtőt is, nehogy otthon érjen meglepetés... Ennek dobozában sem fedezhetünk fel semmi extrát, de legalább semmi bónusz nem emeli a vételi árat. Ja, ez is szépen mutat csilli-villi UV-fény alatt ☺.

↑ A leggyorsabb  
↓ Szerelhetőség

|               |       |
|---------------|-------|
| TELJESÍTMÉNY  | 44/50 |
| SZERELHETŐSÉG | 15/20 |
| FELSZERELÉS   | 17/20 |
| ÁR            | 7/10  |

83%

| Chipset                 | 875P                 | 865P                  | 848P                  | 845PE            |
|-------------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------|
| Processzor támogatás    | P4, Prescott         | P4, Celeron, Prescott | P4, Celeron, Prescott | P4, Celeron      |
| FSB sebesség (MHz)      | 800/533              | 533/400               | 800/533/400           | 533/400          |
| Hyper-Threading         | van                  | van                   | van                   | van              |
| Max. Memória (GB)       | 4                    | 4                     | 2                     | 2                |
| Memória támogatás       | DDR 400/333/266      | DDR 333/266           | DDR 400/333/266       | DDR 333/266      |
| Integrált grafikus chip | nincs                | nincs                 | nincs                 | nincs            |
| AGP                     | AGP 4x/8x (1.5/0.8V) | AGP 4x/8x (1.5/0.8V)  | AGP 4x/8x (1.5/0.8V)  | AGP 2x/4x (1.5V) |
| USB                     | 8db USB 2.0          | 8db USB 2.0           | 8db USB 2.0           | 6db USB 2.0      |
| Hálózat                 | van                  | van                   | van                   | van              |
| Audió                   | AC'97                | AC'97                 | AC'97                 | AC'97            |



Tesztgépünk támogatója:



# MINDENT A SZEMNEK

## OPTIKAI PC-TUNING FELSŐFOKON

Hardverrovatunkban már szinte minden témáról esett szó, gyors grafikus kártyákról, processzorokról, újításokról, ám korunk egyik leginkább terjedőben lévő mániájáról, a moddingolásról, azaz a gépcsinosításról még csak helyyel-közzel. Most változtatunk ezen egy kicsit.

**A** hagyományos és unalmas fehér számítógépházak ideje lejárt. Régebben még az is igencsak ritkaságszámba ment, ha valaki egy-egy baráti lanpartira mondjuk egy spéci házzal állított be. Cso-dájára járhattunk a beépített karacsonyiégő-sor tuningolt változatának, vagy valami házi barkácsolás végter-

szetnének venni, igazából már az is az, hiszen funkcionalitás szempontjából nem sok jelentősége van, mégis más érzés kedvenc videokártyánkat és processzorunkat egy gusztyos házban tudni.

Cikkünkben tulajdonképpen azt szeretnénk bemutatni, hogy manapság milyen lehetőségek állnak rendelkezé-

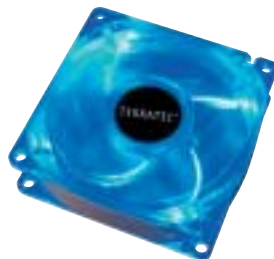
## Nem kell extra tudás, csak kreativitás és kézügyesség

mékének, amely azzal a nem titkolt szándékkal készült, hogy még egyedibbé és vonzóbbá váljon szerencsétlen PC-nk. Manapság a moddingolás igazi iparágga nőtte ki magát.

### Giccsparádé mindenkinek

Igazából kétféle PC-s létezik. Akinek tetszik a gépmoddingolás, és akit nem különösebben érint meg a dolog varázsa... Természetesen más kérdés, hogy mi számít moddingolásnak, mert ha egy jobban kinéző, csinosabb házat

sűnkre, ha gépünket egy kicsit fel szeretnénk dobni. Természetesen az itt bemutatott termékek csak töredékét képviselik a piacon fellelhető kiegészítőknek, de igyekeztünk úgy válogatni, hogy minden terület képviselve legyen egy-két igen érdekes megoldással. Végezetül szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy az adott termékekkel külön-külön is lenyűgöző látványfokozó hatást tudunk elérni, ám ezeket kombinálva még ütősebb kompozíciókat állíthatunk elő.



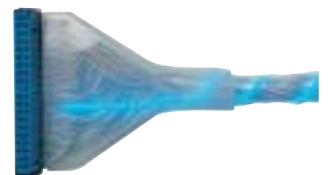
### TerraTec Housing Fan Pro

A szükséges plusz

Ez az a termék, amellyel mindenképpen találkozni fogunk előbb vagy utóbb, ha kedvenc PC-nk optikai tuningolására adjuk a fejünket. A TerraTec ventilátora elfogadható, 80x80x25 milliméteres méreténél fogva igen sok helyre beépíthető. Alacsony zajszintjének köszönhetően nem nagyon fogja növelni gépünk alaphangját, ráadásul a 2000-3000 rpm között szabályozható fordulatszámával akár 22 dBA-re is csökkenthető a kibocsátott zajszint. A teljesen átlátszó, kékes műanyagból készült keretbe négy, kék fényrel világító fényforrást építettek be, ezért két-három ilyen rendszerhűtő ventilátor már önmagában is igen látványos megjelenést kölcsönöz egy gépháznak.

**Pro:**  
Csöndes megoldás

**Kontra:**  
Nehéz hozzájutni



### TerraTec IDE ATA-kábel

A kék kígyó

A TerraTec speciális IDE-kábele egy magában ötvözi a praktikusságot és a külső dizájnos megjelenést. Formáját tekintve a hagyományos IDE-kábelrel csak az volt a baj, hogy nagy volt, nehezen kezelhető, és – ami az egyik legnagyobb negatívumaként róható fel – akadályozta a levegő szabad áramlását. A „kerek” IDE-kábelek viszont teljes mértékben ideálisak, hisz azokivül, hogy rendezettebb benyomást keltenek, egy átlátszó házban még jól is mutatnak – ráadásul a levegő áramlását sem akadályozzák annyira. A TerraTec rátett még egy lapátot, és a 45 cm hosszú, átlátszó kábelkötégen egy szolidan világító kábelhelyezett el, így már tényleg az optikai tuning egyik elmaradhatatlan kelléke.

**Pro:**  
Praktikus

**Kontra:**  
Nincs kikapcsoló



## MODDING EXTRAVAGANZA!

Egy kis kreativitással

A hagyományos értelemben vett moddingolás nem merül ki abban, hogy színes ventilátorokat és fényeket szerelünk a gépbe – ennél sokkal többről van szó! Sőt: valójában az igazi moddingmesterek egy átlagos, öreg gépházzal is csodákat tudnak tenni. Ehhez tulajdonképpen nem kell semmi extra tudás, csak egy kis alkotókészség és kez ügyesség, no és egy pár kacet a szűziből. Némi festés és a gépház átszabása után igazán egyedi remekművek készíthetők. Érdekes megnézni a képen látható házat, melyet a Half-Life 2 inspirált. A dizájn kedvéért olyan hangulatfokozók lettek beépítve, mint egy régi ampermérő, különböző csövek és gombok. Végezetül pedig bekerültek a nélkülözhetetlen világító alkatrészek, amelyek igencsak feldobják az amúgy sem unalmas remekművet.

## CSINÁLD MAGAD!

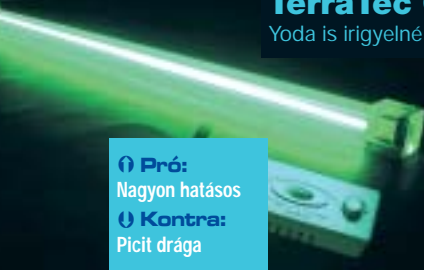
Akcióban az AeroCool UV



Az itt felsorolt termékek mindegyike hozzájárulhat ahhoz, hogy gépünk a karácsonyfákat is lenyomja, ám létezik egy „házi” trükk, amellyel igazán látványos dolgokra lehetünk képesek. Az AeroCool nemcsak neont utánozó hidegkatódcsöveket gyárt, de igazi UV-csövet is! A gyártók már rájöttek arra, hogy milyen hatásos is tud lenni sötétben az UV-fény és a sok alkatrész, amelyet UV-érzékeny anyaggal borítottak be. De ennél sokkal jobb, ha mi magunk vásárolunk speciális, több színben is kapható UV-érzékeny folyadékokat. Az átlátszó festékekkel bármit befesthetünk – vagy akár különféle logókat és ábrákat kreálhatunk, szóval tényleg csak a fantáziánk szabhat határokat. Bár ez napközben egyáltalán nem látszik, este az UV-csövet felkapsolva nem mindennapi látványban lehet részünk. Ráadásul mindez csak töredék annyiba kerül, mint ha megvennénk a bemutatott termékek közül párat! Ha pedig egyáltalán nem tudunk ilyen folyadékokat beszerezni, akkor rohanjunk el az első sarki írószershez, és vásároljunk öntapadós, ríktó színes papírokat, amelyek UV hatására szintén világítani fognak.

## TerraTec Cold Light Cathode

Yoda is irigyelné



**Pró:**  
Nagyon hatásos  
**Kontra:**  
Picit drága

Minden valamirevaló optikai tuning során beépítenek egy komolyabb fényforrást, egy úgynevezett hidegkatódcsövet. A TerraTec fénycsöve az általánostól eltérően nem kékes, hanem zöldes fényrel világít. A normálvilágításnál kívül viszont sok egyéb extra funkcióval is fel van szerelve. A vezér-

lőpanelen lévő kapcsolóval beállíthatjuk, hogy a cső villogjon, sőt akár hangra is működtethetjük a villódzást. Egy apró szabályozókapcsolóval finomíthatjuk az érzékenységet is, így a legkisebb szeszre is felvillanhat csövé. Hogy ez miért olyan jó nekünk?! Érdekes kipróbálni zenehallgatás vagy egy hevesebb tűzparábjában közösen beszerezett újdonságunkat. Garantáltan feldobja majd a hangulatot!



## Sweex Aquarius

„Hardver-akvárium”

A holland Sweex céget már nem kell bemutatnunk: sok hasznos és praktikus USB-s kűtyűt, valamint számtalan PC-s kiegészítőt köszönhetünk neki. A moddingolás szerelmeseinek kívánva kedvezni olyan gépházat dobtak piacra, amelynek érdekessége, hogy teljes egészében átlátszó plexiből készült. Mivel tervezésénél a külső volt az elsődleges szempont (bár ennek ellenére nagyon is jól szerelhető maradt a ház), összesen 12 fényes kék LED került bele, illetve a hangulat fokozása gyanánt az elő- és hátlapon lelünk egy-egy világító ventilátort; ezek a levegő jó áramoltatásáért felelősek. Sajnos a Thermaltake-nél már megszokott ventilátorszűrők hiányzanak, így aldoznak kell a szépség oltárán, és kénytelenek leszünk igen gyakran takarítani a házat.

**Pró:**  
Nagyon hasznos  
**Kontra:**  
Nagy helyigény

**Pró:**  
Ütösen néz ki  
**Kontra:**  
Borsos ár



## CoolerMaster Aerogate 3

Paneltrükk

Ha nem csupán a gépházban szeretnénk kékesen világítani, dizájnos alkatrészeket használni, akkor érdemes odafigyelni a ház külsejére is. A hűtés nagymestere, a CoolerMaster cég mindenféle igényes kiegészítővel áll ebben rendelkezésünkre. Mi az Aerogate 2 névre keresztelt panelt szemeltük ki, amellyel a belső rendszerhűtő ventilátorok fordulatszámát tudjuk állítani. Ezenkívül pedig segítségével akár négy különféle egység hőmérsékletét is figyelemmel kísérhetjük. Amellett, hogy igazán kellemes kinézetű, található rajta egy kék háttérvilágítású LCD-kijelző és számtalan kivilágított kezelőszerv is.

**Pró:**  
Dizájnos  
**Kontra:**  
Drága



## Inno 3D Tornado Gef FX5700

VGA, picit más szemmel

Bizony-bizony mindenki jól lát, nem véletlenül került be ez az Inno 3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra kártya az optikai tuning manapság használatos kellektárába. Bár a technika ott még nem tart, hogy teljesen átlátszó legyen a kártya, azért a ventilátorral itt is trükköztek a készítő: méretes hűtőbordán terpeszkedve elegánsan világító kék led teszi még meghittebbé a gépház hangulatát. Természetesen a kártya tudásában is nagyon ott van, tehát ennyi pénzért tényleg nem csak még egy színes ventilátort kapunk. Teszt eredményeit korábbi számunkban közölt cikkünkben lesheted ki.

**Pró:**  
Impozáns  
**Kontra:**  
Közepes fényerő



## Vanrec Fancard

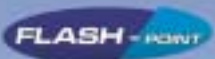
A hűtés mestere

A Vantectől is láthatunk már a GameStar hasábjain érdekes és hasznos termékeket. A Vantec Fancard tulajdonképpen összeköti a kellemest a hasznossal. Az egyik üres PCI-bővítőhelyre helyezhető kártyát tápra kötve nagy mennyiségű hőt tudunk kivezetni a gépház belsejéből. A speciális rendszerhűtő kártya két nagy teljesítményű, állítható sebességű ventilátorral rendelkezik – ezek ráadásul UV LED-ekkel is fel vannak szerelve. Ideális választás lehet egy plexioldalu vagy teljesen plexiből készült házhoz. A Fancard külseje továbbá UV-szenzitív anyaggal van borítva, így sötétben meglepően elegánsnak hat az UV kék fényre.

Névadó szponzor



Arany szponzor



Kizárólagos hálózati  
 megoldásszállító



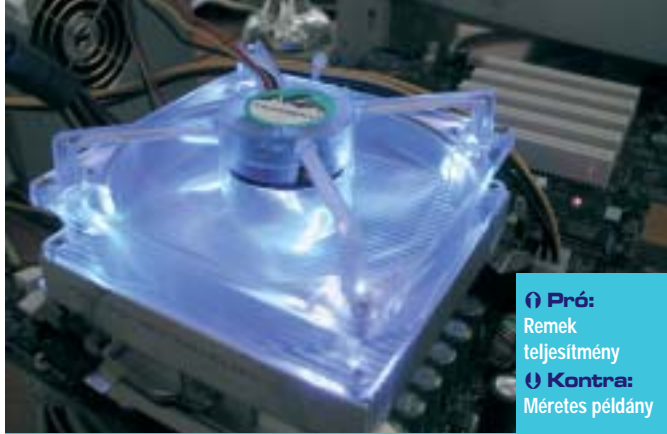
Helyszín



Ezüst szponzor



Médiatámogató



**Pró:**  
 Remek  
 teljesítmény  
**Kontra:**  
 Méretes példány

### Foxconn CPU Cooler

Processzordívat

Sokan kételkednek a processzor hűtésének moddingolásában – félig-meddig jogosan, hisz itt azért tényleg a teljesítmény számít, és nem elég, ha szépen villog egy ventilátor. Éppen ezért erősen javasolt széles ívben elkerülni a pár száz forintos csilivili hűtőket, és igyekezzünk nagyobb, nevesebb gyártók termékei közül válogatni. Ha nemcsak dizájnos, de megbízható hűtésre van szükségünk, akkor a Foxconn háza táján kell szétnéznünk. Az igen méretes, négy darab kék LED-et is tartalmazó hűtő 2400 rpm teljesítményével a manapság legnagyobb órajellel rendelkező Intel P4-es procik hőmérsékletét is képes megbabonálni. Alacsony, 30 dBA zajszint és 40 000 óra garantált működési idő teszi még vonzóbbá számunkra.



### AeroCool CCFL Spiral Fan Grill

Fő a biztonság

S hogy mi mindenre lehet még világitást szerelni? Erre a legjobb példa, hogy már a ventilátorok védőrácsaiból is léteznek világitós változatok. A hét különféle színben kapható, 8 centiméteres védőrácsok igazán impozáns látványt nyújthatnak. Pozitívum a dolognak, hogy ha zavarba miniket a fény, akkor a rajta lévő kapcsolóval bármikor kikapcsolhatjuk. Azoknak, akik esetleg amiatt aggódnának, hogy túl rövid lenne ezeknek a termékeknek az élettartama, jó hírrrel szolgálhatunk, hisz körülbelül 30 000 óra üzemidőt jósolnak a gyári adatok. Rövid fejszámolás után rájöhethetünk, hogy ha egész nap bekapcsolva hagy-nánk őket, akkor is 4-5 évig lennének képesek működni.

**Pró:**  
 7 színben kapható  
**Kontra:**  
 Csak esztétikus



### AeroCool táp 550W

UV-csoda

Ha már a plexiházakról is szót ejtettünk, felmerülhet a kérdés, hogy vajon milyen tápot érdemes egy ilyen spéci házba szerelni. Az AeroCool háza tájáról érkezett tuningtáp az igen különleges, ugyanakkor megbízható tápegységek közé tartozik. Megbízható, mert a 350 és 550 wattos teljesítményben is kapható aktív PFC-s tápegységek hosszú élettartamot és gond nélkül működést tesznek lehetővé. Kialakítása pedig egyáltalán nem mondható hétköznapi, hisz a tápegység burkolata több helyen is plexiből készült, belsejében pedig kék UV-fények világítanak. A másik nagy pozitívum, hogy a belőle kikerülő kábelletek burkolata szintén UV-érzékeny anyagból készült, éppúgy, mint a csatlakozók.

**Pró:**  
 Látványos  
**Kontra:**  
 Drága



### Super-Flower

A visszafogott versenyző

Bár nem teljesen plexiből készült, a látvány mégis garantált. A kíváncsi tekintetek számára egy oldalsó és felső plexifal teszi lehetővé a beku-kucskálást. Ellentétben azokkal a házakkal, ahol csak az oldal átlátszó, itt még jobban tudnak érvényesülni az egyéb világító kiegészítők. Nagyon tetszett, hogy praktikus és könnyen szerelhető, hiszen kézzel nyitható csavarok fogják össze a házat. Ezen túlmenően a készítő azokra is gondoltak, akik nem szeretnék önkéntesen vért adni egy-egy alkatrészcsere-nél, hisz teljesen sorjamentes ki-dolgozást kapott a ház.

**Pró:**  
 Jól néz ki  
**Kontra:**  
 Lehetne nyitottabb

### Felkészülés karácsonyra

Bizunk abban, hogy a cikket végigolvasva mindenki kedvet kapott a gépcsinosításhoz. Azoknak sem kell lemondaniuk a moddingolásról, akiknek korlátozott anyagi lehetőségeik vannak. A vizsgált termékek tükrében elmondhatjuk: egy átlagos optikai tuning házzal együtt manapság olyan 20-25 ezer forintból kihozható. Egy teljesen plexiből készült átlátszó ház, egy világító táp, néhány színes ventilátor, világító IDE-kábel és katódcső együttesen körülbelül 50-55 ezer forintból. Az sem utolsó szempont, hogy gépünk ezek után már jó eséllyel indulhat a hazai legrangosabb karácsonyfaszépség-versenyeken is ☺.

**Mady**

| Termék                                | Ár (Ft + Áfa)   | Cég                   | Web             | Tel           |
|---------------------------------------|-----------------|-----------------------|-----------------|---------------|
| Terratec Housing Fan Pro              | 3 900           | Pixel Multimédia      | www.pixel.hu    | 06-1-321-7809 |
| Terratec IDE kábel                    | 4 390           | Pixel Multimédia      | www.pixel.hu    | 06-1-321-7809 |
| Terratec Cold Light Cathode           | 4 390           | Pixel Multimédia      | www.pixel.hu    | 06-1-321-7809 |
| Foxconn CPU cooler                    | 2 000           | DTK Computer          | www.dtk.hu      | 06-1-412-3400 |
| CoolerMaster Aerogate II              | 8 740           | Gépbolt               | www.gepbolt.hu  | 06-1-469-5800 |
| AeroCool Aero Power II 550W           | 16 492          | Mistral Computerworld | www.mistral.hu  | 06-1-236-0000 |
| AeroCool CCFL Fan Grill UV            | 1 992           | Mistral Computerworld | www.mistral.hu  | 06-1-236-0000 |
| SWEEEX Aquarius                       | 34 900          | Gépbolt               | www.gepbolt.hu  | 06-1-469-5800 |
| VantecFancard                         | Bevezetés alatt | Mistral Computerworld | www.mistral.hu  | 06-1-236-0000 |
| Inno 3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra | 36 800          | Aqua Computer         | www.aqua.hu     | 06-1-343-4544 |
| Super-Flower                          | 12 200          | Flash-Com             | www.flashcom.hu | 06-1-407-1500 |
| AeroCool CCFL UV                      | 1 992           | Mistral Computerworld | www.mistral.hu  | 06-1-236-0000 |

Amióta csak hangot képes kiadni a PC, jobbrosszabb hangszórórendszereket fejlesztettek és gyártottak. Vannak köztük fantasztikus hangzásúak és gyengébb minőségűek is. Most azokra gondoltunk, akik nem dúskálnak a földi javakban, nincs sok tízezer forintjuk egy ilyen készletre, mégis szeretnének élvezhető hangot kicsikarni a gépből.

OLCSÓ VASNAK HÍG A HANGJA?

# HANGSZÓRÓTESZT



## Codegen S2-001-C9CA

Kis designos

Ez a sztereó hangszórópár nagyon, pofásan néz ki. Már összeszereléskor kiderülnek azonban nagyobb hiányosságai: az áramkábél, illetve a hangszórókba épített zsinórok túl rövidek. A bekapcsológomb mellett hangerőszabályzót és – a mezőnyben egyedülként – treble (magaskiemelés) gombot is találunk. Közép- és magas-sugárzó van a két dobozban. Maximális hangereje a gép előtt ülve is elfogadható. Műanyag hangzású, kevés dinamikával rendelkezik a hangképe. Sajnos a basszusok nagyon hiányoznak. Közepes hangerő alatt ne hallgassuk, mert lehalkítva rémesen szól. Szerencsére viszont nem zajos.

- ↑ Nagyon pofás
- ↓ Lehalkítva rémes

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 6/10  |
| DESIGN        | 12/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 10/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 7/10  |
| EXTRÁK        | 12/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 11/25 |

58%



## Philips MMS 221

Semmi különleges

Igényes, letisztult design jellemzi (megszokott komputerszínű a két kis doboz). A mellékelt kézikönyvből minden lényeges dolog kiderül. Kellemes hangja van, erőteljesen közepesen szól, bár van benne valamennyi basszuskiemelés (Bass Reflex System – hirdeti büszkén a dobozon). Sajnos a magasak nem állíthatóak, így ezek el is vesznek mindörökké. Dinamikája elfogadható, lehalkítva is jól szól. Ki-be kapcsoló és hangerőgomb található rajta. Maximális hangereje még simán hallgatható, nem recseg, és nem is igazán torzít, mint sok más kihívója. Mivel hosszúak a zsinórai, így könnyen elhelyezhető az asztalon.

- ↑ Basszuskiemelés
- ↓ Semmi extra

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 7/10  |
| DESIGN        | 10/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 17/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 9/10  |
| EXTRÁK        | 12/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 18/25 |

73%



## Creative SBS250

Tiszta kreativitás

Gondosan becsomagolt termék, amelyhez külső tápot is adnak, így sokkal egyszerűbb elhelyezni is. A fekete hangszórók elég vastagon szólnak meg teljes hangerővel, ámde még így is a hallgathatóság felső határán belül maradnak. Csak középsugárzója van, így mind a basszus, mind a magas hangok terén szegényes. Mindazonáltal amit tud, az szépen, tisztán, dinamikus szóval meg. Bekapcsológomb és hangerő-állítási lehetőség mellett fejhallgató-kimenete is van, amely igen hasznos lehet éjszakai zenehallgatásnál vagy játéknál is. Dobozában informatív kézikönyv található, amelyből mindent megtudhatunk róla.

- ↑ Tiszta hangzás
- ↓ Kevés magas és basszus

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 8/10  |
| DESIGN        | 11/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 20/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 9/10  |
| EXTRÁK        | 12/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 20/25 |

80%



## Trust 450P SoundForce

Közepes minőség

Szép kialakítás, a dobozban külön védelem található a hangszórók gombjainak. Hangképe semmi váratlant nem nyújt: közepesen szóval meg, sajnálatosan elég kevés dinamikával. Negatív ráadásképpen sehol nincsenek a basszusok, de még magasak sem. A 3D funkció játékokhoz jó („élesíti a hangot”), zenehallgatásnál elkeni a szólamokat, főleg az éneket teszi nagyon a háttérbe. Fejhallgató-kimenet is található rajta a hangerő-szabályozó és a bekapcsológomb mellett. Maximális hangereje mellett a szomszéd bátran aludhat, letekert hangerővel, halkán is hallgatható és élvezhető. Kicsit még dolgozhattak volna rajta.

- ↑ 3D funkció
- ↓ Túl halk

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 7/10  |
| DESIGN        | 10/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 18/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 9/10  |
| EXTRÁK        | 11/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 17/25 |

72%

Néhány ezer forintot talán mindenki rá tud szánni egy hangszórószettre, még ha nem is érdekli annyira a hangminőség. Ezért gondoltuk úgy, hogy a piacon fellelhető legolcsóbb készülékekről írunk: a felső határt 5000 forint + áfában határoztuk meg. Természetesen ennyiért nem számíthatunk csúcsmínőségre. Így összehasonlításunkat kategórián belül végeztük (senki ne várja egy 4000-es hangszórótól, hogy olyan teljesítményt nyújtson, mint valamelyik 50 000 forintos nagy testvére). Nyolc versenyző állt fel a képzeletbeli startvonalhoz. A minősítés szempontjai hasonlatosak voltak az eddig megszokott hangszórótesztekkel alkalmazottakhoz, ezúttal azonban mégis kicsit másképp értékeltünk: figyeltünk arra, hogy az adott kategórián belül milyen teljesítményt nyújtanak. Nem tettünk igazán különbséget a 2.0-s és a 2.1-es rendszerek között: mostani vizsgálódásunkban csak és kizárólag az árkategória számított. Tesztünkhöz ezúttal a Creative Audigy 2 Platinum EX hangrendszerét használtuk a minél tisztább megszólalás

végezt, míg médialejátszónak a JetAudio 6.0.4.4513 (Basic) verzióját telepítettük. Játékként az Empires: Dawn of the Modern World volt az etalon, míg zeneileg az új Grand Illusion-album, illetve hagyományainkhoz híven Beethoven V. szimfóniája és a Yes: White Car című szerzeménye hangzott el jó sokszor. Szerencsére egy csillárt vagy falat sem sikerült kidöntenünk a nagy hangerővel, sőt az irodaház többi dolgozója sem hallott semmit: ezek nem igazán bivalyerős kutyuk.

A végére persze beigazolódott az ősi igazság: ami olcsó, az sajnos nem túl jó. Vájtfülűek, illetve zenefüggők ne ilyen rendszereket válasszanak: inkább gyűjtsenek még sok-sok pénzt valami lényegesen jobbra. Szerencsére azonban ebben a kategóriában is sikerült egészen jó készülékeket találnunk, így mindenféleképpen ajánlani tudunk olyan hangszórókat, amelyek kispénzűeknek is érdemes megvenni. A 2.1-es rendszerek közül vas-tag basszusa miatt a Neo rendszerét javasolnánk: aki jó basszust akar, an-

|                              | Ára+áfa | Forgalmazó                   | Telefonszám   |
|------------------------------|---------|------------------------------|---------------|
| <b>Altec 121</b>             | 4 990   | Ramiris                      | 06-1-888-3200 |
| <b>Codegen</b>               | 2 800   | Ramiris                      | 06-1-888-3200 |
| <b>Creative SBS 250</b>      | 3 490   | Ramiris                      | 06-1-888-3200 |
| <b>Unitek SP-288</b>         | 4 150   | Ramiris                      | 06-1-888-3200 |
| <b>Neo SW-M22BK</b>          | 3 990   | Novacom                      | 06-1-329-2880 |
| <b>Philips MMS 221</b>       | 3 992   | Multimedia Magyarország Kft. | 06-1-463-9039 |
| <b>Trust 450P SoundForce</b> | 4 792   | Multimedia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 |
| <b>Labtec Spin 75</b>        | 3 600   | Herta                        | 06-1-239-8028 |

## Egy falat sem sikerült kidöntenünk a hangerővel: ezek nem igazán bivalyerős kutyuk.

nak ez a készülék az ideális. Aki nem ragaszkodik a basszushoz, vagy megelégszik a sztereo hangzással (illetve olyanok a körülmények, hogy a subwoofer használata vagy elhelyezése zavaró lenne), annak a Labtec, illetve a Creative készülékei a megfelelőek. Újftent beigazolódott, hogy még az alacsonyabb árfekvésű kategóriákban is érdemes az ismert már-

kákat előnyben részesíteni – nevezetesen terméket, amilyenről sosem hallottunk, inkább ne vegyünk: ne kockáztassunk, ugyanis kevés pénzünkből irtózatossá lehetünk. Tény: néhány ezer forintból is lehet azért zenét hallgatni vagy játszani, így nincs okunk szegyenkezni, ha ilyen rendszert veszünk.

**Gyu**



**Labtec Spin 75**



Kicsi a bors, de...

A kis fekete hangszórókészlet kellemes meglepetést szerzett – egyrészt igényes kinézetével, másrészt élvezetes hangzásával. Nagy hangerőállító gombja is erőt sugároz: ez a kis jószág elég jól megszólal, bár maximális hangereje nem döngeti az alattunk lakó plafonját. Fejhallgató-kimenete kellemes extra, hangminősége erős-dinamikus közepet, egynémely magaszt és aránylag kevés mélyet tartalmaz. Külső tápja van, dobozában a legfontosabb információkat tartalmazó kézikönyv található. Ezt a készletet jól el lehet viselni hosszú távon is, magam a teszt után is napokig a géphez csatlakoztatva hagytam.

- ↑ **Erőteljes megszólalás**
- ↓ **Mélyek hiánya**

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 10/10 |
| DESIGN        | 11/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 21/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 9/10  |
| EXTRÁK        | 12/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 22/25 |

**85%**



**Unitek SP-288**

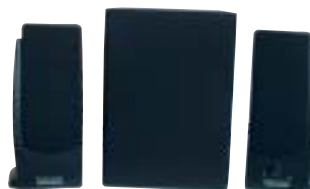
Túl egyszerű

Ez bizony egy 2.1-es rendszer, hurrá! Szóval van subwooferünk (bár ez inkább csak sub-sub-woofer ☺) sőt, sztereo bemenetünk is, így akár DVD-lejátszóhoz vagy bármilyen más sztereo eszközökhöz is hozzákötethetjük (más kérdés, hogy DVD-t nem szép dolog 2.1-en hallgatni). A wooferen hangerő- és basszusállító gomb van, a szatellitiek legfőképpen magast nyomnak. Dinamikája elég gyenge, maximális hangereje elenyésző, maga a készülék is elég gagyi kinézetű, így már a kicsomagolásnál ügyelni kell arra, nehogy megsértsük. Rettentő rövidiek a zsinórai, nehéz elhelyezni, így használata elég körülményes.

- ↑ **DVD-lejátszóhoz is csatlakoztatható**
- ↓ **Meglehetősen egyszerű**

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 8/10  |
| DESIGN        | 7/15  |
| TELJESÍTMÉNY  | 12/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 5/10  |
| EXTRÁK        | 10/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 12/25 |

**54%**



**Altec Lansing Model 121**

...csak a kinézet

Ez a kis készülék már kinézetre is igényességet tükröz, sőt megemelve a dobozát kiderül, hogy ebben azért van „anyag”. Ez persze javarészt a subwoofernek köszönhető, hiszen ez is egy 2.1-es rendszer. Összeszerelése és kábelezettsége profi nagytestvéreit idézi. Kár, hogy a hangerőállító a szatelliten, míg a basszusállító a wooferen található (itt is a hátán), így az asztal alá kell mászni, ha tekergetni szeretnénk. Hangja meglehetősen közepes, kevés magassal, elfogadható középpel és basszussal. Hangereje elég gyenge. Fejhallgató-kimenettel, illetve kis sztereo jack-RCA átalakítóval is ellátott.

- ↑ **Komoly küllem**
- ↓ **Kis hangerő**

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 6/10  |
| DESIGN        | 14/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 13/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 9/10  |
| EXTRÁK        | 14/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 15/25 |

**71%**



**Neo SW-M22BK**



A vastag hangzás

Kellemes kinézetű, fekete 2.1-es készülék. Apró szatellitiek, amelyekben jó szokás szerint egy középsugárzó adja a hangot. A mélynyomó meglepően vastagon szólal meg, ami igazán biztató lehet azoknak, akiknek szükségük van robbanásokra, durranásokra vagy kemény basszusokra. Zsinórai megfelelően hosszúak, kezelőszervei közül a hangerőállító a subwoofer elején, a basszusállító a hátán található, így nem kerülhetjük el az asztal alá mászást. Érdekessége, hogy kis jack dugós sztereo bemenete van, ebből is látszik, hogy kimondottan PC-s használatra tervezték. Jópofa a szatellitiekhez mellékelte picit tartólabát.

- ↑ **Nagyon jó basszus**
- ↓ **Asztal alá kell mászni...**

|               |       |
|---------------|-------|
| ÁR            | 9/10  |
| DESIGN        | 13/15 |
| TELJESÍTMÉNY  | 20/25 |
| ÖSSZESZERELÉS | 9/10  |
| EXTRÁK        | 12/15 |
| HANGMINŐSÉG   | 20/25 |

**83%**



**V**erőfényes napsütésben szálltunk le San Francisco csodás városában, és egy eléggé jól sikerült városnézés és baseball-meccs után berontottunk a Logitech helyi főhadiszállására. A cég szemmel láthatóan csak most vette be az új helyiséget. Rengeteg befejezetlen iroda, tömérdek doboz, és ami a legfontosabb, sok-sok zárt ajtó, ahova a cégen kívüli földi halandók közül mi kaptunk először bebocsátást. Bár voltam már hasonló helyen, nem gondoltam volna, hogy ilyen sok érdekeséget mutatnak majd.

## Meglepő részletesség

Helyszín: Fremont, Kalifornia. A kezdetben kis város eléggé kinőtte magát, egyre több és több világcég költözött ide; az 1981-ben megalakult Logitech is így határozott. Az összejövetel elején Fred Swan tartott összefoglaló beszédet munkájáról. Ő immáron nyolc éve erősíti a csapatot, tehát valóban van köze a témához ©. Lás-

suk hát nagy vonalakban, milyen érdekességek derültek ki!

Amikor a cég úgy határoz, hogy egy teljesen új terméket készít, a tényleges gyártási folyamatot ezer és egy korábbi fázis előzi meg. Ezeket három különféle tervezési szintre bontják.

A 0. szinten összefoglalják, hogy mi lesz a termék, ki lesz a célközönség, illetve körülbelül mennyit lehet belőle eladni. Az 1. szinten részletesen kidolgozzák ugyanezen dokumentumokat. Felmérések és piaci adatok alapján igyekeznek pontosan belőni a korszályt, és megkezdik a felkészülést a sorozatgyártásra. A 2. szint az utolsó állomás a tényleges sorozatgyártás megkezdése előtt. Ezen a ponton még mindig lehetséges egy termék komplett törlése, bár erre még nem nagyon akadt példa. Igen komoly, például jogi problémának kell adódnia ahhoz, hogy egy második szintet elért terméket elvessenek.

Ezen szintek között több olyan érdekes részfeladat is van, mely túlmutat az ezernyi táblázat és kimutatás ké-



szítésén. Amikor kitalálták, hogy mit is akarnak előállítani, rengeteg kézzel rajzolt vázlat készül a majdani produktumról. Ha sikerült egy, már több ember által is elegánsnak tartott megoldást kialakítani, megalkotják a termék háromdimenziós modelljét (egyelőre számítógépen). Egy átlagos hardverelem, mint mondjuk egy fej-

hallgató, is több száz apró komponensből épül fel, ezeket mind pontosan lemodellezik. Amikor pedig úgy gondolják, hogy egy késznek nevezhető termék született, egy úgynevezett háromdimenziós nyomtató segítségével szó szerint kinyomtatják azt. A technológia előnye, hogy még a sorozatgyártás előtt kézben tarthatjuk

# LOGITECH

## A KULISSZÁK MÖGÖTT

Az E3 befejeztével nem ért véget kalandos utazásunk. Közvetlenül utána göbzire pattantunk, és rövid kiruccanást tettünk a Logitech legtitkosabb laboratóriumaiba. Most megmutatjuk nektek, pontosan hogy is készülnek az általatok is nagyon kedvelt termékek.





## TE IS OTT LEHETSZ!

Felvettünk mindent...

Magától értetődik, hogy e titkos helyszínekre is becsempesztük kémkameránkat, és amit csak lehetett, azt fel is vettük. Sajnos új, még be nem jelentett terméket nem mutathatunk nektek, mert megígértük a Logitechnek ©. Látogatásunkon készített kisfilmünket CD- és DVD-mellékletünkön is megtalálhatjátok, közvetlenül a helyszínen készített képek mellett.



a produktumot, és ha valami nem stimmel, könnyedén korrigálható. A már kész alakzatról készítenek egy kemény műanyag változatot, amely jelen esetben a tervezési fázis felénél jár. Itt kezdődik a színek, illetve a felületi anyagok kiválasztása. Rengeteg anyagmintát próbálnak ki, míg meg nem találják a legmegfelelőbbet az adott gyártmányhoz. Ha mindennel megvannak, megkezdődhet a tényleges sorozatgyártás, továbbá a termék bevezetése a piacra.

### Második állomásunk

Miután áttekintettük a fremonti iroda minden egyes zegét-zugát, felszedtük sátorfánkat, és átmentünk a másik központba. A Portland közelében található másik iroda az audiotermekek előállítására specializálódott. Ezek kö-

zé tartoznak a különféle hangfalak, headsetek és természetesen a teljesen egyedi fülhallgatók is. Maga az előállítási folyamat nem sokban különbözik attól, mint amit a fremonti irodában láthattunk. Rengeteg tervezés, számolgatás, rajzolgatás és ötletelés előzi meg a gyártási folyamatot. Egy alapvető különbség azonban mégis van. Az ilyesfajta „hangos” eszközöknél számtalan precíz műszer lép a képbe, amelyekkel hosszú hónapokon át finomítják az előállított hang minőségét és tisztaságát. Először is megismerjük mindenféle rádióhullámtól mentes kamrát, amelynek belsejében csak egy hangfalkészlet és egy szokványos Xbox várt minket. Minden egyes hangfalat ebben a teremben tesztelnek, vizsgálják a hang terjedési sebességét, annak irányát, a visszahan-

got, és még sorolhatnánk. Minden adat egy központi gépbe fut, majd azok áttanulmányozása után finomítanak a hangszóráson, ha szükséges. Érdekes volt tapasztalni, milyen nagy odafigyeléssel állítják elő az egyes fülhallgatókat, illetve headseteket. A filmvilághoz hasonlóan ők is készítettek különféle fej- és fülmintákat. A speciálisan kialakított fejben az egyes fülmintrák cserélhetőek, így rengeteg fültípusra próbálhatják rá termékeiket a sorozatgyártás előtt. Ha valami nem stimmel, esetleg a füles túlságosan nagy nyomtatékok fejt ki a fejre, megy az egész a darálóba, és alakítják tovább a terméket. Ezen aprólékos munkafolyamatok eredményeképpen kapjuk majd kézhez a már kész terméke.

mékek után járnak. Ez persze mindig is így volt. Példának okáért kiderült, hogy a 2,4 gigahertzes zsinór nélküli joystick megvalósítására három év-nél is többet kellett várni – egyszerűen azért, mert maga a technológia még nem állt azon a szinten, amelyet a termék megkövetelt.

A Logitech szakemberei már most azon gondolkodnak, mi lesz, mondjuk 3-5 év múlva. Természetesen minden még összkomfortosabb, küllemre elegánsabb lesz, és ami a legfontosabb: sokkal inkább felhasználóbarát. Erre azért nyilván még viszonylag sokat kell várni, viszont szerény véleményem szerint nem árt már mostanában elkezdenni a spórolást, ha minden egyes jövőbeni Logitech termékre le szeretnénk csapni. Nem lehet minden olcsó, és ugyebár a minőséget meg kell, és meg is érdemes fizetni!

**ZeroCool**

### Mennyivel is járnak előttünk?

Bizony, az ötletek és a tervezések jóval a már ténylegesen létező ter-

## KÉRDEZZ-FELELEK

Röviden, tömören

**Elég sokat beszélgettünk a Logitech meghatározó egyéniségeivel. Közülük a legérdekesebb dolgokat Fred Swan, a marketing-atyaúrsten mondta:**

**GS: Tudomásod szerint mennyi terméket készített már a cég fennállása óta?**

**FS:** Pontos számot nem tudnék mondani, de ha mindegyik termékcsaládot beleszámoljuk, és valóban a kezdetektől indulunk, több száz piacra dobott termékről beszélhetünk.

**Ötleteitek mindig megvalósulnak? Soha nem vetettek még el véglegesen egy ötletet?**

Megpróbálunk vigyázni arra, hogy ne pazaroljuk az energiákat. Amennyiben valamit kitalálunk, igyekszünk tökéletesíteni, mintsem elvetni. Elgondolásainknak egyébiránt olyan 90 százaléka kerül ténylegesen kereskedelmi forgalomba.

**Tervezitek esetleg teljesen új termékcsalád bevezetését?**

A lehetőségek mindig adottak. Jelenleg még nem sokat mondhatok ez irányú

terveinkről, de az biztos, hogy lesznek még komplett új termékcsaládjaink.

**Esetleg a Sony hamarosan megjelenő PSP konzoljához is terveztek valamit?**

Maradjon kettőnk között (©), de igen. Ha már rákérdeztél, elárulhatom, hogy komoly terveink vannak az új konzollal. Többet azonban már tényleg csak a Sony engedélyével mondhatok.

**Melyik a legnehezebb fázis a tervezésben?**

Talán a legbonyolultabb azt megha-

tározni, hogy egy adott terméket megéri-e megalkotni. Természetesen igyekszünk minél költségkímélőbb megoldásokat létrehozni, de a felhasználók elvárásai gyakran sokkal magasabbak, mint amennyit valaha fizetnének egy adott termékért.

**Hozzávetőleg hány ember dolgozik a Logitechnek?**

**FS:** Fogós, ravasz kérdés. Azt nem tudom, hogy világszerte mennyien, de itt, Fremontban is több mint öt-százan.

BIZTONSÁGI MÁSOLAT  
LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

# DVD- ARCHIVÁLÁS

Megvásárolt DVD-filmjeinket elméletileg örök darabként rakhatjuk polcunkra. A lejátszás számától függetlenül mindig változatlanul jó minőségben nézhetjük vissza őket, ám az „örök lét” csak elméleti. A lemezek fizikailag sérülhetnek, és akár olvashatatlaná is válhatnak. Erre az esetre találták ki a biztonsági másolatot.

**E**nnel elkészítése filmek esetében azért jóval problémásabb, mint mondjuk egy zenei CD-nél. A filmkiadók ugyanis a kalózok ellen speciális másolásvédelmet helyeznek el a DVD-n, amely elméletileg megvédi a filmeket az illegális többszörösítéstől, de ugyanakkor megakadályozza a felhasználót is abban, hogy a boltban vásárolt filmjéről biztonsági másolatot készítsen. Cikkünkben megmutatjuk, mindezek ellenére hogyan is lehet a legegyszerűbben és leggyorsabban biztonsági másolatot készíteni meglévő filmjeinkről.

## Hogyan csináljuk?

Természetesen a dolog így első hallásra könnyűnek tűnik: fogjuk az eredeti DVD-filmet, beszerzünk egy manapság már tízen-egynéhány ezer forintért kapható DVD-írót, és egy gombnyomással átmásoljuk a filmet. Rögtön két égető problémával szembesülhetünk. Az első, amit már említettünk is, hogy a filmeket a kiadók másolásvédelemmel látják el. A másik komoly gond pedig, hogy a ma kapható DVD-k kapacitása mindössze 4,7 gigabájt, míg egy átlagos kétórás film körülbelül 8-9 gigabájt terpeszkedik el. Más kérdés, hogy ez az adattó meg nemcsak a filmet, hanem különféle extrákat, több hangcsatornát és mennyi mást is tartalmaz. A mostanában szárnyát bontogató Double Layer (kétrétegű) DVD-írók már könnyűszerrel képe-

sek 8,5 gigabájt adatot felírni a korongra, ám ezek a lemezek még olyan drágák, hogy akár egy üres hordozó árából megvehetnénk magát a DVD-filmet még egyszer, ráadásul sok mai asztali lejátszóval nem is lesz kompatibilis.

## A legelső lépés

Ha kiválasztottuk kedvenc filmünket, amelyet biztonságban szeretnénk tudni, nincs más hátra, mint helyet teremteni számára merevlemezünkön. Általában 15 gigabájt szabad terület elegendő az egész művelethez. Első lépésben a legnépszerűbb és ingyenesen letölthető DVD Decrypter programra lesz szükségünk ([www.dvddecrypter.com](http://www.dvddecrypter.com)). Ez hivatott az egész DVD tartalmát merevlemezünk-

## HA FONTOS A MINŐSÉG

Bár csodára a CloneDVD2 sem képes, azért lehet vele ügyeskedni, hogy minél jobb minőségű legyen a másolat. Mivel 9 helyett csupán 4,7 gigabájt áll a rendelkezésünkre, meg kell gondolni, hogy mit szeretnénk feltenni a lemezre. Azért, hogy a képi minőség a lehető legjobb legyen (bár olyan soha sem lesz, mint a gyári DVD-n), érdemes csak a filmet feltenni, és mellőzni minden sallangot. Célzerű számúzni a menüt, az extrákat, és az akár három-négy különféle szinkronból is bőven elég egy. A kiválasztott hang változatlan minőségben kerül fel a lemezre. Valogatás után a CloneDVD2 a rendelkezésére álló helyből automatikusan kiszámolja, hogy a filmet milyen maximális bitarányal tömörítse, így biztosak lehetünk abban, hogy a két film közötti eltérés szinte alig lesz észrevehető.

re másolni, még akkor is, ha másolásvédelemmel van ellátva a lemez. A program nagyon jól használható, rengeteg opció és lehetőség áll a rendelkezésünkre. Alapbeállításban az összes adatot egyetlen gombnyomásra lerántja a vinyónkra, de külön beállíthatjuk, ha csak a filmet szeretnénk leszedni.

## Végül jöhet a birka munka

A leszedett adatokat már csak szortírozni kell. Erre a célra rengeteg program létezik. Érdemes kipróbálni az egyik legnépszerűbb és legjobban használható alkalmazást, a CloneDVD 2-t (30 napos próbaverzió a mellékleten). A programot telepítve egyszerűen ki kell választani a DVD-címet másolá-

sa opciót. Ezek után egyszerűen meg kell adnunk neki a merevlemezre már lehúzott állományt. Ha mindent jól csináltunk, akkor megnézhetjük az eredeti lemezen található fájlokat, belekukkantathatunk a filmbe is, valamint az egyéb extrákba, jelenetekbe. Ha kizárólag a filmet szeretnénk lemásolni, akkor csak azt jelöljük ki, illetve itt tudjuk beállítani azt is, hogy megmaradjon-e a menü. A Tovább gombot megnyomva pedig már csak be kell állítanunk, hogy a filmre milyen nyelvű szinkron és felirat kerüljön. Elindítva a műveletet, a program elkezd dolgozni, és áttömöríti a filmet, hogy ráférjen a 4,7 GB-os lemezre, majd ugyanazzal a lendülettel ki is írja a meghajtóba behelyezett üres DVD-re.

## Jogi vonatkozások

A DVD-filmek másolására hasonló jogszabályok vonatkoznak, mint a CD-k rögzítésére. Ha rendelkezünk az eredeti filmmel, akkor biztonsági mentés céljából készíthetünk legális másolatot róla. Természetesen ezt a másolatot csak addig birtokolhatjuk, míg az eredeti lemez is a tulajdonunkban van, tehát ha filmünk már nézhetetlenre korcolódott, akkor is meg kell tartanunk, hogy igazolhassuk: a biztonsági másolatot valóban jogosan, a saját eredeti filmünkről készítettük. Végezetül azt sem árt észben tartani, hogy a biztonsági másolatot soha nem adhatjuk kölcsön másnak!

**Mady**



## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziaztok! Üdvözlünk mindenkit a hardverteszt-összesítőnk oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű, aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. "Aktuális", azaz minden hónapban változó dobozunknak a kormányvásárlás előtt állók fogják nagy hasznát venni. Kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

|                  |                                   |     |           |             |
|------------------|-----------------------------------|-----|-----------|-------------|
| <b>Új</b>        | Inno Tornado GeForceFX 5700 Ultra | -   | 35 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Új</b>        | Terratec Mystify 9600 XT          | 5/5 | 36 900 Ft | 2004. 08.   |
| <b>Frissítés</b> | Canyon GeForce FX 5700            | 4/5 | 27 900 Ft | 2004. 04.   |
| <b>Ártipp</b>    | Inno3D GeForce FX 5600            | 81% | 23 000 Ft | 2003. 07.   |

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

|                  |                                      |     |           |           |
|------------------|--------------------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Hercules 3D Prophet 9800 Pro         | 87% | 61 000 Ft | 2003. 07. |
| <b>Frissítés</b> | Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB | 87% | 69 000 Ft | 2003. 08. |
| <b>Frissítés</b> | Club 3D GeForce FX 5800 128 MB       | 84% | 72 900 Ft | 2003. 10. |
| <b>Ártipp</b>    | Connect 3D Radeon 9800 Pro           | 86% | 60 000 Ft | 2003. 07. |

### Intel alaplap (Socket 478)

|                  |                    |     |           |             |
|------------------|--------------------|-----|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | ASUS P4C8X Deluxe  | 97% | 25 900 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Gigabyte GA-8INXP  | 96% | 27 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Aopen AX4C Max     | 91% | 33 000 Ft | 2003. 09.   |
| <b>Ártipp</b>    | ASUS P4P800 Deluxe | 90% | 20 000 Ft | 2003. 09.   |

### AMD alaplap (socket A)

|                  |                       |     |           |           |
|------------------|-----------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Soltek SL-75FRN2-RL   | 89% | 20 000 Ft | 2003. 07. |
| <b>Frissítés</b> | MSI K7N2G             | 89% | 22 000 Ft | 2003. 07. |
| <b>Frissítés</b> | Aopen AK79G Max       | 88% | 23 900 Ft | 2003. 07. |
| <b>Ártipp</b>    | Chaintech 7VJL Deluxe | 87% | 20 000 Ft | 2003. 07. |

### Intel processzor (Socket 478)

|                  |                   |   |           |             |
|------------------|-------------------|---|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | P4 3.0 Ghz FSB800 | - | 38 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | P4 2.8 Ghz FSB800 | - | 33 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Celeron 2.8 Ghz   | - | 16 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | Celeron 2.4 Ghz   | - | 12 000 Ft | Belső teszt |

### AMD processzor (Socket A)

|                  |                     |   |           |             |
|------------------|---------------------|---|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | AMD Athlon XP 3000+ | - | 23 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | AMD Athlon XP 2800+ | - | 19 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | AMD Athlon XP 2500+ | - | 14 500 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | AMD Athlon XP 2000+ | - | 10 000 Ft | Belső teszt |

### Intel processzor hűtő

|                  |                        |   |          |             |
|------------------|------------------------|---|----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Thermaltake A1480      | - | 3 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | GlacialTech Igloo 4350 | - | 2 800 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | COOLINK Cool403        | - | 2 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | Spire EasyStream III   | - | 2 000 Ft | Belső teszt |

### AMD processzor hűtő

|                  |                           |   |          |             |
|------------------|---------------------------|---|----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | GlacialTech Diamond 2100  | - | 3 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | COOLINK Cool-122          | - | 3 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Spire 5R057B3 Racksper II | - | 2 500 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | GLOBALWIN WBK68           | - | 1 500 Ft | Belső teszt |

### Hangkártya

|                  |                             |     |           |             |
|------------------|-----------------------------|-----|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Sound Blaster Audigy 2 6.1  | 96% | 35 900 Ft | 2003. 03.   |
| <b>Frissítés</b> | TerraTec DMX 6Fire LT       | 93% | 31 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Sound Blaster Audigy Player | 89% | 14 000 Ft | 2002. 08.   |
| <b>Ártipp</b>    | Philips Dynamic Edge 5.1    | 87% | 9 000 Ft  | Belső teszt |

### Merevlemez

|                  |                                 |   |           |             |
|------------------|---------------------------------|---|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Maxtor 200 GB 7200 RPM          | - | 22 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Maxtor 160 GB 7200 RPM          | - | 18 900 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Maxtor 120 GB 7200 RPM          | - | 15 900 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | Western Digital 120 GB 7200 RPM | - | 14 900 Ft | Belső teszt |

### CD-író

|                  |                          |     |           |             |
|------------------|--------------------------|-----|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Yamaha CRW-F1            | 94% | 14 500 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Plextor PlexWriter W4012 | 93% | 15 500 Ft | Belső teszt |
| <b>Frissítés</b> | Teac CD-W540E            | 91% | 11 000 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | Samsung 52/24/52         | 86% | 7 000 Ft  | Belső teszt |

### DVD-író

|                  |                 |     |           |             |
|------------------|-----------------|-----|-----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Plextor PX-708A | 81% | 31 000 Ft | 2004. 08.   |
| <b>Frissítés</b> | LG GSA-4082b    | 80% | 22 900 Ft | 2004. 08.   |
| <b>Frissítés</b> | MSI DR8-A       | 78% | 23 900 Ft | 2004. 08.   |
| <b>Ártipp</b>    | Toshiba SD-5112 | -   | 14 900 Ft | Belső teszt |

### 17" monitor

|                  |                          |     |           |           |
|------------------|--------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Samsung Syncmaster 765MB | 86% | 30 000 Ft | 2003. 12. |
| <b>Frissítés</b> | LG Flatron EZ T710PH     | 85% | 29 500 Ft | 2003. 12. |
| <b>Frissítés</b> | Philips 107T5            | 83% | 31 000 Ft | 2003. 12. |
| <b>Ártipp</b>    | LG Flatron EZ T710PH     | 85% | 29 500 Ft | 2003. 12. |

### DVD-olvasó

|                  |                  |     |          |             |
|------------------|------------------|-----|----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Toshiba SD-M1612 | 95% | 6 500 Ft | 2002. 09.   |
| <b>Frissítés</b> | Pioneer DVD A06s | 91% | 6 200 Ft | 2002. 02.   |
| <b>Frissítés</b> | ASUS DVD E616    | 89% | 5 900 Ft | 2002. 02.   |
| <b>Ártipp</b>    | LG 16/48x        | -   | 5 000 Ft | Belső teszt |

### 15" TFT monitor

|                  |                         |     |           |           |
|------------------|-------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Samsung Syncmaster 152V | 84% | 75 000 Ft | 2003. 09. |
| <b>Frissítés</b> | IYAMA ProLite E380S     | 82% | 71 000 Ft | 2003. 09. |
| <b>Frissítés</b> | SONY SDM-HS53           | 81% | 75 000 Ft | 2003. 09. |
| <b>Ártipp</b>    | META 5002L              | 76% | 65 000 Ft | 2003. 09. |

### 17" TFT monitor

|                  |                    |     |            |           |
|------------------|--------------------|-----|------------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | EIZO Flexscan L550 | 5/5 | 129 000 Ft | 2004. 06. |
| <b>Frissítés</b> | LG Flatron L1710B  | 86% | 99 000 Ft  | 2003. 09. |
| <b>Frissítés</b> | Belinea 101741     | 84% | 84 000 Ft  | 2003. 09. |
| <b>Ártipp</b>    | Belinea 101741     | 84% | 84 000 Ft  | 2003. 09. |

## 5.1 hangfal

|                  |                      |     |           |           |
|------------------|----------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Jazz J9940           | 89% | 45 000 Ft | 2003. 06. |
| <b>Frissítés</b> | Klipsch Promedia 5.1 | 88% | 93 000 Ft | 2003. 06. |
| <b>Frissítés</b> | Philips A5.600       | 83% | 34 900 Ft | 2003. 06. |
| <b>Ártipp</b>    | Hercules XPS 510     | 75% | 13 900 Ft | 2003. 06. |

## 2.1 hangfal

|                  |                       |     |           |           |
|------------------|-----------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Logitech X-220        | 88% | 9 900 Ft  | 2004. 01. |
| <b>Frissítés</b> | Creative Inspire P380 | 85% | 10 900 Ft | 2004. 01. |
| <b>Frissítés</b> | Altec Lansing XA3021  | 84% | 9 500 Ft  | 2004. 01. |
| <b>Ártipp</b>    | Jazz SpeakersJS 6936  | 78% | 8 000 Ft  | 2004. 01. |

## Egér

|                  |                            |     |           |           |
|------------------|----------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Logitech MX700 COM         | 88% | 13 500 Ft | 2003. 10. |
| <b>Frissítés</b> | Microsoft Wireless Optical | 54% | 7 900 Ft  | 2003. 10. |
|                  | Creative Mouse Lite        | 82% | 3 500 Ft  | 2003. 10. |
| <b>Ártipp</b>    | Super Power Optical        | 80% | 1 600 Ft  | 2003. 10. |

## Billentyűzet

|                  |                                  |   |          |             |
|------------------|----------------------------------|---|----------|-------------|
| <b>Frissítés</b> | Logitech Internet Keyboard Black | - | 3 900 Ft | Belső teszt |
|                  | Genius KB21e Multimédia          | - | 3 000 Ft | Belső teszt |
|                  | Trust Silverline Direct 13636    | - | 3 500 Ft | Belső teszt |
| <b>Ártipp</b>    | Samsung SWT PS                   | - | 2 800 Ft | Belső teszt |

## MP3 lejátszó

|                  |                                    |     |           |           |
|------------------|------------------------------------|-----|-----------|-----------|
|                  | i-River IFP 390T                   | 91% | 40 000 Ft | 2003. 12. |
| <b>Frissítés</b> | Freecom Beatman Flash MP3 Recorder | 89% | 5 800 Ft  | 2003. 12. |
| <b>Frissítés</b> | i-Bead 150                         | 87% | 49 000 Ft | 2003. 12. |
| <b>Ártipp</b>    | Amac HAN-320                       | 84% | 27 000 Ft | 2003. 12. |

## Gamepad

|                  |                                     |     |           |           |
|------------------|-------------------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Logitech Wingman Cordless Rumblepad | 91% | 10 900 Ft | 2003. 04. |
| <b>Frissítés</b> | Saitek P2500                        | 89% | 6 900 Ft  | 2003. 04. |
|                  | Logitech Wingman Action Gamepad     | 85% | 4 500 Ft  | 2003. 04. |
| <b>Ártipp</b>    | SpeedLink Bullfrog SL-6540          | 73% | 3 000 Ft  | 2003. 04. |

## Ház

|                  |                           |     |           |           |
|------------------|---------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Frissítés</b> | Casetek CK-1018-2B        | 85% | 12 900 Ft | 2004. 03. |
| <b>Frissítés</b> | Lian Li PC-60             | 84% | 29 000 Ft | 2004. 03. |
|                  | Cooler Master Wave Master | 82% | 29 000 Ft | 2004. 03. |
| <b>Ártipp</b>    | Aero Cool                 | 67% | 9 900 Ft  | 2004. 03. |

## Táp

|                  |                         |     |           |           |
|------------------|-------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Új</b>        | AeroCool AeroPower 550W | -   | 16 900 Ft | 2004. 08. |
| <b>Frissítés</b> | Vantec Stealth 420W     | 93% | 12 000 Ft | 2004. 04. |
| <b>Frissítés</b> | Coolink 400W            | 91% | 12 900 Ft | 2004. 04. |
| <b>Ártipp</b>    | IMBP-450 A 350W         | 88% | 5 900 Ft  | 2004. 04. |

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Az augusztusi fülledt meleg ellenére a hardver árak továbbra is a mélyponton tanyáznak, így szinte minden említésre méltó területen történt némi árcsökkenés. A processzorok terén a 2,8 GHz-es P4-eseken érdemes elgondolkozni, hisz teljesítmény és ár viszonylatában is nagyon jók. Ha nettó 30-35 000 Ft körüli pénzzel rendelkezőnk, akkor érdemes átgondolni a 2,8 GHz-es P4-esek beszerzését, melyek 32-33 000 Ft körül mozognak. AMD terén ismét csak a Barton magos Athlon XP 2800+ számít befutónak a maga nettó 20 000 Ft körüli árával. A videokártyáknál nem történt különösebben

érezhető változás. Az elfogadható árszintet képviselő NVIDIA kártyák közül továbbra is GeForce FX 5700 Ultrát ajánlanánk, mely nettó 34 000 Ft-os árával igen csak jó választásnak tűnik! ATI terén a Radeon 9600 XT lehet az ellenfél, mely csak 3-4 ezreddel kerül többre. A memória árak még mindig a neveltséges kategóriába tartoznak, már a márkásabb 512 MB-os DDR 400 modulok is 15-16 Ft környékén beszerezhetőek. A merevlemez árak hasonló helyzetben vannak, ezért nem is érdemes már 100 GB alatt gondolkodni! Már egy 200 MB-os Maxtor vinyó is 22 ezer forintért beszerezhető.

## Aktuális box: webkamera

|               |                           |     |           |           |
|---------------|---------------------------|-----|-----------|-----------|
| <b>Új</b>     | Logitech MOMO Racing      | 90% | 26 500 Ft | 2004. 05. |
| <b>Új</b>     | Logitech Formula Force GP | 88% | 13 500 Ft | 2004. 05. |
| <b>Új</b>     | Trust FF380 Race Master   | 87% | 15 000 Ft | 2004. 05. |
| <b>Ártipp</b> | Logitech Formula Force GP | 88% | 13 500 Ft | 2004. 05. |

## JÓ HA TUDOD...

A hardverteszt összesítőben szereplő árak tájékoztató jellegű nettó árak, melyeket az internetről és a nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattunk Nektek. Mivel egyes cégek más-más áron forgalmazhatnak egy adott terméket, így mindig az árak átlagát vesszük figyelembe. A vidéki kisebb boltokban eltérhetnek az árak, az interneten rendelve, illetve nagyobb cégek országos hálózatában viszont szinte ugyanazért az árért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

|                         | AMD                               |           | INTEL                             |           | AMD                              |           | INTEL                            |           |
|-------------------------|-----------------------------------|-----------|-----------------------------------|-----------|----------------------------------|-----------|----------------------------------|-----------|
| <b>Alaplap</b>          | Chaintech 7VJL Deluxe             | 20 000 Ft | ASUS P4P800 Deluxe                | 20 000 Ft | Soltek SL-75FRN2-RL              | 20 000 Ft | ASUS P4C8X Deluxe                | 25 900 Ft |
| <b>Processzor</b>       | AMD Athlon XP 2500+               | 14 500 Ft | Celeron 2.8 Ghz                   | 16 000 Ft | AMD Athlon XP 3000+              | 23 000 Ft | P4 2.8 Ghz FSB800                | 33 000 Ft |
| <b>Hűtő</b>             | COOLINK Cool-122                  | 3 000 Ft  | GlacialTech Igloo 4350            | 2 800 Ft  | GlacialTech Diamond 2100         | 3 000 Ft  | Thermaltake A1480                | 3 000 Ft  |
| <b>Memória</b>          | 512 MB DDR 400 Mhz                | 15 000 Ft | 512 MB DDR 400 Mhz                | 15 000 Ft | 512 MB DDR 400 Mhz Kingston      | 17 900 Ft | 512 MB DDR 400 Mhz Kingston      | 17 900 Ft |
| <b>Videokártya</b>      | Inno Tornado GeForceFX 5700 Ultra | 35 000 Ft | Inno Tornado GeForceFX 5700 Ultra | 35 000 Ft | Hercules 3D Prophet 9800 Pro     | 61 000 Ft | Hercules 3D Prophet 9800 Pro     | 61 000 Ft |
| <b>Hangkártya</b>       | Philips Dynamic Edge 5.1          | 9 900 Ft  | Philips Dynamic Edge 5.1          | 9 000 Ft  | Philips Dynamic Edge 5.1         | 9 900 Ft  | Philips Dynamic Edge 5.1         | 9 900 Ft  |
| <b>Merevlemez</b>       | Maxtor 120GB 7200 rpm             | 15 900 Ft | Maxtor 120GB 7200 rpm             | 15 900 Ft | Maxtor 160GB 7200 rpm            | 18 900 Ft | Maxtor 160GB 7200 rpm            | 18 900 Ft |
| <b>Optikai meghajtó</b> | LG DVD olvasó                     | 5 000 Ft  | LG DVD olvasó                     | 5 000 Ft  | Toshiba SD-5112 - DVD író        | 14 900 Ft | Toshiba SD-5112 - DVD író        | 14 900 Ft |
| <b>FDD</b>              | Toshiba                           | 2 000 Ft  | Toshiba                           | 2 000 Ft  | Samsung                          | 2 000 Ft  | Samsung                          | 2 000 Ft  |
| <b>Billentyűzet</b>     | Samsung SWT PS                    | 2 800 Ft  | Samsung SWT PS                    | 2 800 Ft  | Logitech Internet Keyboard Black | 4 200 Ft  | Logitech Internet Keyboard Black | 4 200 Ft  |
| <b>Egér</b>             | Creative Mouse Lite               | 3 500 Ft  | Creative Mouse Lite               | 3 500 Ft  | Creative Mouse Lite              | 3 500 Ft  | Creative Mouse Lite              | 3 500 Ft  |
| <b>Ház+táp</b>          | Noname ATX + 400 W                | 9 000 Ft  | Noname ATX + 400 W                | 9 000 Ft  | Codegen ATX + 400 W              | 9 900 Ft  | Codegen ATX + 400 W              | 9 900 Ft  |
| <b>Összesen:</b>        | <b>135 600 Ft</b>                 |           | <b>135 900 Ft</b>                 |           | <b>188 200 Ft</b>                |           | <b>204 100 Ft</b>                |           |



# STARMUSIC

## Lenny Kravitz Baptism

Sokan hiszik erről az egyébként kiváló előadóról, hogy ő a gitárkirály, hiszen gitárral a kezében jutott nagy népszerűsége. Inkább hívjuk őt „soha el nem múló rock'n'roll arcnak”, aki pályafutását és 40. születésnapját együtt ünnepelelő készítette ezt az albumot, amelyen visszatér saját gyökereihez, a rock esszenciájához. Nagyon nagy kár, hogy a rockmuzika igazi dinamikája hiányzik a lemezről: inkább kicsit elgondolkodó, melankolikus az album, amelyre egy-két gyors, killer nóta is ráférne volna.



Vissza a gyökerekhez Kevés a pörgős nótá **80%**

## Madredeus Un Amor Infinito

Ritkaság, hogy portugál zenekarról írhatok, főleg olyanról, amely anyanyelvén énekel, azonban ez a csodaszép zenét játszó csapat megérdemli, hogy megemlítsem. A lemez stílusa egyfajta speciális portugál blues, a fado, amely ritmuskíséret nélkül, szépen, akusztikusan szól. Noha ez a zene hihetetlenül szép, mégis végtelen szomorúságot sugároz: a lassú dalok hallgatásához megfelelő pillanat vagy egyszerűen csak egy nyugodt, szép este szükséges. A muzsika gyönyörű, mint egy végtelen szerelem (ez a lemez címe).



Légiesen szép Nagyon szomorú **88%**

## Mike+The Mechanics Rewired

Jaj, de szerettem én ezt a zenekart régebben, amikor még szegény Paul Young énekelt benne! Az egykori Genesis-gitáros, Mike Rutherford bandája szerencsére kiheverte az énekes halálát, így most a legendás Paul Carrack énekel egyedül. Modern pop-rock szól a korongról, amely kétségtelenül visszaulaz a zenekar régebbi stílusára, de nagyon sok stílusjegyet visel magán a modern hangzásokból és a Genesis legutolsó lemezéből is. Kellemes pop-rock album, fantasztikus énekessel.



Igényes pop-rock Kevés a 9 nótá **89%**

## Zanzibár Az igazi nevem

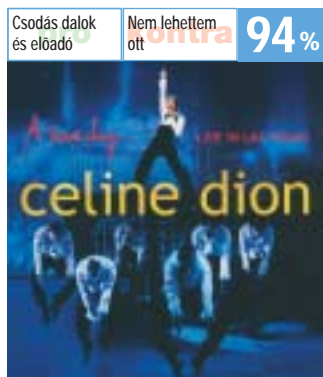
Na végre! Meg tud ez a tehetséges banda is szólalni: nem kell újabb langyi slágerrockot játszó csapat. A „Ha megtalálsz” metálosan tör az arcunkba, a riffek ütnek. Két dolog furcsa benne: egyrészt az ének, amelyen még a stúdióban lehetett volna kicsit effektézni (talán egy kicsit terebbebb hangzás jobb lett volna), másrészt a dob, amely sajnos néhány dalban rémes egyszerűségével szomorít el. Kár érte, mert maga a lemez kellőképp hosszú és ütős ahhoz, hogy örökre bekerüljön a magyar rocktörténetbe.



Kemény, metálos Közepes stúdiómunka **83%**

## Celine Dion A New Day...Live In Las Vegas

Nehéz erről a varázslatos hölgyről elfogultság nélkül írni: a fizikailag és lelkileg is szépséges előadó hangja maga a csoda, ezt rengeteg slágerét meghallgatva tapasztalhattuk már. Most egy koncertalbum forog CD-ját-szómban, amely 13 fantasztikus dal csodás élő felvétele mellett (szinte ott érzi magát az ember a közönségben) két új stúdióalkotást is tartalmaz. Nincs is más feladatunk ezentúl, mint egy kényelmes fotelbe beülni, elindítani az albumot, és Las Vegasba, a Colosseumba képzelni magunkat.



Csodás dalok és előadó Nem lehettem ott **94%**

## Slipknot Vol 3. (The Subliminal Verses)

Három év után ismét itt az iowai kilences, hogy újra lerobbantsa a fejemet. Azonban, minő meglepetés, a Vol 3. sokkal komplexebb, mint legutóbbi munkájuk: egyfelől sokkal igényesebb ritmusszekciót, másfelől jóval igényesebb kompozíciókat tartalmaz, sőt gitárszóló is hallható az albumon. No persze az agresszió megmaradt azért, a riffek is gyilkosak: mégis mindez sokkal igényesebb, mint eddig (sőt még „békés” atmoszférikus dalokat is írtak). Elmúlt a nu-metál: itt az igényes, igazi metál!



Sikeres továbbfejlődés Néha nagyon elszállnak a dalok **90%**

## Incubus A Crow Left of the Murder...

A modern hard-rock zászlaja alatt masírozó banda lemeze igencsak jól kezdődik: a Megalomaniac egyből fenéken rúg (ahogy az amcsik mondják: kicks ass). Ezt várták a rajongók az új albumtól, ezt a lendületet, ezt a jó nótát. A lemez a későbbiekben több, progresszív rockos momentumot is tartalmaz, több stílusra is kiterjesztve az Incubus zenéjét. Az ilyen kísérletek mindig veszélyesek, mert ebből néha rossz dolgok is kijöhetnek. Szerencsére a kiváló stúdiómunka mellett a dalokkal sincs gond.



Stilusok keveredése Némelyik dal „átlagos” lett **87%**

## Chart Mix vol. 3

DJ Berry kezét dicséri ez az album, amely egy intro és egy outro mellett 37 sikerdal mixét tartalmazza. Ahogy azt az ilyen típusú lemezeknél megszokhattuk, komplett estés szórakozás vár minket, amelyben bizony régebbi slágerek is szerepelnek (Ballet Dancer, What is Love vagy a Jigga Jigga). Ennek ellenére kellemes a gyűjtemény, hiszen ha én már több mint két nótát ismerek egy Mix albumról, az már azt jelenti, hogy valóban ismert dalokból áll. Így csak dicsérni lehet DJ Berryt.



Sok ismert dal Több népszerű nótá kellett volna **85%**



# STARMOVIE



Eredeti plakát



## Én, a robot I Robot

Bevallom őszintén, féltem ettől a filmtől. Egyrészt Will Smith miatt (aki vicces, meg akciós, de hát nem láttam, hogyan illeszkedne Isaac Asimov szellemiségéhez), másrészt a téma miatt, hiszen Asimovot és műveit nagyon szeretem. Benne volt a lehetőség, hogy silány akciófilmmé degradálják a zseniális novellákat és világot, hiteltelenné téve az egészet. Szerencsére nem ez történt: bár a film Asimov világán alapul, nem a mester novelláját dolgozza fel, hanem azok sugalmazására készült, új történet. S mint ilyen, szabad mozgásteret kaptak a készítők, akikre semmi panaszunk nem lehet. Noha a sztori inkább egy akciófilmére hajaz, mégis rengeteg feszültség van a robotika alapvető morálját támadó és megkérdőjelező krimiben, amelynek fantasztikus képi világa 2035-be, Chicagóba visz. Will Smith persze a szokásos flegma zsarut alakítja, s a bájos Bridget Moynahan játssza Susan Calvin, a robotpszichiáter szerepét. Fordulatos, izgalmas a történet, kiváló számítógépes effektekkel, valamint egy robottal, akít mindenki a szívébe fog zárni.

Elkapta az eredeti feelinget **89%**

Eredeti feldolgozást vártam

## Pokolfajzat Hellboy

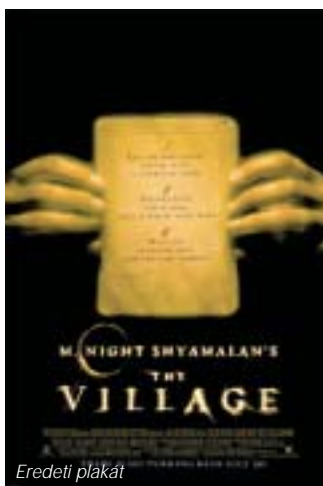
Egyre több képregényt dolgoznak át filmre, hol nagyobb, hol kisebb sikerrel. A Hellboy tán kevésbé ismert idehaza, annyit érdemes tudni róla, hogy egy német okkultista társaság machinációja hozta erre a világra a kis ördögfiókat, aki a „jók” szolgálatában állva küzd a csúnya, gonosz ellenséggel. Persze, 1944 óta igencsak megnőtt a vörös fickó, aki gondosan rövidre vágja szarvait, ráadásul eléggé rakoncátlaná vált, és bizony nem könnyű titokban tartani a létezését. Főleg úgy nem, hogy az ellenség is aktívizálódik, rászabadítva Sammaelt, a Vigasztalant a Földre, aki a feltámadás mestere; így ha egyet megölnek belőle, kettő újabb lép a helyébe. Pirosnak nem könnyű a dolga, főleg úgy nem, hogy közben még szerelmes is egy tűzgyújtó lányba (a’la Stephen King). Szóval keverednek a misztikus történetek, a történelmi sikok, a fantázia elemei, egy érdekes katyvaszt hozva ki, amely azért szerencsére fogyasztható – hiszen egy „ördög” kerül a jó oldalra, ami eleve feltételez bizonyos, ezúttal valóban működő ellentmondásokat. Értitek, nem?

Látványos és fogyasztható **82%**

A világ eléggé összemixelt



Eredeti plakát



Eredeti plakát



## A falu The Village

M. Night Shyamalan neve mond nektek valamit? Nem? Pedig ő készítette a Hatodik érzék, illetve a Jelek című filmeket is, amelyek igencsak sikeresek voltak, nagy-nagy elismertséget hozva számára. Miért is? Mert igencsak jól ábrázolja a lélek küzdelmét, jól építi fel a feszültséget anélkül, hogy ehhez látványos akciójeleneteket kéne komponálnia. Ezúttal 1897-be vándorlunk vissza, egy csöndes, békés falucskába, amely mégis különbözik minden más hasonló helytől, ugyanis a falut körbevevő erdőben titokzatos szörnyek garázdálkodnak, velük szerencsére fennáll a törekény status quo, amely bármilyen apró hiba esetén felborulhat, szenvedést hozva mindkét félre. Az emberek nem mennek az erdőbe, a szörnyek nem mennek a faluba: működnek a tabuk. Azonban valaki átlépi a határt, és megszapordnak a véres és különös események... Shyamalan mesterben ezúttal sem kell csalódnunk, bár a film néha kicsit lefekszik, azonban az extrém helyzet és a jól kidolgozott karakterek kárpótolnak ezekért a kicsit unalmasnak tűnő részekért.

Igazi M. Night Shyamalan-film **79%**

Néha fásasztóan lassú

## Macskanő Catwoman

Nehéz a szegény cikkíró élete, ha ilyen ellentmondásos filmmel találkozik, hiszen elfogult imádója Halle Berrynek, aki ismét csodaszép, szívdobogtató és döngős vadmacska (elvégre macskanőt játszik, vagy mi a szósz). Ráadásul Sharon Stone futóműve szintén fantasztikus, szóval éri az embert pozitívum is a filmben, sajnos rengeteg negatívum is. Először is a hihetetlen gyenge számítógépes grafika, amely talán 10 évvel ezelőtt jó lett volna, azonban egy ilyen szuperhősös filmmel... szóval ciki. Másrészt a fölöttébb lapos és közhelyes forgatókönyv, amelyben mind a szerelmi szál, mind az akciószál elég „közepes” lett, a gonosz ellen férje pedig pontosan azt a karaktert hozza ma, mint amelyet a Mátrix merovingijeként. Újdonság nincs a filmben, kimagasló csoda sem – még akkor sem, ha Halle Berry tényleg elég jól hozza a macskalányt, s mint mondtam, olyan gyönyörű, hogy csak ezért érdemes megnézni ezt a filmet. Sajnos másért nemigen... Talán majd a Catwoman 2-ben felhajtának valami jobb forgatókönyvet. A nő maradhat!

Halle Berry **63%**

Forgatókönyv, effektek



Eredeti plakát



Nos, amikor annyira kívántam legutóbbi alkalommal a nyarat, akkor én sem gondoltam komolyan, hogy ENNYIRE nyár legyen! Persze mit panaszkodom itt, végre rettentően meleg van, én meg itt ülök a hűvös, légkondicionált irodában. Azért ez sem rossz! Jó hír még, hogy kedvenc levélírónk, Claudya immáron 7. szintű Diablóban! Hurrá! Gratulálunk neki a teljes olvasótábor nevében, és csak így tovább!

## n007

### Észrevétel+kérdés

Üdvöz légy, Gyu! Nemrég tértem át egy másik újságtól, ugyanis realizálódott bennem az a tény, hogy a GS éri meg a legjobban az árát, és mellékesen a legszínvonalasabb gamer magazin. (Ezt nem nyalásból mondom.) Most felgyülemlett észrevételeimből és kérdéseimből egy kis válogatást írnék. (Emiatt előfordul, hogy az egyiknek semmi köze a másikhoz.)

1. Hogyan tudtok olyan filmhez értékelést írni, amelyet még be sem mutattak (pl.: Shrek2)? Ezeket a kritikákat a netről szedik le, vagy külföldön nézitek a filmet?
2. Te tudod, hogy mostanában miért nincs pénteken ponthu? Nem értem, miért nem ismétlik. Azt ígértétek, hogy a DVD-re ráteszitek az adásokat.
3. Örülök, hogy abbahagytad a natizást. A magyar csajok egyszerűen jobbak, ráadásul nem csak a hírességek. A mi osztályunkban is van pár csaj, akiken már most látszik, hogy istennők lesznek.
4. Téged zavar, ha egy nő dohányzik?

### Üdv!

1. **Egyszerű. A filmeket forgalmazó cégek előzetes vetítéseket szerveznek újságíróknak. Ezeket a bemutató előtt 2-3 hónappal már meg lehet nézni azokat a filmeket, amelyek majd a moziba kerülnek, általában eredeti hanggal vagy hangalámondással. A Hős volt nagyon vicces ebből a szempontból, mivel az eredeti hangja kínai ☺.**
2. **Gondolom, nyári szünetet tartanak.**
3. **Nati egy nagyon helyes lány, szívesen megismerkednék vele a való életben is, tényleg tetszik. No persze én is tudom, hogy a magyar nők a legszebbek a világon, de ettől még másutt is élnek szép nők.**
4. **Igen, nagyon zavar.**

## Kevlar

### Társasjáték

Hy Gyu!  
Kevlar vagyok, és el szeretnék mesélni valamit. Történt egy napon, hogy egy újságosnál megvettem egy ezüst GS-t, és láttam, hogy most aztán kitéttetek magatokért, mert ez tényleg giga ajándék. Haza is vittem szerzeményemet (ígaz, hogy a szülők nem szeretik, hogy GS-t vegyek, mert szerintük kidobott pénz). Na már most hoztam a társasjátékokat, és elkezdtünk játszani. Nagyon jól voltunk, és a végén kérdezte anyám, hogy ez a magazinhoz volt? Mondom neki, hogy igen. Erre mami bejelentette, hogy úgy látja, nem is olyan hülyeség ez az újság, és majd megbeszélhetjük az előfizetési dolgot... Szal, ha kérhetek titeket, kedvenc receptjeiteket vagy valamit süritsetek majd bele az újságba valamikor, mert akkor tuti, hogy meglesz az előfizetésem ☺.

### Hy!

**Oksi, akkor előzetesen annyit: Októberi GameStar melléklete: GS-receptkönyv. Példák: Húsos Boe-ségtál, Madyrtej, Házilag Gyu-rt nudli, Platy pusztá koktél, Csontileves, ZeroCool fagyí, Malac Hit módra, Csokimazur öntet, esetleg Badsec-tor (ez egy disznótorfajta), RagUHUS. Eredeti receptek csak tőlünk, csak nektek! Tuti előfizetés, azt mondod ☺?**

## Norby és Robee.

### Ukrainian City

Szevasz Gyula-bá!!!  
Lenne egy jó sztorink Ukrajnával kapcsolatban. Mivel nagy rajongói vagyunk a GameStarnak, természetes, hogy minden hónapban vesszük a cuccot. De ez nálunk nem ilyen egyszerű. Na szóval mi ukrán állampolgárok vagyunk (SAJNOS!!!), és van

nálunk egy könyvesbolt (Ugocsa), na már most itt úgy van, hogy míg nálunk a legfrissebb GameStar a júliusi, addig itt nálunk a legfrissebb a májusi. Ennek nagyon nem örülünk, de hát mit tudunk ez ellen tenni? Na és most jön a legjobb, hiszen nálunk a GameStar 1000 forintba (20 griveny) kerül. A másik furcsaság, hogy Ukrajnában (Nagyszőlős) csak maximum 10 példányszámban jelenik meg. Tehát ha mondjuk elfogy, akkor már mindegy, mert már több ügysem lesz. Egyszóval ez az Ukrajna egy nagy „LOL”. Úgyhogy minket sajnálni, és egyben irigyelni is lehet.

### Szevasztok!

**Én nemrég jártam Ukrajnában, ahol a nálunk is népszerű gyorsétterem-hálózati kaja és a benzin ára sokkal alacsonyabb, mint nálunk, ami igen pozitív. Azonban a pénzváltásnál maradt nálam néhány griveny (pontosan 71), amivel nem tudok mit kezdeni. Ha a határ mellett laknék, akkor esetleg, de így? Mindenesetre örülök, hogy ahol laktok, ott legalább 10 GS elfogy (ittthon sokkal több fogy, megnyugtatók mindenkit)! Azért szívemengető, mennyire nemzetközies vagyunk: olvasnak minket Ukrajnában, Szlovákiában, Szerbia-Montenegróban, Romániában, Németországban és még ki tudja merrefelé... Elkezdtük meghódítani a világot!**

## Da3mon

### Látogatás

Zag-Zag Gyu!  
Azon gondolkodtam, hogy talán valamikor a nyár folyamán én és egy barátom felugorhatnánk-e a szerkibe. Én azért akarok menni, hogy megfigyeljem, és tapasztalatot szerezzek az újságírásról, meg látni a WoW-ot élőben, ha Sam még játszik vele (úzenem neki, hogy a wow.gamona.de-n van részletes térkép). Na mit szólsz?

**Zag-Zag Da3mon!  
Maximális tisztelettel bár, de**

## A HÓNAP LEVELE

### Longiron

#### Csak spontán!

Hi, GYU mester!  
This is my first message for the Aréna, úgyhogy tessék megbecsülni!  
Na, sz'ál csak azért írok, mert muszáj elmesélnem, mi történt velem. Tegnap épp a balatoni táborból jöttünk hazafelé az osztálytársaimmal. A vonaton egy fülkében ültem a haverokkal, és mivel az út nem éppen rövid, ezért úgy kb. a felénél elővettem a táskából a GameStart. Abban a pillanatban mindenki rákezdett, hogy: „Hé, az csak nem egy GameStar! Add már ide nekem is!”, és ehhez hasonlók. De a legdurvább az volt, amikor bejött egy srác, aki semmit sem ért a géphez, még életében nem olvasott játékmagazint, és azt mondja: „Az egy Gamestar?” Mondom: „Aha! Miért, már hallottál róla?” Erre ő: „Nem, de azt mondják, nagyon király!” Szóval ezzel csak azt akarom mondani, hogy olyan népszerűek vagytok, hogy már egy teljesen laikus ember is ismer és tisztel titeket! Na, sz'ál ennyi lenne.

### Hi!

**Mindez a titkos világmeghódítási terveink alapja. Annyira klassz újságot csinálunk, hogy még az is hall róla, aki nem olvassa (így nemsokára maga is olvasni fogja), így szépen lassan terjeszkedünk. Semmi kapkodás, lassan, de biztosan. Aztán egy nap arra ébred a világ, hogy megjelenik a GS-Cola, filmet forgatnak a szerkesztőségről (Az én szerepemben például Jack Black, ZeroCoolt Eduard Norton, Bad Sectort Kevin Spacey alakítaná), a bulvárlapok lesifotósai meglesnek, miközben S.T.A.L.K.E.R.-rel játszom, és a McHaraps gyerekműhöz GS-szerkesztők babáit adják. Nincs már messze ez az idő sem ☺. Csak legyetek türelemmel.**





125

**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



126

**KV-szünet**  
Hardveres problémák



127

**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

szetnélek lebeszélni benneteket erről a tervetekről, ugyanis a szerkesztőség is munkahely: egy komoly iroda, egy pöpec irodaházban, amelyet munkavégzésre, és nem látogatásra találtak ki. Ezért is rendezünk hébe-korba nyílt napokat, amikor meg lehet látogatni minket szervezett keretek között, azonban az új iroda nem alkalmas nagyobb tömegek fogadására, így a jövőben a nyílt napjaink valószínűleg irodán kívül lesznek megrendezve.

## Cetter

Rászoktam a GS-re

Ave GYU!  
Íme! Én is rászoktam a GS-re. Szerintem egyre több lány olvassa (na jó, az én osztályomban a csajok hülyeségnek mondják. De ÉN kiállok a nevetekben, úgyhogy majd „társalgunk” egyet:)). Engem a haverjaim szoktatnak rá az újságra. Az úgy volt, hogy nemtom, melyik számban láttam meg, hogy írtok a Singles: Flirt up your life-ről (és asszem a cossacksról is), és elkértem elolvasni. Eközben vettem észre, hogy írtok még egy csomó jó játékról. Gondoltam, megveszem a következő havit, hátha abban is jókat írtok. És mi történt? Azóta nem bírom ki, hogy meg ne vegyem minden hónapban a DVD-s GameStar-t (az újság meggazdagodik töletek Csornán:)). Nem is csodálom, hogy a GS Európa legolvasottabb gamer magazinja. Csak így tovább, „uraim”!

**Ave!**  
Látod, látod, lassan a lányok is rájönnek, hogy a GS milyen jó olvasnivaló. Sajnos a rózsaszín Barbie-álomban fetrengő körömfestésre, arckikészítésre és divatos műanyag cuccokra utazó hölgyközönséget nehezen tudjuk elhódítani, de dolgozunk a témán. Az összes többi klassz csaj pedig úgyis minket olvas lassan @ (klassz helyettesíthető a következő szavakkal: értelmes, okos, nagylátókörű, jó fej, beleváló, vagány)

## L. Lőrinc

Na ez egy LEVÉL

Ciao Gyul!  
Na találd ki, hol voltam 2 héttig? Neeeee... nem egy sztriptizbárban Lulával (az azért jó lett volna), hanem

Spanyolországban! Volt ott minden: tenger, csajok, kaja meg a szokások. Na mindegy. Szóval megyek vissza az apartmanba, és erős berregésre leszek figyelmes... megfordulok, és láss csodát: egy NFS: Underground-os verdát pillantottam meg! Minden volt rajta, ami kell: spoiler, nitro (na jó, az talán nem...), és a festés ugyanolyan volt mint az NFS: Undergroundban lévő kocsik festése! Na mindegy, szóval sok dolgot történt velem...

**Szia!**  
Kinek a pap, kinek a papné...  
izé, szóval, kinek a nitrós NFSU-

**Szóval ezzel csak azt akarom mondani, hogy olyan népszerűek vagytok, hogy már egy teljesen laikus ember is ismer és tisztel titeket!** -Longiron

verda, kinek más. Épp a minap csevegtem egy kellemes ismerőssel, aki elmesélte, hogy angol fotómodelleket fog gardírozni a Balaton mellett. Mit mondjak, nem kezdtem azonnal irigykedni, ááá dehogy! Ő pedig itt szomorkodott, hogy milyen rossz hétvégéje lesz, meg ilyesmi. Pedig ha egy igazi GS-olvasó beszabadulhatott volna oda, kő kövön nem maradt volna. Jövőre meg kell beszélnem vele, hogy engedje át a csoportot, és akkor majd szervezünk lelkes GS-rajongókat, akik önként eljönnek velünk a Balcsira. Na? Jó ötlet ☺

## kharami

Arena beszólás

Csókolom Don Dragon Mester  
Gondoltam, írok egyet, és ha sikere lesz a levelemnek, többet is! Hát hol is kezdjem...ja megvan: azért írok, mert lenne egy nem hosszú, de szerintem jó kis mesém.  
Az egész úgy történt, hogy elolvastam a májusi GS Arénáját, és volt benne egy olyan beszólás, hogy a leszdedett gépház rákot okozhat-e!  
Szóval a lényeg: ülünk a buszon a haverommal, és amikor odaérünk ehhez a kérdéshez, sírva fakadunk, gondolhatod mitől! De ez még semmi, olvasuk tovább, és a rákfajtáknál egyenesen kifordultunk a 194-es busz páros székéből! Szóval nem volt semmi!

Sok ilyen kéne, és sokan felszednének pár kilót, mert ugyebár a nevetés hizlal!!! Képzeld, GS mint tömegnövelő!!! Szigorúan csak hizni akaróknak!

**Szia!**  
Feltaláltuk a GS-kabarét! Szerencsénkre a 194-es járatot működtető cég autóbuszai kékek, így a színvilággal eleve nincs gond. Az előadás címe „A 194-es járat: az első tömegnövelő kabaré!” Lányoknak ingyenes a belépés, fiúk a legfrissebb GameStar felmutatásával szállhatnak fel. Ismert komikusok olvasnak fel

részleteket a lapból, amelynek hatására az előadásonkénti 20-25 dkg súlygyarapodás garantált. Akinek ez sem elég, annak az októberi receptkönyv melléklet válogatott receptjeiből (Csontileves, Húsos Boeségtál, Madyrtej) laktató menüt szolgálunk fel. Találkozzunk a 194-esen! Addig is jó nevetést mindenkinek!

## Doxa Papa

Halesz gyuvesz

Hellllakopppter Gyul!  
Nem sértődnék meg, ha válaszolnál, kivételesen. Kira az újság, te is kelően hülye vagy, mármint az Arénában, szép az élet, trallala, nem is ez a probléma. Na.

1. Miért rövidítitek a Lords of the Realm 3-at LotR 3-nak? Az nem a gyűrűkurárvisszatérő rövidítés?
2. Egy 2000. júniusi szám akadt a kezembe a minap, amiben te voltál benne, meg Pelace, meg RP, a Los Angeles-i E3-on készült felvételeken: pózoltál Hulk előtt, a Kínai színház bejáratánál, a pálmák alatt, és azon gondolkodtam, miután ránéztem a mostani számban befigyelő képedre, hogy meghíztál. Igen. Tényleg kimondtam. Molett vagy. Nos, arra volnék kíváncsi, ha nem sértődöttél be (bocsi, sértődöttél be), hogy mégis hogyan teszel szert annyi csajra, amennyivel dicsekszel. Hmmm?
3. Euro 2004 vagy FIFA2004?

**Hella papa!**

1. Csak azért, mert ez a rövidítése. Igazság szerint a Realms és a Rings is „R”-rel kezdődik. Vagy nem vetted észre?
2. Ezt viszont észrevetted, na szép, mondhatom. Úristen, most mi lesz, ország-világ előtt kiderült, hogy molett vagyok ☺. Tudod, a nevetés hizlal (mint megtudtuk), sőt végigteszteltem a receptkönyvet is (nyami), egyébként pedig imádom enni, és nem érdekel, molett vagyok-e vagy sem. Én elfogadtam ilyenek magam, mások is elfogadtak, és így szeretnek, engem pedig nem érdekel, ki mit gondol, ugyanis nem a külső, hanem a belső számít igazán. Sosem dicsekedtem a hódításaimmal, de gyakorlatilag amióta rájöttem, hogy nem a külalak, hanem a belcsin számít, azóta sokan és na-

## FORUM GAMESTARORUM

Ez a hónap szerencsére csendes volt a fórumon, elkerültek minket a parázs viták, bár kedvenc topikomban, amelynek címe szerényen csak annyi, hogy „Melyik az a műfaj, amelyiket a legjobban rühelled?”, kibontakozott a jó kis kreatív vita, annyira élvezem, szinte tapintani lehet a feszültséget a levegőben, amely a zenéért rajongók között keletkezett. Múlt havi előzetesünk okán nagyon népszerűvé vált a World of Warcrafttal foglalkozó topik (mindenki hevesen tervezi, milyen karaktere lesz), illetve a nemrég megjelent Doom III topikja nagyon menő még. Ezek mellett még egy fontos dologra hívnám fel a kedves fórumozók figyelmét: vannak szabályok, és ezeket kéretik betartani! Köszönjük, és jó fórumozást kívánunk!

# CSAK RÖVIDEN

Minap álmodtam, miben egy jövőbeni GS volt. E GS-nek csak a fejéce volt tisztán látható, a többi homályba veszett. Az volt oda írva: Teljes játék: Duke Nukem Forever. Mondd, mikor lehetett e GS? (Gabeil)

**Ezt nevezik soha be nem teljesülő álomnak. Freud mondta, megkérdeztem.**

Hello! GYU, te kiknek szurkoltál az EB-n? Őszintén!!! (B. Balázs)

**Őszintén? A cseheknek. Kedveltem őket.**

Sztanistinek üzenem: „A keresett játékot a 2002. februári B CD-n találod. Szerencséd van, nekem is tettél, ezért emlékszem.” (ashe)

**Köszönjük Sztanisti nevében**

Hi Gyu! Egy gyors kérdés: lehet-e Magyarországon XIII-képregényeket kapni, és ha igen, hol? Ja, és mikor lesz XIII 2 (túl hosszú ez a név. Legyen inkább XV - ender)? (UnrealGuest)

**Nem tudok róla, de keresd meg a budapesti Francia Intézetet, ott eredeti, tehát francia nyelven valószínűleg elérhető a képregény.**

Helló Gyu! Nem voltál egy hev-456-os rendszámú kocsival egy gyorséterem környékén az Árpád-hídnál? Mert ha igen, akkor láttalak (Alien-8)

**Évek óta nem jártam arra, így csak egy Gyu-szimulátor (vagy Gyuszi-mulátor) lehetett.**

Helló Gyu!  
Mondd már el lécci, hogy mikor olvasgatód a leveleket, mert akkor írok neked!! (SHOKK)

**Hmm, mindig olyankor, amikor kedvem támad. Ez megfelel Neked?**

Hi Gyu!!  
Figyi, azt szeretném kérdezni, te nem tudod véletlenül, hogy nem Boe énekl-e a Dragula (matrix soundtrack)-et?? (SHOKK)

**Egészen biztos vagyok abban, hogy nem. Én ismerem Boe énekhangját...tömeget lehet oszlatni vele ☺.**

Mentőt, a júliusi GameStar egyik lapja beszakadt. EKG-t, CT-t, röntgent!!!! - MESSAGE END- (J.T.B.)

**A mi drága újságunk minden pénzt megér...hiába no...**

gyon megszerettek ☺.  
3. Pro Evolution Soccer 3 ☺.

## Baron X

Mentőakció

Hi Gyu!

Ami a lényeg, hogy olvastam egy Aréna-gyerekről, hogy megmentette a GAMESTAR-!! Én meg 1 hűlyeséget csináltam, hogy enyém lehessen a GAMESTAR!!! A hűlyeség pedig az volt, nem merek beleugrani a csalámba!!!! El tudod ezt képzelni? csalán>:(!!!!!! De én meg tettem a GAMESTAR-ért. EZ AZ IGAZI GAMESTAR-HÜSÉG.

U.I.: Ne használj dezodort, mert kicsi-pi a hónaljadat :).

Hi!

**Gratulálok! Belevetődni a családba miattunk, az szép dolog. Egyébként elárulom, hogy bár csíp a csalán, nagyon egészséges, tehát nem jártál rosszul. Köszönjük hűségedet, és többi olvasónk hűségét is.**

**U.I.: Ne használj dezodort, a bűz mások hónalját csípi!**

## LSL

Köszönet

Tisztelt GameStar!

Egy jó ismerősöm nevében írok. Szeretné megköszönni önöknek és olvasójuknak, Krügernek a segítségét saját és munkatársai nevében is. Újságuk végigbongészése után rájött, hogy eddig teljesen elhibázott módon üzte munkáját. Nagyon megörült, amikor egy véletlen folyamán akaratlanul is segítettek neki. Már most szombaton megmutatkozott munkájában, hogy mennyire sokat ért. Csak az idő rövidege lehetett az oka, hogy eredményével épp lecsúszott a dobogó legfelső fokáról. De a következő megméretetésre alaposan fel fog készülni. Fogadkozott, hogy előfizetne az újságra, ha jobban értene magyarul. De belátta, hogy ez önöknek nem jelent akkora előlépést, mint neki az önök önkéntelen segítsége. Ezért kiállított egy csekket egy csinos kis összegről, amelyet átvettem, és meg is köszöntem az önök nevében.

Remélem, Dragon Györgynek tetszeni fog az új Saabom. És köszönöm Önöknek, hogy megoldották nekem pénzügyi gondjaimat. Ha érdekli önöket a cikk, amely a menyország kapu-nyitotta meg számomra, az a 2004/7. újság 127. oldalán lévő, A hónap bugshotja volt.

**Szívesen Kimi, szívesen David ☺. Nem irigylem a Saabot, nem én ☺. Csakazértse...**

## Selymee

Vélemény

Üdv!

Úgy döntöttem, hogy most muszáj leírom, hogy nagyon kira az újság... A GCII-nél a játémenet képekkel cikk nagyon szuper! A fórummal kapcsolatban nem csináltok ott is egy-két új skint, mint a főoldalon? Jó lenne, mert szuper, csak néha kicsit uncsi...

Tök jó dolog, hogy egy teljesen MARGYAR játék (1848) készül. Remélem, nem roppannak bele a feladatba a fejlesztők, mert ha jó lesz, mindenki büszke lesz rájuk (mert hát ez akkor is egy nagy projekt), de ha nem, akkor...

Üdv!

**Nagyon nagy örömmel számolok be arról, hogy van új skin! Néha meg kell nézegetni a fórum beállításait, sőt ZeroCool megígérte, hogy a lencse-borsó skint is elérhetővé teszi majd hamarosan: ebben az a poén, hogy kellemes, zöld pasztellszínű. Nekem is nagyon tetszett az 1848 koncepciója; a térvívaros magyar történelem még rengeteg lehetőséget tartalmaz izgalmas stratégiai játékokra: engem legfőképp egy, a Csák Máté és hasonló kiskirályok korszakában (XIV. század eleje) játszódó birodalomépítő stratégia érdekelne.**

## Zordan

TeraWatt

High Gyu! Már megint Zordan ír. Nem unod, hogy folyton írok neked? Volt a GS-ben valami vet bugyi boyz nevű nyálás fiúzenekar. Nekem nem tetszett az ötlet. Én kitaláltam egy sokkal jobbat. Kéne alapítani egy TeraWatt nevű nu-metál bandát. Magyarországon úgyis túl sok nyálás popzenekar van, nu-metálból kevés. Én lennék az egyik közember, vagyis gitáros és vokális. Kéne énekes (mindegy, hogy fiú vagy lány), basszusgitáros (másik közember), és egy dobos (reárember), menedzser, esetleg egy billentyűs. Így megoldódna az a gond, hogy nincs zeneszerkesztőm. És hörgös NEM KELL.

**Oksi, a Wet Bugyi Boyz ügyis kiment a divatból egy hónap alatt (ahogy az ilyen bandáknál ez lenni szokott), meg egyébként is nagyon viskett a frissen borotvált mellkasom (most kezd bo-**

rostásodni, rémes), akkor lás-sunk neki a TeraWatt projektnek. Én például szívesen billentyűznék benne, ha úgy alakul, a többi zenészt pedig majd csak összeszedjük: a GS olvasói között tuti van néhány pompás énekes, dobos és basszeros. Szóval lehet jelentkezni!

## Sándor

Barbie Fashion Desinger

Szia Gyu!

Elakadtam a Barbie Fashion Designerben, amikor Kennel össze kell gyűjteni 20 darab aranyszínű rúzsot, de az átkozott Barbie-robot mindig megtámad! Hogy kell kinyírni? Válaszodat előre is köszönöm! Sándor a bérszámfejtésről

Szia Sándor!

**A megoldás nagyon egyszerű: meg kell keresni Barbie elhagyott rózsaszín masniját (a fliterezett tükör mögött van, egy feldühödött fésű védi) ezt kell kibontani, majd felragadni Barbie görköriját. Ezt a kettőt össze kell kombinálni, így kell a robot elé tenni (a tükör is fontos, ezt vegyük le a falról, és tartsuk magunk elé). A robot meglátja magát a tükörben, rálép a görkörin, majd amikor csúszni kezd, akkor a masni szalagja beleakad a fésűbe (ha a görkörin nincs masni, minket üt el a robot), és máris szabad az út. Csak arra kell vigyázni, hogy a 20 aranyrúzs után Barbie Ken kocsiját, házáát és bankszámláját akarja... Na, azok az igazán nehéz küldetések.**

Nincs mese, a nyári melegben nem fogyunk, hanem hizunk, egyrészt a nevetéstől, másrészt a finom GS-ételektől. Emellett az a minimum, hogy világalomra törjünk, és készülj a GS-film is (legalábbis álmaimban). Remélem, mire legközelebb találkozunk, kipihent és kismult leszek, hiszen vár 2 hét pihenés! Pihenjete Ti is jókat!

Maximális tisztelettel,

Gyu

A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzáknak beérkezett leveleket külön kérés hiányában lekötöztetnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

**E-mail: arena@gamestar.hu  
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578**

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésüket köszönjük!

# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



Csicserifütyös bablevest mindenkinek! Úgy tűnik, múlt havi teljes játékunkkal, a Tortugával többeteknek is meggyúlt a baja, mert rekordszámú segélykérő levél érkezett, ráadásul szinte mind ugyanazzal a problémával. A Duke Nukem: MP-t talán nem lesz ilyen nehézkes végigvinni ☺. Kíváncsi leszek a Doom III-ra ilyen téren...

**FÓRUM**  
Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!  
[www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

## Tamás!

Kódokat!

Írj nekem kódokat!!!

Kódok.

## nagytomigabi

PoP: SoT

Elakadtam a Prince of Persia: Sands of Time-ban, mikor van egy szobor, és azt be kell tolni, és benyomja azt a kapcsolót a kezével. Aztán a terem két oldalán lévő rudakon kell ugrálnom, de amikor a végére érek, mindig leesik ez a marha.

Miután elkapod a rudat, lendülj át, majd ide-oda ugrálva – mint a tör megszerzésénél –, juss el előbb a szegélyig, majd teljesen fel. Vigyázz a lengő dorongra! Gurulj át alatta, majd menj be a terembe. Ez lenne a cél, szóval csak azt tudom mondani, hogy ügyesen!

## Skib

SC: PT

Elakadtam a Splinter Cell: Pandora Tomorrow-ban, ott, ahol azt a tolmácsnőt kell kiszabadítani. Még az épületben vagyok, de sehogy sem tudok kijutni az udvarra! Lent a hallban, ahol két ór játszik valamit, van egy ajtó, de az le van lakatolva.

A két ór mögött van egy folyosó. Mindösszesen oda kell eljutnod, ahonnan jobbra fog nyílni egy ajtó. Márpedig nyílni fog, mert az nincs lelakatolva, csak a bal oldalra nyíló (de az nem is néz az udvarra). Lehet, hogy le kell előtte ütnöd mindhárom ór. Nem tudhatom, mert én bizony úgy csináltam ☺.

Berkenye

## Matheus

Messiah

Lenne egy kérdésem! Megvan a Messiah c. játék, lemennek a Sacrifice videó és a reklámok, és kilép! XP-t használok, és nem tom mi lehet a baja... Teneked véletlenül nem akadtak ilyen gondjaid? Ha igen, lécci segíts, mert fontos lenne!

Ilyen gondjaim nem akadtak. Egyébként meg az a baja, hogy XP-t használod ☺. A megoldás: Van a parancsikon, amellyel indítod a játékot. Jobb katt rajta, Tulajdonságok, és a Cél mező legvégére be kell biggyeszteni ezt: „-! +!” Természetesen idézőjelek nélkül.

## Balu

LotR:RotK

Könyörgöm, segítsetek a Return of the Kingben!!! 1. A holtak királya miatt dobtam ki majdnem a szemébe. 2. Segítsetek rajtam.

1. Az bizony nagyon bűnös cselekedet lett volna, ráadásul környezetszennyezés is, és szerintem a Király se nézte volna jó szemmel! 2. Én megpróbáltam... már épp hívni akartam a szemétkerakót, amikor visszatért a kukásautó ☺.

## Gyakos

Syberia II

Lenne egy problémám a Syberia 2-vel. Még a legelején, amikor a palit ki-

hoztam a kocsmából, és a vonatban fekszik. Nos, bementem a kocsmába, és beszéltem a pultossal. És állítólag a felső boltosnál van ruha, amit felvehetek. De vele is beszéltem, és nem enged fel a padlásra.

Figyu, addig nem kell meleg ruha, amíg nem tudom, hogy a hegyekben hideg van (ez az evidenciák közé tartozik ugyan, a játék szerint viszont nem). Nos, ha tényleg beszéltél a levélíró Cirkossal, akkor tudod, hogy van egy szerzetes, aki esetleg segíthet Hansnak, ám ez a barát fent lakik a kolostorban. Indulj el arra (Ivan és Igor házának irányába, de tovább az úton). Már a hídnál tartasz majd, amikor Kate közli, hogy nem megy tovább, mert fáznak. Már világos, hogy másik ruha kell! Most beszélj a boltossal, aki ezúttal segíteni fog.

## SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

Minden hónapban közlünk egy levelet, melyet olvasó írt segítségnyújtási kényszerből. Küldj tippet Te is!

## Zinho

Tortuga

A matrózok mindenképpen elbűsulnak, kérdés, hogy mikor. Ha rum és kaja (búza, hal, hús...) van a fedélzeten, lassabban lesznek morcosok, valamint a tengeri csata megnyerése is javít a hangulaton. Ha minden rosszra fordul, egy kormányzó városban a ládánál fel lehet osztani a zsákmányt. Ezzel ugyan fogy a pénzünk, de legalább nő a legénység morálja. Ha tengeri csatában egy hajót akarunk elfoglalni, először löjünk szét az árbocokat, majd a „grapeshot”-tal a legénységet. Fontos, hogy legyen a kezünk a szóközön, mert ezzel könnyen el tudunk „futni” az ellen lövései elől.

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felvetett problémákra próbál segítséget nyújtani. Ha gondold, segíts Te is!

- **Tortuga:** Nincs hozzá magyarosítás, úgyhogy aki akar, készítsen egyet, és küldje be ☺!
- **Shrek 2 – főellenség:** A tündér varázslatait verd vissza kardoddal. Utána, ha elalszik, akkor menj az asztalhoz, és dobáld meg kajával. Ezt többször meg kell ismétlni, de közben jönnek majd katonák is. A kaja leveszi a tündérke életét, és... bye-bye! (Márton Ákos)
- Sok csalás egy helyen: [www.cheatcc.com/pc/index2.html](http://www.cheatcc.com/pc/index2.html)
- Ha magyarosítást vagy végigjátszást keresel: [www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)



**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 tegyék fel kérdéseiket 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)

## Sztanisti

### Trójai

Hi Mady! Nem igazán tudtam, hova írjam ezt a levelet, de végül is ide került. Van egy trójai vírusom. A neve „backdoor.trojan”. Az az érdekes, hogy a Norton Antivir észleli, de nem tud velem mit kezdeni. Próbáltam már a Spybottal is, de az még csak nem is észlelte. Egyébként a kicsi a C:\Windows\System32 mappában bújít el rescjnh.dll néven. Nem tudnál ajánlani valami jó, ingyenesen letölthető programot, amellyel kinyírhatnám?

**Helló! A jó öreg Norton bizony tényleg nem fogja megtalálni, legalábbis ezt a típust nem. Sokan írták, hogy problémájuk van vele, ezért egy kicsit utánajártunk. Úgy néz ki a dolog, hogy csak a NOD32-vel érdemes próbálkozni, az ugyanis garantáltan kiirtja az említett férget. Igaz, nem ingyenes a program, de szerencsére a [www.nod32.hu](http://www.nod32.hu) weboldalon letölthető a 30 napos próbaverzió.**

## Fry

### Játék probléma

Helló Mady! Van egy kérdésem: a Worms Armageddon a gépemen nem fut rendesen. Amikor belépek, bejön a menü, miegymás, és amikor beállítottam mindent, és indítom a játékot, nem jelenik meg a kis atomos jel, amely a töltést jelzi, csak lefagy, és ennyi, újra kell indítanom. Ez lehet attól, hogy nagyon kevés a szabad hely (300 MB alatt) a helyi lemezen, a C:-n? És ez mindig csökken, de nem vírusos a gép, mert a víruskereső nem talált semmit, és akármit törölök le, nem szabadul fel hely, vagy csak nagyon kevés, kitöröltem a Temp fájlokat, de az sem segített, sőt még tovább csökkent a szabad helyem. Mi-

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! Elérkezett végre számunkra is a nyár, itt az augusztus. Amikor ezeket a sorokat olvassátok, mi már javában táborozni fogunk! Hej, de jó lesz ☺! De hogy addig is jól teljen a nyaratok, összeválogattunk Nektek néhány problémás hardverkérdést, melyekre természetesen most is megkerestük a választ! Íme hát az augusztusi fejadag!

tévő legyenek, és a Wormszel mit csinálnak? Remélem, válaszolsz.

**Az az igazság, hogy a Windows nem érzi jól magát, ha nincs elég üres hely a merevlemezeden. Biztos hallottál már a Swap területéről: ez a merevlemez azon része, amelyet a Windows virtuális memóriaként használ. Tehát ha nem hagysz elég helyet, akkor a géped belassul, és sok program nem fog rendesen futni. Ajánlatos manapság 400-500 megabájt körüli helyet szabadon hagyni, így elkerülhető ez a kis kellemetlenség. A szabad hely problémára meg azt tudom javasolni, hogy a Vezérlőpult/Programok menüpontban a programok eltávolítása és hozzáadásban távolítsd el a felesleges progikat, így nyerhetsz egy kis szabad helyet.**

## G. Gábor

### Segítség

Lenne egy nagyon nagy problémám. A problem a következő: Tegnap beszerelték az ADSL-t (512), és a gépem spártaian lassúúúú lett! (3200+ AMD, ASUS A7N8x-x, 512DDR, 400 MHz, azért a videokártyát is leírom: GeForce FX 5700 ULTRA! Szóval a lassulás abban nyilvánul meg, hogy ha meg akarom például nézni egy letöltött állomány tulajdonságait, akkor a fél életem rámegy! Ugyanez van, ha megnyitok egy programot!!! Lassuuuuláás! Mit tegyek???? NForce 2 400 chipset! NVIDIA Mcp hálókártya (integrált)! Hát ennyi lenne, nem tudom, mennyire érthető, de elkeseredettségemben már nem tudok mit csinálni! Kösz előre is !!!!

**A probléma szerintem nem a vasal van, mármint a géped nagyon is megfelel a kor követelményeinek. Inkább szoftveres gondnak**

**tűnik, bár nem zárhatjuk ki a memóriát sem. Ha viszont csak az ADSL beszerelése után jelentkezett, akkor ennek igen kicsi a valószínűsége. Én személy szerint azt tanácsolom, hogy alaplaped gyártójának honlapjáról vadássz le egy friss BIOS-t! Elő szokott fordulni ugyanis, hogy a gyári meghajtóprogram nem elég friss, és összeakad mondjuk különféle friss meghajtóprogramokkal, modemmel, hálózati eszközökkel vagy bármivel, ami nem tetszik neki. Ha ez sem jönne be, érdemes lenne újból telepíteni a Windowst!**

## Horányi

### DVD-formátumok

Nemrég szereztem egy DVD-író: egy LG GSA-4082b-t. Minden tesztben azt olvastam, milyen jó, hogy tud DVD-RAM-ot írni. Csak tudnám, mi az a DVD-RAM! Meg úgy egyébként, mit jelent, hogy egy DVD pluszos vagy mínuszos. Kérlek, válaszolj, nem akarok hülyén meghalni!

**Mivel nagyon sokan kérdeztétek, hogy mi is a különbség a két, egyszer írható hordozó között, most lerántjuk a leplet ☺! A piacon két típus található: a „mínuszos” DVD-R és a „pluszos” DVD+R. A mai duálírók már mindkét formátumot képesek kezelni. A sima mínuszos változat előnye, hogy olcsóbb és több asztali DVD-lejátszó is támogatja, mint a pluszos társát. A DVD-RAM tulajdonképpen adatbiztonság szempontjából emelkedik ki a többi formátum közül, mivel hosszabb ideig tartja a tartalmát, és ennek hatására pontosabban pozicionál a fej. A lemezek rontását itt el kell felejtenünk, cserébe viszont le kell mondani a manapság oly nagyon hajszolt sebességről!**

## Chris07

### Gépfejlesztés

Mostanában szeretnék egy kis gépfejlesztésen átesni. Mostani gépem: Duron 1,6 GHz, Abit alaplapp, 256 MB DDR-memória és GF FX 5200-as. Jó, tudom, hogy nem egy csúcsgép, de éppen ezért akarom fejleszteni. Szerinted mit érdemes beletennem? Én olyan 70-80 ezer Ft körül gondolkodom. Egy másik kérdésem: milyen TFT-t ajánlanál nekem játékra? Mit kell figyelembe venni elsősorban?

**Ha továbbra is AMD-s rendszert szeretnél, akkor egy Barton magos AMD Athlon XP 2800+ procit ajánlanék. Ez olyan 19-20 ezer Ft körül mozog, mellé egy jó alaplapp (bár lehet, hogy nem kell, mert a tied is támogatja a Barton magos XP-ke) kb. még egyszer ennyi. Én emellé betennék még egy 256 MB-os modult. Ez így nagyjából beleferne az említett összegbe. Aztán majd később egy GeForce FX 5700 Ultrát kéne beszerezned. Ezzel már egy elég ütős konfiguráció lenne a birtokodban. A TFT-monitoroknál játék és multimédiás felhasználás tekintetében a válaszidőt kell szemügyre vennünk elsősorban. A legújabb modellek már akár 12 ezred másodperces reakcióidővel is rendelkeznek. Ezeknek az ára ugyan még egy kicsit magasabb, mint a régebbi, 25 ms válaszidejű társaiké, de mindenképpen érdemes erre a különbségre áldozni!**

Ennyi fért az augusztusi KV-hardver rovatba, találkozzunk szeptemberben! Ne felejtsetek, ha bármilyen problémátok, kérdésetek van, akkor látogassátok meg a GameStar fórum Hardver topikjában működő Problémák és segítségek altopikot, ahol sok-sok érdekes és hasznos hardvertéma kerül megvitatásra! **Mady**

A TI OLDALATOK

# MÁSÍK OLDAL

Nemrégiben valaki megkérdezte tőlem, mikor megyek szabadságra. Én erre visszakerdeztem: Szerinted GameStar-készítés közben van idő ilyen luxusra ☺? Ő sem tudta. Lényeg, ami lényeg, ez sokaknak a pihenés időszaka, mi pedig itt toljuk ezerrel, és készítjük Nektek a jó kis lapot! Azért én jól érzem magam így is, na!

**N**em mindennapi eseményre került sor nemrégiben, ugyanis mazur kolléga behozta otthoni PS2-jét, hogy megnézhessük a Need for Speed Underground 2 demóját. Kérem szépen, bátran kijelenthetem, hogy jó kis gáma lesz, de nem is ez a lényeg: a kivetítőre kötött játékkonzol igen-csak nagy hangulatot varázsolt a szerkibe, főleg az után, hogy előkerült egy példány a Spiderman 2-ből is. Volt itt nemulass, ordibálás, tombolás ezerrel (no meg persze tiltakozás is, ha valaki véletlenül vagy direkt elvonnult a kivetítő fénye előtt, és letakarta a képet). Ahogy ez ilyenkor lenni szokott, a fél cég a masina csodájára járt, növelve egyébként is magas szintű népszerűségünket a vállalaton belül.

**A csapatszellem mindenekfelett!**

A dolog azonban nem tartott sokáig, a szerkesztő kollégák hamar ráuntak a konzol nyújtotta örömekre, és hamar visszatértek jó kis PC-ik elé. Nemrégiben ugyanis felfedezték, milyen nagyszerűen lehet multizni a benti gépeken, így főleg Boe, ender, Malachit és Platypus ezerrel nyomatják a Warcraft III-at multiban. A dologban az a legjobb, hogy mindnyájan akaratlanul részesei vagyunk a történetnek, ugyanis amikor a levegőben repkednek a taktikai utasítások („Boe, vidd innen a hősödet!”, „ender, ez a Te tornyod itt?”, „Meghalt a hősöm, nem baj, jövő máris”, „Elbuktuk a középső bázist! Dehogy, jók vagyunk” – és társai) akkor a kedves kollégák csak és kizárólag a játékra koncentrálnak, így adrenalinból telve kiabálnak egymással! Elég élvezetes sztori ☺. Egyébként valamelyik nap a StarCraft: Brood War is előkerült, hasonló okokból. Szóval nagyon megy itt a multi RTS üzletág ☺.

**Megint többet adunk!**

Ahogy megszokhattátok, az IDG stábja folyamatosan azon dolgozik, hogy minél több érdekes és hasznos információt adjon az olvasóknak. Legújabb ötle-tünk is egyszerű, mégis érdekes: tematikus, heti vagy napi hírleveleket hoztunk létre, amelyeket ingyenesen lehet megrendelni, s rendszeresen landolnak a virtuális postafiókban. Természetesen nemcsak a GameStar, hanem testvér-lapjai, a PC World és a Számítástechnika is képviselteti magát ebben az újfajta kezdeményezésben. A következő hírlevelekre lehet ingyenesen „előfizetni”:

**A HÓNAP BUGSHOTJA**

A képen a magyar futball megmen-tésére irányuló legújabb kísérletet látjuk. Mivel fiaink sajnos egyre csak távolodnak a világszínvonaltól, magyar biológusok újfajta kísérletbe kezdtek, hogy biztosabb legyen a labdakezelés, illetve jobban lehes-sen fedezni a labdát. Ezért létrehoz-ták a négylábú (kentaur) futballistát. A képen a prototípus látható, akinek első és hátsó lábait más színkódok-kal jelezték a kísérletek miatt; természetesen a végső változat végtagjai egyforma színűek lesznek. A biológusok jelenleg a nem kívánt hasi kinövés eltüntetésén dolgoznak, az eredmények biztatóak. Mivel semmi-lyen szabály nem tiltja, hogy egy já-tékosnak 4 lába legyen, célunk a világbajnokság! (Köszönet a PES 3-ból kiszivárogtatott képért Matheusnak.)



**SZERVÍZBOX**

Legfontosabb e-mail címeink

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános le-velezés, észrevételek, kritikák stb.)  
**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardver gondokkal kap-csolatban)  
**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 kérdé-sek:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésé-vel összefüggő – előfizetés, nem kapha-tó, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utol-só oldalán található az Impresszum ne-vű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írókn e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mon-dandótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címet.  
**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-ol-vasók is válaszolnak:  
<http://forum.gamestar.hu>  
**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, cí-münk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

**Játékújdonságok PC-re – heti hírlevél**

**Feliratkozás:**  
<http://www.gamestar.hu/jatek>  
**Napi hírlevél IT-piaci hírekkel, információkkal**

**Feliratkozás:**  
<http://www.computerworld.hu/hirek>  
**IT-biztonság – heti hírlevél**

**Feliratkozás:**  
<http://www.computerworld.hu/adatbiztonsag>  
**Telekommunikáció – heti hírlevél**

**Feliratkozás:**  
<http://www.computerworld.hu/telekommunikacio>  
**Hardver – heti hírlevél**

**Feliratkozás:**  
<http://www.computerworld.hu/hardver>  
**PC az irodában és otthon – heti hírlevél**

**Feliratkozás:**  
<http://www.pcworld.hu/soho>

**Tipppek és trükkök a PC hasz-nálatához – heti hírlevél**

**Feliratkozás:**  
<http://www.pcworld.hu/tippek>

**Előfizetői akció!**

Nem, ezúttal nem a paksi erőmű hár-mas blokkját lehet megnyerni, cserébe azonban adunk egy „apró” kis kedvez-ményt nektek: aki előfizet negyed évre akár a CD-s, akár a DVD-s változatú GameStarra, az mind a három példányt egyenként 990 forintért kapja (részletek a 61. oldalon!) Most gyors fejszámolást végzek: 3 darab CD-s példány 1646\*3, azaz 4938 forint, előfizetve pedig 990\*3, azaz 2970. S a DVD-s esetében még nagyobb a differencia (5688 vs 2970 for-int). Jó, mi ☺? Akit érdekel az akció, az az IDG terjesztési osztályát keresse (terjesztes@idg.hu, tel.: 577-4301). Maximális tisztelettel,  
**Gyu**

**SMS-JÁTÉKUNK NYERTESEI AZ IGAZI MÁZLISTÁK**

Amint biztosan sokan tudjátok, egy ideje már lehetőségetek van arra is, hogy SMS küldésével értékes nye-reményekhez juthassatok. Az el-múlt időszakban így nyervehetett egy MSI KT8 Neo (socket 754) alapla-pot Preiner Tibor soproni olvasónk, és ugyanígy került egy Intel Pentium4 3 GHz-es processzor bir-tokába Bajnok Zsolt Győrből. A szerencsés nyerteseket telefonon fogjuk értesíteni (vajon honnan is tudjuk a telefonszámukat ☺?). Mire ezeket a sorokat olvassátok, már meglesz a Canon PowerShoot A75 digitális fényképezőgép boldog tulajdonosa is. S ha ellátogattok a honlapra ([www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)), vagy átlapoztok a 97. oldalra, lát-hatjátok, hogy a legújabb SMS-nyereményjátékban nagyon értékes modding cuccokat lehet majd nyer-ni (átlátszó ház, rengeteg neon és egyebek), amelyekkel feldobhatjátok PC-teket! Sok sikert a játékhoz!

**ELŐFIZETŐI HÚSÉGAKCIÓNYERTESEI**

A Logitech-kel közösen szervezett előfizetői hűségakciónk boldog nyer-tese Ifj. Fodor László lett, aki a szer-kesztőségben hirtelen át is vette nyereményeit! Gratulálunk neki!



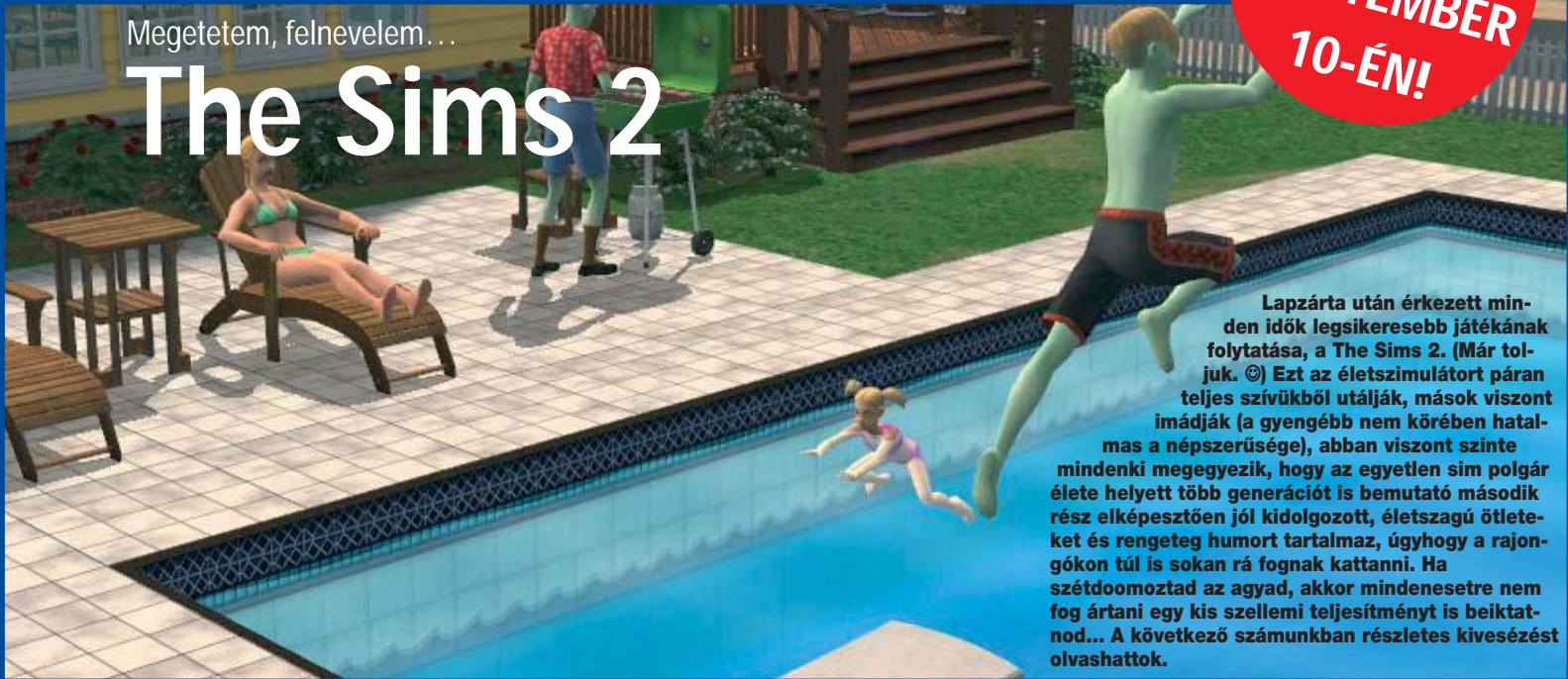
ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

# A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

MEGJELENIK  
SZEPTEMBER  
10-ÉN!

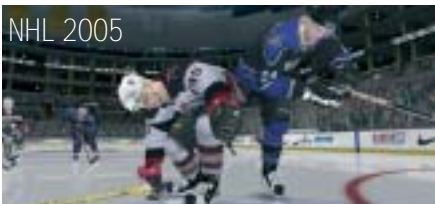
Megetetem, felnevelem...

## The Sims 2



Lapzárta után érkezett minden idők legsikeresebb játékának folytatása, a *The Sims 2*. (Már toljuk. ☺) Ezt az életszimulátort páran teljes szívükből utálják, mások viszont imádják (a gyengébb nem körében hatalmas a népszerűsége), abban viszont szinte mindenki megegyezik, hogy az egyetlen sim polgár élete helyett több generációt is bemutató második rész elképesztően jól kidolgozott, életszagú ötleteket és rengeteg humort tartalmaz, úgyhogy a rajongókon túl is sokan rá fognak kattanni. Ha szétdoomoztad az agyad, akkor mindenesetre nem fog ártani egy kis szellemi teljesítményt is beiktatnod... A következő számunkban részletes kivésést olvashattok.

NHL 2005



Nem múlhat el év az aktuális *NHL* rész nélkül. A jégkifanok kedvenc sorozatukban most természetesen még jobban kidolgozott játékosokat, még realisztikusabb mozdulatokat és szebben karcolódo jégpályát kapnak a pénzükért. Nyilván ennél jóval több feature-t is tartalmaz majd a 2005-ös rész, de hogy melyeket, azt jusszt is csak a következő számban áruljuk el...

Wings of War



Emlékeztek még az amigás *Wings*re? (A régi motorosok biztosan.) Nos, a *Wings of War* című, eddig sajnálatos módon kevés publicitást kapott első világháborús repülő akció-szimulátor a Cinemaware egykori klasszikusát szeretné feleleveníteni. A képek alapján igen ütős grafikával, és ha hinni lehet az első információknak, akkor – most kaspasz-kodjatok – *Mafia-szintű* sztorival lesz majd dolgunk!

### AZ ÍGÉRET FÖLDJE

#### Medal of Honor: Pacific Assault

Igen esélyes, hogy a következő számban az utóbbi idők egyik legnépszerűbb háborús FPS-ének, a *Medal of Honor*nak is megérkezik a folytatása. A friccek helyett ezúttal japán katonákkal fogjuk összeakasztani a puskaszuronyt. Természetesen a single rész sztorijában a Pearl Harbor-i támadás az alap!



# TELJES JÁTÉK: SPELLS OF GOLD

Minimumkonfig: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videokártya



Kimondottan friss darab a következő teljes játékunk! A részben a *Baldur's Gate*-eket, részben a *Diablo*kat (illetve a nemrég megjelent *Sacred*t) idéző *Spells of Gold*ot 2004 áprilisi számunkban teszteltük. A játékban egy kereskedői vénával megáldott híróval kell szétcsapnunk a monstrok között, és mellesleg megmentenünk a királyságot is. Nem kell félni, a „kereskedős” rész azért nem azt jelenti, hogy valamilyen *Ecseri*-szimulátorral lenne dolgunk: a *Spells of Gold* mesés környezetben játszódó vérbéli szerepjáték; a kereskedés csak a szükséges „plusz”.



KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
ILLETVE AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!

NE HAGYD KI. DURVA LESZ.



# 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  
Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu  
BFK (korrektúra) – hkrizsta@idg.hu  
Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu  
Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu  
Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu  
Kecske (multi tippek) – kozma.ferenc@printscreen.hu  
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu  
Mazur (játékeszt) – mazur.sith@freestart.hu  
Sam (marketing, játékeszt) – sam@idg.hu  
Sz.JVC (játékeszt) – szjvc@freemail.hu  
Twinky (HW) – twinky@pcworld.hu  
Uhu (játékeszt) – duhle@freemail.hu  
Zimi (HW) – iegri@pcworld.hu

**Tördelőszerkesztők:**

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
Bíró Dániel (Platypus) – dbiro@idg.hu

**Címlapterv:**

Prekop László (Painkiller) – prekop.laszlo@printscreen.hu

**Szerkesztőség:**

1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
Telefon: 577-4300, telefax: 266-43-43  
Internet: <http://www.gamestar.hu>  
E-mail cím: [gamestar@idg.hu](mailto:gamestar@idg.hu)

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar 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](mailto:ibiro@idg.hu)  
Lapigazgató: Szigetvári József – [jszigetv@idg.hu](mailto:jszigetv@idg.hu)

**Hirdetésfelvétel:**

IDG Kereskedelmi Iroda – [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)  
Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – [rpoor@idg.hu](mailto:rpoor@idg.hu)  
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
Levélcím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 577-4316, telefax: 268-42-74  
E-mail: [keriroda@idg.hu](mailto:keriroda@idg.hu)

**Reklámreferens:** Szendrey Szilvia – [szilvi@idg.hu](mailto:szilvi@idg.hu)

A hirdetések a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

**Marketing:** Telek Zoltán – [ztelek@idg.hu](mailto:ztelek@idg.hu)

**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)  
1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
Telefon: 577-4301, telefax: 266-43-43  
A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív 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: 1 896 Ft  
előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitvatartás: 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](mailto:ibirkus@idg.hu)  
Telefon: 577-4333

**Nyomás:** Révai Nyomda Kft.  
Ügyvezető igazgató: Lázár László