

# TARTALOM

## Gyorskereső

Army Men: Sarge's War	B	80
A Hetedik	H	15
Act of War	H	15
Alexander	H	17
Armies of Exigo	B	23
Asterix & Obelix XXL	B	82
Battle Mages: Sign of Darkness	H	18
Battlefield Vietnam	T	90
Beyond Divinity	B,T,C	70
Chessmaster 10th Edition	B	82
Codename Panzers: Phase 2	E	28
CS: Source	B	30
Cycling Manager 2004	B	82
Dead Man's Hand	C	90
Diabolique: License to Sin	H	13
Doom 3	C	90
El Matador	H	13
Far Cry	T	90
FIFA 2005	B	76
Flat-Out	E	36
Gangland	C	90
Gorky Zero: Aurora Watching	H	13
Ground Control	C	90
Heroes of Annihilated Empires	E	25
Hitman: Blood Money	H	17
Imperial Glory	E	27
Knights of Honor	B	74
Kohan II	H	12
LOTR: Battle for Middle-Earth	E	24
Max Payne 2	T	90
MoH:PA	E	27
Need for Speed: Underground 2	E	25
Painkiller	T	90
Painkiller: BooH	H	17
Panzers	C	90
Port Royale 2	T	90
Prince of Persia 2	ÚI	22
Richard Burns Rally	B,T	62
Road to Fame	H	17
Rome: Total War	E	28
Room Zoom	B	82
Scarface	H	15
Scrapland	H	13
Shade	B,T	66
Silent Hill 4: The Room	B,T	56
Sonic Heroes	H	18
Spellforce	T	90
Splinter Cell 2	T	90
Still Life	H	15
Stive On Conflict	H	13
Stronghold 2	EK	16
The Moment of Silence	H	14
The Polar Express	H	13
The Regiment	H	18
The Sims 2	B,T	46
Transport Giant	B	82
True Crime	T,C	90
Unreal 3.0	E	38
Wings of War	B	68
Wrath & Skeller	H	14
Zoo Empire	B	82

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 jelentet meg a világ 68 országában.

A kiadó sajtótermekait havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
<b>Teljes játék: Spells of Gold</b>	<b>8</b>



Első látásra: Anno 3 10

## Újdonságok

Hírek	10
Új infók: PoP2, Armies of Exigo	22
Games Convention 2004	24

<b>Counter-Strike: Source</b>	<b>30</b>
-------------------------------	-----------



World Cyber Games 2004 Hungary	34
Flat-Out	36
Unreal 3.0	38

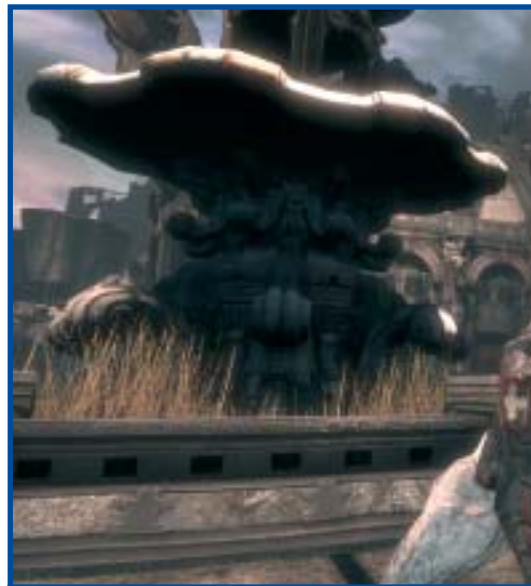
## Játékbeutatók

Fókusz: The Sims 2	46
Önjelölt Casanova	52
Valóság, show nélkül	54
Silent Hill 4: The Room	56
<b>Richard Burns Rally</b>	<b>62</b>



Shade: The Wrath of Angel	66
Wings of War	68
Beyond Divinity	70
Knights of Honor	74

## CÍMLAP



## UNREAL 3.0

38. OLDAL

„...bekapcsolhattuk a hologramokat, videolejátszókat – feltéve, ha nem zavart minket, hogy egy lefejezett, kibelezett vagy egyéb módon szétfrancsított hulla társaságában tehetjük ezt meg. Tehát a valóságos, mindennapi tárgyak ezekben az esetekben még vagy két lapattal rátesznek a félelemkeltésre, hiszen azt az illúziót keltik, hogy egy teljesen hétköznapi környezetben járunk, ahol mégis valami megtörténhet...”

**VALÓSÁG, SHOW NÉLKÜL – 54. o.**

## 46. oldal: The Sims 2



# ÜDV olvasó!



Mozgalmas hónap áll mögöttünk, ehhez kétség nem fér! Lenyomtunk egy tábor (istenes volt, képek és videó a lemezeken, Gyu regél róla bővebben a Másik Oldalban), megtámogattuk jól a WCG 2004 magyarországi selejtezőjét, sőt, a sajtókupán is szerepeltünk, szerény tehetségünkhöz mérten meglehetősen szép eredménnyel (azaz mindenkit elp\*csáztunk, csak a döntőben volt nagy a lag ☹ – na jó, nem... de végül valahogy „csak” másodikok lettünk), erről Szittyó emlékezik meg hátrébb. Voltunk továbbá Lipcsében a Games Convention kiállításon (erről is írunk), ahol sikerült is mindenféle durva anyagokat „harvestelni”. Egyébként is sűrű naprendünket tovább préselte az örömteli készülődés – jövő hónapban ugyanis 5. szülinapját tartja a GameStar! Hiába, no, az idő egyre csak halad, mi is egyre tapasztaltabbak leszünk, Ti is egyre többen gondoltjátok úgy, hogy *megéri GameStarosnak lenni*, úgyhogy egy zokszó sem hagyhatja el szánkat, csakis a nagybetűs Köszönet, hogy mellettünk vagytok, és egyre jobban komáltok minket! Úgyhogy: Köszönjük! Viszont azért, hogy ne csak „üres” szavakkal fejezzük ki hálánkat az elmúlt 5 évert, a következő havi szülinapi számot annyi extrával tömjük meg, hogy „fizikailag” is érezzétek a megbecsülést: lesz itt 140 oldal, 4 CD (illetve a Dupla DVD plusz egy CD), két teljes játék, nyereményjátékok dögvél (lásd még: 61. oldal) – természetesen változatlan áron!

Jajj, a könnyeim... a könnyeim ☺...  
**Boe**

UI: Az online lezárt részeihez még mindig a „comegetsome” köddal juthattok el!

FIFA 2005	76
Army Men: Sarge's War	80
Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: Will Wright és a Sims-világ	86
Citrompótló	88

## Típek, Trükkök

Rövid tippek	90
Silent Hill 4 tippek	94
The Sims 2 tippek	95

## Mélyvíz

Hírek	98
Piactér	102
PCI-Express grafikuskártyák	104
Egerek tesztje	106
Olcsó grafikuskártyák	110
PDA-k a jövőben	112
Bankkártyák és netes fizetés	114
Windows XP SP2	116

## 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



Az Unreal 3 Engine nem csupán a grafika tekintetében lesz forradalmi. Példának okáért az egyszerű rongyba effektet is turbózzák az epices arcok, ami minden modellben önálló fizikai vezérlést kap, így az adott karakter az őt ért behatásokra mindig helyzetfüggően reagál (nem ugyanazt a 'gyűrődéseffektust' látjuk víz alatt, vagy nagyon nagy / nagyon kicsi magasságokból lezuhanva, kemény felületen / puha felületen, törhető korláton / betonkerítésen landolva...)



56. oldal: Silent Hill 4: The Room

76 oldal: FIFA 2005



# CD-DVD TARTALOM

## Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármely fájlkezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html nevű állományt.

Amennyiben rögtön a teljes játék (Spells of Gold) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első korongon található).

## Mit hol lelsz?

### CD 1

- > Teljes játék
- > Játékdemók

### CD 2

- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Rovatok
- > Filmelozetesekek
- > Ti küldtétek!

### CD 3

- > Játékdemók
- > Exkluzív
- > Animációk
- > Extrák
- > Mélyvíz
- > Kiegészítések
- > Javítások

## 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 12 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 49-cel több játékanimáció, 18 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 meghajtod nem olvassa azonnal írd a [terjesztes@ldg.hu](mailto:terjesztes@ldg.hu) címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

Véget ért a nyár. Miből jöttünk rá? A válasz egyszerű. Többeknek megkezdődött a suli, még többeknek a gályázás a melóhelyen, és ezzel párhuzamosan a világ játékiadói is elkezdtek ontani magukból a finomságokat. Ebben a hónapban végre megtört a jó ideje tartó uborkaszézon, és jó pár sikerjáték demóját sikerült beszereznünk. Ha végigvitted az összes demót, vess egy pillantást animációfelhozatalunkra is. Az idei Games Conventionnek hála olyan PC-s fejlesztéseket sikerült lencsevégre kapnunk, melyek még igen messze állnak a megjelenéstől. Természetesen magáról az eseményről is készítettünk egy összeállítást, éppúgy, mint idei táborunkról. Mivel nagy ingyencék vagytok, nagyon jól tudom, ez még távolról sem elég. Akad még némi játékkiegészítésünk (köztük jó néhány Doom 3-as is), rovatunk, filmelozetesünk, további extránk, és így tovább...

## DEMO Armies of Exigo

> kiadó: EA > méret: 108 MB > hely: CD 1/Dupla DVD



HÓNAP DEMÓJA

Többéves titkolódzás után a hazai Black Hole Entertainment csapata elárulta, hogy a világ legnagyobb kiadója karolta fel őket. Kicsiny játékok azóta igen nagy hírnévre tett szert, általa hazánkat is jobban ismerik a játékiparban. Egy fantasy stratégiáról van szó, amely amellet, hogy hihetetlen profi, még játékmenetében is messze veri a legnagyobbakat. Kötelező!!!

## Rome: Total War

> kiadó: Activision > méret: 295 MB > hely: CD 2/Dupla DVD



EZT SE HAGYD KI!

A Creative Assembly már igen régóta készít stratégiai játékokat. Következésképpen hatalmas tapasztalatuk van ezen a téren. Total War sorozatukkal már bizonyították, hogy a legjobbak, a legújabb epizóddal pedig még rátesznek néhány lapáttal. A grafika mesés, a hangulat tökéletes, a csaták gigantikusak. Mi kellhet még? Hát legalább egy demó – ez most meg is érkezett.

## További demók a CD-ken

- > Gooka
- > Mashed
- > Nexus: The Jupiter Incident
- > Worms
- > Forts under Siege

## További demók a DUPLA DVD-n

- > Arena Wars MP Demo
- > Codename Panzers MP Demo
- > Colin McRae Rally 2005
- > Gates of Troy
- > Knights of the Temple
- > Myst IV: Revelation
- > Port Royale 2
- > Söldner: Secret Wars
- > Street Legal: Racing Redline
- > Summer Games 2004
- > Xpand Rally



## Kit keressek?

Amennyiben játékkiegészítéseket 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 általalok 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

### Bloodrayne 2 Babes

Manapság már egyre több az olyan akció- és kalandjáték, amelyek valamilyen női főszereplője van. Ilyen a hamarosan megjelenő Bloodrayne 2 is. Természetesen ennek is van élő modellje, akit bizony nem is volt olyan egyszerű kiválasztani. A mellékelt felvételen magát a válogatás jelenetét szemlélhetjük meg, természetesen egy csomó szépséges leánnyal.



MOD

### CD-s legjobb: Max Payne 2 Kung-fu MOD



A Max Payne második részéhez készült modifikációk kifogyhatatlan tárházából került elő ez a friss Kung-fu mod is. Beélesítése után Bruce Lee-t is megszégyenítő módon fogunk kung-fuzni. Több tucat rúgás- és ütési kombinációval rendezhetjük át az ellenfelek arcberendezését. Igazán jó móka, Max Payne-fanoknak kötelező!

### DVD-s legjobb: CS Fusion Pack SE



Sokak kedvenc FPS-éhez, a Counter-Strike-hoz látott napvilágot a legfrissebb verziószámú Fusion Pack SE bővítőcsomag. A módosítások egyik igényes gyöngyszemét tisztelhetjük benne: feladata teljesen megváltoztatni a játék kinézetét. Az új változatban sok eddigi hibát kijavítottak, tehát érdemes kipróbálni!

### Ezt se hagyd ki a CD-ről:

Battlefield 1942, Call of Duty, Doom 3, Far Cry, GTA: Vice City, Max Payne 2, NFS: Underground

### További érdekességek a Dupla DVD-n:

Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstein, Microsoft Train Simulator, UT2004

## EXTRA

### GameStar Tábor 2004

Hát ezzel is megvolnánk. Bizony, a GameStar magazin történetének immár második táborát is megrendeztük. Reméljük, mindenki jól érezte magát, és akinek most esetleg nem sikerült eljutnia Agárdra, annak jövőre talán nagyobb szerencséje lesz. Az idei egy hét is elég mozgalmasra sikerült. Az eseményt megkoronáztuk egy hatalmas nyereményjátékkal is, melynek keretében nagy értékű hardvereket sorsoltunk ki. A helyszínen készült képeket és videókat ne hagyjátok ki!



## Plusz

62 **játékhiba**, 16 **vicces Windows-kép**, 6 **átlalatok küldött érdekesség**, 30 **hátterkép** 14 játékról, 80 **trainer** 78 játékhoz.

Mélyvíz (programok száma kategóriánként):

**CD:** 20 feltétlenül szükséges segédprogram és meghajtó

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

## GTA: San Andreas

► **kiadó:** Take 2 ► **hely:** CD 3/Dupla DVD



HÓNAP  
VIDEÓJA

Korunk egyik legkedveltebb játéka a Grand Theft Auto. Ezt nagyon jól tudja a Rockstar csapata is, ezért gőzerővel dolgozik a folytatáson. A San Andreasban jóval több mindenre kell majd figyelnünk, nem „csupán” a kapott küldetések végrehajtására. Életmódunk alapvetően meghatározza karakterünket, ha sokat eszünk, elhízunk, ha kondizunk, izmosak leszünk. A virtuális világbeli megítélésünk múlik a valós életben hozott döntéseinken. Érdemes belepillantani!

## Amit csak nálunk nézhetsz meg

### CD 3:

Blitzkrieg 2, GTR, Medal of Honor: Pacific Assault, Pro Evolution Soccer 4, The Sims 2

### DUPLA DVD:

Armies of Exigo, Codename Panzers: Phase 2, Fable, FIFA Football 2005, Full Spectrum Warrior, Heroes of Annihilated Empires, LOTR: The Battle for Middle-Earth, NFS: Underground 2, Prince of Persia 2, Top Spin, Warhammer 40K: Dawn of War

## További animációk

### CD 2:

Cross Racing Championship, FIFA Football 2005, Flatout, GTA: San Andreas, NBA Live 2005, NFS: Underground 2, Shellshock Nam '67, Star Wars: Battlefront

### DUPLA DVD:

Armies of Exigo, Battle Mages: Sign of Darkness, Catwoman, Children of the Nile, Close Combat: First to Fight, Colin McRae Rally 2005, Conflict Vietnam, Counter-Strike: Source, Dungeon Lords, Fahrenheit, Half-Life 2, Hellforces, Leisure Suite Larry, Nexus, Pirates of the Burning Sea, Starship Troopers, The Sims 2, Tony Hawk's Underground 2, Tribes: Vengeance, Warhammer 40K: Dawn of War, Worms Forts Under Siege, Xpand Rally

## Filmelőzetesek:

### CD 2:

After the Sunset, Batman Begins, Christmas with the Kranks, Meet the Fockers

### DUPLA DVD:

Saw, Shark Tale, Shaun of the Dead, Sound of Thunder, The Forgotten, The Grudge

Lapozz  
a Teljes Játékhoz

# TELJES JÁTÉK



ARANYÉLET

## SPELLS OF GOLD

Nem akarok nagy szavakat használni, de aki mostantól kezdve azt meri mondani, hogy régi programokat adunk teljes játéknak, azt úgy, de úgy, de úgy...! Szóval lehiggadva: a kevesebb mint fél éve megjelent alkotás a szerepjáték, az akció, sőt még a kereskedés szerelmeseit is örömmel fogja eltölteni – és akkor a Diablo-fanokról még nem is beszéltem.

**O**rosz földről már nem egy RPG érkezett, érdekes azonban bennük, hogy általában nem hagyományos szerepjátékrendszert alkotnak, hanem kicsit „megbolondítják” azt. Így történt ez a *Rages of Mages*nél is, és igaz ez e havi teljes játékunkra is. Maga a kinézet egyértelműen a *diablós*, illetve *sacredes* hagyományokat folytatja, ahogyan a harc is: hősünkkel, kilépve a biztonságos városból, azonnal harcba bo-

esetleg elköltethetjük a megszerzett pénzt a fogadóban, ahol törődött testünket ápoljuk, vagy a templomban, az égiek jóindulatáért esedezve (erre szükség is van egyébként!). Újdonságként hat még a városháza, ahonnan nemcsak küldetéseket szerezhettünk, hanem állandó belépőt is – hogy ne kelljen minden egyes alkalommal, amikor belépünk a településre, egy szép summát kipengetnünk. Természetesen hősies küzdelmünk

**Karddal, mágiával és furfanggal felvértezve járjuk a vidéket, hogy mindenkibe elvigyük a Jót. Magyarán kereskedünk.**

csatkozunk a ránk támadó hordákkal. A csata hasonlóképpen zajlik, mint az akció-RPG stílus többi tagjánál: útjuk, míg az ellenfél (rosszabb esetben ellenfelek tömegei...), ki nem purcan. A vagdalkozás mellett finomabb eszközöket is bevethetünk – varázslataink segítségével például ropogós tűzön piríthatjuk áldozatainkat. Amennyiben nem patkoltunk el, visszatérve a városba, zsákmányunkat eladhatjuk, új felszerelést vehetünk,

során szépen tapasztalatot is gyűjtünk, amelyet számos képességünk és tulajdonságunk fejlesztésére fordíthatunk. Az alapsztori végre nem világ-megváltásról, a Sötét, Gonosz stb. legyőzéséről szól, hanem kissé prózaiabb: miután mentorunk és segítők, az idős kereskedő meghal – ő nevelt fel, miután egy rablótámadásban megölték családjukat –, mi magunk folytatjuk a hagyományt. Karddal, mágiával és furfanggal felvértezve járjuk



a vidéket, hogy mindenkibe elvigyük a Jót. Magyarán kereskedünk ☺.

### Bevásárlóturizmus

És pontosan itt található a kellemes változatosság, amely szint visz sok küzdelemtől megfáradt lelkünkbe: miközben kiirtjuk a térség szörny- és rosszarcállományát, egyúttal degeszre tömött tarisznyánkkal árukat is fuvarozunk. Ez utóbbi egyébként egy speciális, mágikus tarisznya – még a teherfuvarozók is megirigyelnék – ugyanis akármennyi stuffot belerakhatunk, nem érezzük meg a súlyát. Több mint 40-féle áruval kereskedtünk: a mennyiségükre nem kell figyelnünk, a minőségükre viszont an-

nál inkább, tekintve, hogy jelentős részük idővel megromlik, ezért gyorsan kell szednünk a lábunkat, ha jó pénzért akarunk túladni rajtuk. Szerencsére gazdasági tevékenységünk nem lett túlbonyolítva, így nem kell egy „fantasy-tycoon”-tól rettegnünk, viszont az, akinek kedve van hozzá, a harc mellett remekül el fog szórakozni a játék ezen részével is. A közel felület talán egyeseknek régimódi-nak hathat, mások viszont örvendezni fognak a régi RPG-k hangulatát felidéző játékménytől. A SoG igazán kellemes kis akció-RPG, enyhe gazdasági beütéssel, hosszú ideig elszórakozhatunk vele.

**Uhu/GameStar csapat**

# ANNO 3

ELSŐ  
látásra



A templom csillag-villog – reméljük az égiek jutalma nem marad el szorgos építkezésünkért

Kést, plisztolyt, rágógumit, cukros draszt  
kérik a kapun kívül hagyni!



V alószínűleg sokak számára meglepetés, hogy a német illetőségű építkezős-kereskedős játék első részéből, az *Anno 1602*-ből világszerte több mint kétmillió darabot adtak el. A második részből ugyan „csak” nyolcszázetret, de azt hiszem, sok fejlesztő ennyivel is megelégedne... Természetesen ilyen sikerek mellett szinte kötelező a folytatás, amit a kiadó nem is hagy ki. Ezúttal azonban egy új fejlesztőcsapat dolgozik a témán: a Related Design. Bár ők eddig valós idejű stratégiákat készítettek (*No Man's Land*, *Castle Strike*), mégsem félnek amiatt, hogy ne tudnának megbirkózni a másfajta játékmennel. Talán nem is baj, hogy ők fejlesztik, hiszen az RTS-ekben szerzett tapasztalataikat remekül fogják tudni használni a komolyabb MI és ütősebb összecsapások megalkotásában – hiszen ezekben igencsak gyengék voltak a korábbi részek. Az már most észrevehető, hogy a grafikus motor megújult – immár teljesen

3D-s, szabadon forgatható, zoomolható kamerával. Egyúttal a táj is élettel telt meg: mindenféle vadállatok és madarak tűnnek fel, de a víz is – köszönhetően a pixel shadernek – gyönyörű lesz.

### Van új a Nap alatt

Ugyanakkor a koncepción nem kívánunk változtatni – de hát miért is tennék –, továbbra is új területeket kell felfedeznünk, benépesítenünk, majd a telepéseket ellátnunk, épületeket, műhelyeket építenünk, és kereskednünk. Emellett azonban komoly újítások is várhatóak, amelyek viszont még szinte teljes titokban leledzenek. Némi apró infómorzsa azért sikerült kihúzni a kedves fejlesztőkből – hiába no, a tüzes vasfogó csodákra képes ☺ – a lakosok hangulatát, elégedettségét a város életén keresztül is le tudjuk majd mérni. Ha jól mennek a dolgok, az emberek összegyűlnek a piactéren, és ünnepelnek. A hősszobor közepén aranytól csillag, körülötte a szökőkút

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
Kereskedő-stratégia  
**MEGJELENÉS**  
2006. őszi

**KIADÓ**  
Sunflowers  
**FEJLESZTŐ**  
Related Designs

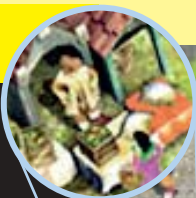
GYORSLINK 1067

friss vizet fröcsköl, és az egész tér fényes és tiszta. Ha problémák vannak, akkor a lakosok tüntetni gyűlnek össze, kezükben tiltakozó feliratú táblákkal. A piaci árusok sátrai szakadtak és rongyosak, a szökőkút szélén, amelyből poshadt víz csordogál, egy szakadt koldus tanyázik. Így, ha minden jól megy, a dinamikus játékmennet látványos grafika fogja kísérni. És még egy utolsó, de fontos infó: a Sunflowers mindenre megesküdve megígérte, hogy ebben az *Anno*-ban végre lesz már multiplayer rész! Reméljük, ezúttal bizonyítékot is láthatunk, nem csak ígéretet.

**Uhu**

## SARKI ZÖLDSÉGES

Az árusok bódéi nem egyszerű díszletek, hanem a mindennapi kereskedelem fontos állomásai



## DICSŐSÉG

Az aranytól fénylő szobor gazda(g)ságunk töretlen emelkedését jelzi



## PEON-ÉLET

Alattvalóink rendben végzik a dolgukat – ha viszont elégedetlenek, akkor munka helyett tüntetni kezdenek



## HÁZTÜZNÉZŐ

A házak állapota, hasonlóan a SimCity-hez, megmutatja, lakóik anyagi helyzetét is



Ideje luxusjachtunkkal egy kis karibi-körutazásra indulnunk



„Központ, itt 6-os egység: a csirketolvajlással gyanúsított északi irányba, az inkvizitor-ház felé halad”



Bőséges termés, gazdag vidék, dolgoz alattvalók... itt az ideje elfoglalnunk a területet ☺!



A természet lágy öle, leendő vadkanpörkölttel, és gombás özlábfelfújttal



„Kapitány, Jéghegy előttünk. Nem számít, átvágunk rajta.”

# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Kedves kollegák!

Azért itt az ünnepi készülődés sűrűjében (5 éves lesz a GameStar, vagy mifene) szeretnék egy-két dolgot ajánlani a mostani (számításaim szerint 56., de lehet, hogy tévedek) szám Újdonságok rovatának tartalmából.

Először is, remegve tisztelt ZeroCool és Gyu kolléga volt oly kedves tiszteletét tenni a Németországban megrendezett Games Convention 2004 című kiállításon. Ez azért érdekes és örömteli esemény, mivel jó pár olyan játékkal játszhattak a helyszínen, amellyel eddig legfeljebb videó formájában kerülhetett bárki közelebbi kapcsolatba – illetve feltehetően olyan magas kérdéseket a jó képességű fejlesztő bácsiknak, mint például: „...és mikooooo jelenik meg a Half-Life kettőoooo?” A választ az összeállításban megtalálhatjátok (nagyon nem kell reménykedni). Az Unreal motorról szóló cikkünk révén (amellyel frissességet tekintve benne vagyunk a top 3-ban a világsajtóban) sikerült közelebbi ismeretségbe kerülnünk Mark Reinnel, a legnagyobb Unreal-atyauristennel (és nem mellékesen jobbkezével, Tim Sweeney-vel). Ez nekem azért volt különösen érdekes élmény, mert az arc határozottan jó fej, és baromira segítőkész – ellentétben itt meg nem nevezték sztárfejlesztőkkel, akikből úgy kell kiimádkozni az anyagot. Ő viszont példás gyorsasággal állt kötélnél, ráadásul arra is hajlandó volt, hogy csak a magyar GameStar számára lopjon újságba tehető képeket. Sőt, még akkor sem hajtott el minket a vérbe, amikor Gyu valamikor este kilenckor (persze náluk este kilenckor) rátelefonált a mobilján, hogy lenne pár pótlólagos kérdésünk, legyen szíves azokra is válaszolni MOST.

Még írunk egy-két dologról, azokról majd helyben – a CS-bétatesztet ajánlom mindenki szíves figyelmébe, a GS éjsze alatt szervezett WCG-ről szóló beszámolókat, illetve a szülinapi, extra ajándékokkal megpakolt októberi GS-t úgyszintén.

Ja igen, a fenti kép pedig azon a bulin készült, amelyről pár hónappal korábban volt szerencsém írni. Én kérek elnézést...

ender

## KOHAN II

➔ „Stratégia, de okosan“

**A** *Kohan II* – ahogy a neve is utal rá – az eredeti valószínű idejű stratégiai játék, a *Kohan* folytatása. A TimeGate Studios fejlesztői bíznak abban, hogy az új részben a felhasználást segítő 3D-s grafikájú kezelőfelületek tovább növelik majd a játék varázsát.

A hagyományos stratégiai progiktól eltérően a nyersanyagokat nem gyűjteni kell, hanem a játékosok saját városokat építenek, és azok automatikusan előteremtik a nyersanyagokat. Egy másik nagy különbség, hogy harci egységek toborzása helyett csapatokkal lehet szerződni erre a feladatra. Azért egy-egy hős sem hiányozhat a játékból, akik speciális képességekkel és hatalommal vannak felruházva, amelyeket ezeknél a csapatoknál kamatoztatnak a támadások és védekezések során. Tapasztalati pontok gyűjtése és szintugrások sorozata révén a csapatok és a hősök egyre erősebbé „nevelhetőek”.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Take 2
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. november	Timegate Studios
<b>GYORSLINK</b>	<b>211</b>

Az eredeti játék hangulatának megőrzése mellett a második rész gyorsabbnak tűnhet, multiplayer módban (mindenki mindenki ellen vagy csapatjátékban) akár egyszerre hét játékosnak is ütős élményben lehet része. A random térképkalkotás miatt sohasem lehet

majd előre megjósolni, hogyan is fog kezdődni egy menet, milyen szörnyekkel és zsványokkal kell szembeszállni a területekért. Ugyanis minél több várossal rendelkezik egy játékos, annál többet és annál gyorsabban tud kitermelni, például aranyból, vagy biztonságos helyet biztosítani csapatainak a gyógyulásra. Am a csapatok mozgatása egyik városból a másikba egy kis időbe telhet.

A grafika egyértelműen jobb lett, a TimeGate elég sok időt is töltött a *Kohan II* hangulat- és arculattervezésével. Különösen érdekesek a harci effektek, ahogy óriáspókok vetik ki hálójukat a csapatokra, vagy amikor a hősök varázsígyével bevilágítják a csatamezőt.



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

**ÚJ INFÓK** ➤ a legutóbbi információbomba óta nyilvánosságra került adatok és screenshotok kerülnek ide. Csak a legirrelevantebb 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 bétatesztet 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 bétatesztetekben 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

**Games Convention 2004**

Ki állítás, be szép!



30

**CS: Source**

A császár új ruhája



38

**Unreal 3.0**

Duuurva...

## MI, A ROBOTOK

Az id Software egykori tagja, American McGee egyszerre több projekten is dolgozik. A megjelenéshez a **Scrapland** áll a legközelebb, amely az év vége felé már a boltokba is kerül: ez egy elborult robotuniverzumban játszódó GTA-klón lesz, akció- és kalandelemekkel, bár a Rockstar klaszszikusánál kevésbé agresszív, sokkal inkább humoros. Nem ezt szoktuk meg a McGee-től... Félteni azért nem kell, két újonnan bejelentett játéka sokkal inkább idézi a régi szép időket – igaz, sokat még nem tudunk róluk: a *Bad Day L*. A egy városi ámokfutás története lesz, a *City of The Dead* pedig nemes egyszerűséggel „minden idők legvéresebb akciójátéka”.



## MINDENKI MINDENKI ELLEN

Az Epiphany 6 Studios bejelentette **Strive On Conflict** című körökre osztott stratégiai játékát, amelyben a tervek szerint a világ történelmének összes hadseregével játszhatunk majd. (Azért egy Themisztoklész–Rommel örökrangadóra beneveznek...) A srácok szemmel láthatóan mernek „nagyok lenni”, mert már a kiegészítő fontolgatják, pedig még egy árva képet sem tudnak felmutatni. Sebaj, képzeljünk el egy zöld mezőt, sok-sok katonával.

## MEGY A GŐZÖS

Kezdetben vala Chris Van Allsburg, aki megírta a **The Polar Express** című könyvet. Majd eljőve vala Robert Zemeckis, aki megrendezte ugyanezt filmen. Végül felbukkana a THQ, és megvásárolta a jogokat, így semmi akadálya annak, hogy elkészüljön a játék is. Valószínűleg feltűnnek benne a film szereplői is (köztük Tom Hanks), és aki nem tudná, itt nem a *Railroad Tycoon* egyik újabb kiegészítőjéről van szó, hanem egy akció-kalandról, sok fejtoróval és minijátékkal. Azt, hogy PC-re mikor érkezik, még nem tudni, de reménykedni azért szabad: a filmet november végén mutatják be, így a játék megjelenése is akkor várható.

## TITANIC HELYETT AURORA

Bár a taktikai lopakodós-akció *Gorky 13* folytatása, a *Gorky Zero* komoly bukás volt, a lengyel Metropolis még egyszer nekifut, és idén karácsonyra már szállítja is a következő epizódot **Gorky Zero: Aurora Watching** címmel. Hősünk harmadszor is Cole Sullivan lesz, aki ugyan az eltelt két évet kemény ivázzal töltötte (valószínűleg el is veszítette a korábbi részekben felhalmozott XP-t, és visszaesett egyes

szintre), most mégis csak ő mentheti meg a világot. Szembe kell szállnia Jacek Pareckivel, az örült tudóssal, aki valószínűleg abba bolondult bele, hogy egyszer elhadarta a saját nevét, és aki a sarkvidéki jégtablák alatti szupertitkos laboratóriumában kezdett el munkálkodni a világ elpusztításán. A játékmenet ezúttal változatosabbnak ígérkezik: a taktikai és akciórészek mellé most több fejtorót és minijátékokat is kapunk.



## AKI AZ ÖRDÖGGEL CIMBORÁL...

Miközben a világ figyelmét jelentéktelen politikai csatározások kötik le, az igazi hatalmi harc sokkal nagyobb erők között zajlik: a **Diabolique: License to Sin** című külső nézetes lopakodós-akcióban Dark Eaville titkos ügynököt alakítjuk, aki magának az Ör-

dögnek a szolgálatában áll. Az Ördög ügynökének bőven akad majd tennivalója, hiszen a másik oldal épp valami *jóban sántikál*, és ezt Eaville főnöke természetesen nem nézi jó szemmel. A koncepció érdekes, 2005 elején megtudjuk, mi sül ki belőle.



## LESZÁMOLÁS DROGÉRIÁBAN

Alig indult meg a fejlesztés, az **El Matador** című külső nézetes taktikai akciócuccból máris egyre szebb képek érkeznek (meglepő, ez épp fordítva szokott történni). Ugyan a név megtévesztő, itt szó sincs bikaviadalokról: a kábítószerellenes DEA alakulat elit katonájaként a latin-amerikai drogbárók és számtalan emberük, a jól ismert borostás muccsácsók ellen vehetjük fel a harcot.

Néha lopakodunk, néha taktikázunk, néha pedig egyszerűen lelövünk mindenkit, aki utunkba áll – a fejlesztő Plastic Reality Technologies szerint a játékmenet leginkább a *Max Payne* és *Hitman* sorozatot idézi majd. Bár a játék csak jövő nyárra várható, a tanulság már most is világos: gyerekek, ne drogozzatok, mert El Matador eljön értektek, és lelő.



## EGYPERCES NÉMA CSEND



Ahogy közeleg a Digital Jesters nagy reményisége, a **The Moment of Silence**, lassacskán előkerül néhány kép a játékból. És hogy mire a nagy izgalom? A **DJ** nem kevesebbet ígér, mint hogy ez lesz minden idők legszebb kalandjátéka. A képeket bizonyos szögből, kellő távolságból, félrefordított fejfel, kicsit hunyorogva nézve, ezt el is hihetjük nekik. A sztori szerint hősünk, Peter Wright a kormányknak dolgozik, és mire sóhajta feltenné magának az örök kérdést („Miért nem lettem inkább pék?”), hatalmas összeesküvések, korrupció és világalumni szervezkedés kellős közepén találja magát. Hogy mi lesz a sorsa, november elején eldől.



**GAMES BOND JELENTI AVAGY HISSZÜK, HA LÁTJUK**



Annak idején játéktérmekekben szórtuk el a pénzünket a *House of the Dead* sorozatra, majd néhány epizód PC-re is megjelent. A Sega ugyan nem erősítette meg, de egy dán forgalmazó kikotyogta, hogy állítólag közeleg a harmadik rész. Akik örömeiket lelik zombik irtásában, készüljenek!

Őrizzük meg komolyságunkat. A 3DRealms finoman jelezte a külvilágnak, hogy él és virul, de annyira el van foglalva a **Duke Nukem Forever** fejlesztésével, hogy mostanában nemigen volt ideje frissíteni az oldalt. George Broussard nem érti, miért támadja őket mindenki azzal, hogy nincsenek kész, hiszen jó munkához idő kell, és megerősítette, hogy még a mi életünkben megjelenik a **DNF**. Igaz, jogos a kérdés, hogy honnan lenne pénzük ennyi éven át finanszírozni a csapatot. Csak a viszonyítás kedvéért: a **Doom 3**-on négy évig dolgozott az id, és ez kb. húszmillió dollárba került. A **DNF** pedig... mióta is?

Már szinte biztos, hogy az egyik legnagyobb konzolklasszikus, a *Shenmue* online változata (címe meglepő: *Shenmue Online*) PC-re is megjelenik. Az eredeti játék Hongkongban játszódott, és arról volt nevezetes, hogy a fejlesztők hatalmas (valós!) városi helyszíneket modelleztek le. Ha minden igaz, ez lesz az első olyan MMORPG, amelyben a játékosok egy valódi város virtuális változatát népesíthetik be.

A közelmúltban három játékról is kiderült, hogy készül a moziváltozata: a **Doom 3**-é már biztos, sőt **BloodRayne** film is lesz – a **Terminator 3**-ban látott csinos **Kristanna Loken** alakítja majd a szexis vámpírnőt. Legutóbb pedig a **New Line Cinema** jelentette be, hogy megvásárolta a **Vampire: The Masquerade** jogait. Igaz, nem közvetlenül a PC-s játék, hanem az annak alapjául szolgáló papír alapú RPG-t dolgozzák fel.

## TRÜKKÖS FIÚK

Bár a *Fallen Kingdoms* megjelenését 2006-ig elhalasztották, a **Mace Griffin: Bounty Hunter**ről elhíresült Warthog nem ül tétlenül a babérjain. Következő játéka a **Wrath & Skeller** című akció-RPG lesz, amelynek érdekessége, hogy egyszerre két karaktert, egy jól bevált barbármágus duót kell irányítanunk. **Wrath** és **Skeller** ugyanis nem egy cirkuszi ugrócsoport, hanem két harcias testvér, akik szembeállnak a gonosz varázslóval, **Chyre**-ral. (Aki persze le akarja igitani a világot, blabla.) Ígéretük szerint a **Diabló**hoz hasonló módon lesz egyszerűsítve az RPG-rendszer, nehogy összezavarja a kicsiket. Az agyatlan henteles ellensúlyozására a készítőik változatos küldetéseket és oltári poénokat ígérnek.



## OLAJ A TÚZRE

A Eugen Systems nem ment messzire játéksztóriért, csak bekapcsolta a híradót: kíméletlen olajmágnások titkos szervezete – a Konzorcium – megelégteli az olaj árának ingadozását, és házilag finanszíroz egy terrorszervezetet, amelynek egyetlen célja a világgazdaság felborítása. Káosz és anarchia, az olaj árfolyama az egekbe szökik, mellékesen pedig kítör a harmadik világháború. Ennyire persze nem vészes a helyzet, de az Atari szerint az **Act of War** lesz az

első olyan RTS, mely valóban profin megírt szori mentén halad, és nemcsak az átvezető animációkban, de a küldetések során is folyamatosan bonyolódnak majd a szálak – ebben a Tom Clancy legnagyobb ellenlábasként emlegetett Dale Brown (korábban az amerikai légierő kapitánya, azóta pedig tizenvalahány politikai krimi szerzője) segédkezett. Ráadásul a grafikára sem lehet panasz – 2005 tavaszán meglátjuk.



## CSENDÉLET SOK PIROS FESTÉKKEL

A *Post Mortem* óta nem érkezett afféle igazi, parázós horrorkaland, a Microids műhelyében azonban már készülhet a **Still Life**. Érdemes megjegyezni a címet, mert a Microids sosem végez fél munkát: az ő nevéhez fűződik többek közt a két *Syberia* epizód is, amelyeket az utóbbi évek legjobb kalandjátékai között tartanak számon. Az ügyvédnő után főhősünk ezúttal bizonyos Victoria McPherson, aki az FBI nyomozójaként kutat egy chicagói sorozatgyilkos után. A dolog akkor kezd igazán érdekessé válni, amikor megtudja, hogy nagyapja is detektív volt, ráadásul a húszas években, Prágában egy, a mostanira kísértetiesen emlékeztető ügyben nyomozott – a játék így egyszerre két idősíkból játszódik majd.

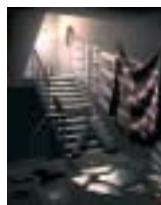


## GYORSAN, SEBESEN!

Brian De Palma 1983-as filmje, *A Sebhelyes-arcú* vitán felül minden idők egyik legjobb gengszterfilmje. Az elmúlt húsz év során nemcsak a mozivászonon, de különféle játékokban is visszaköszött (legutóbb a *GTA: Vice Cityben*). Most magát a klasszikust dolgozzák fel egy külső nézetes akciójáték formájában, amelynek címe (nahát-nahát) **Scarface** lesz. Képek egyelőre még nincsenek, de a fejlesztő Radical állítása szerint 2005 őszén már Tony Montana bőrébe bújva hajthatjuk uralmunk alá a környéket, ahogy azt Al Pacino is tette egykoron.

## IFJÚ TITÁNOK

Az utóbbi hetekben két új hazai fejlesztőcsapat is hallatott magáról: a MoonLine Games fél éve dolgozik első projektjén, amelynek címe **A Hetedik**, és műfaját tekintve nyomozós-parázós kalandjáték (már amennyiben ez műfaji meghatározás). Néhány nappal később bejelentkezett a Syntax Entertainment is: az ő első munkájuk a **Critical War: Secret Creatures of WWII** lesz, egy félig világháborús, félig sci-fi FPS.



### aktuális ajánlatunk

Alias	9990 Ft
DOOM 3	11111 Ft
Pokoli szomszédok 2 (H)	7990 Ft
Restaurant Empire (H)	7990 Ft
Soldiers: Heroes of WW2	9990 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (H)	7990 Ft
Spellforce: The Breath of Winter	6990 Ft
Uru: Complete Chronicle	7990 Ft
Weird War (H)	6990 Ft
XIII (H)	6990 Ft



### hazai fejlesztések

Afrika Korps vs Desert Rats (H)	6990 Ft
Codename: Panzers (H)	9990 Ft
D-Day (H)	6990 Ft
Naegemonia: A Solon hagyaték (H)	3990 Ft
Imperium Galactica II (H)	1990 Ft
Insane (H)	2990 Ft
Rebels: Prison Escape (H)	3990 Ft
S.W.I.N.E. (H)	2990 Ft
Screamer 4x4 (H)	990 Ft
T3: War of the Machines	3990 Ft



### akciós termékek

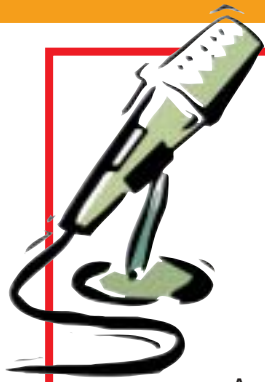
Beyond Good & Evil	2490 Ft
Enter the Matrix (Best of, DVD-n)	3990 Ft
Heroes of Might & Magic IV (H)	3990 Ft
Heroes of M&M IV kiegészítők (H)	2990 Ft
Heroes of M&M IV csomag (H)	6990 Ft
No Man's Land	1990 Ft
Pokoli szomszédok (H)	3990 Ft
Railroad Tycoon 3 (H)	6990 Ft
Space Rangers (H)	1990 Ft
UFO: Aftermath (H)	2990 Ft

shop.pcdome.hu

A játékokról további részleteket weboldalunkon találsz.

A feltüntetett árak tartalmazzák az ÁFA-t.

(H) = Magyar nyelven. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



# ELSŐ KÉZBŐL STRONGHOLD 2

A várostromlásról szóló Stronghold első része nagy sikert aratott. A készülő folytatásról Simon Bradburyt kérdeztük a Firefly fejlesztőcsapattól.

**GameStar:** Az első rész mintegy két és fél évvel ezelőtt jelent meg. Milyen újításokat terveztek a Stronghold 2-ben?

**Simon Bradbury:** Az új grafikus motor – azt hiszem, mindenkinek ez tűnik fel elsőre – immár teljesen 3D-s, amellyel sokkal látványosabbá és kidolgozottabbá tudjuk tenni a várépítés kemény munkáját. A motornak emellett más előnye is van: nagyjából 1000 egységet tud kezelni, amit mi ki is fogunk használni, úgyhogy nagy csatákra lehet számítani!

**GS:** Nem fog ez a hatalmas létszám a kezelhetőség rovására menni?

**Simon Bradbury:** Nem, mert a csapatformációkkal kiválóan megőrizhetjük irányításunkat seregeink fölött, ráadásul így módon további taktikai elemekkel tudtuk bővíteni az összecsapásokat. Az egy oldalról, véső alakzatban támadó lovascsapat masszív pusztítást visz véghez, de mindez kivédhető, ha gyalogosainkat időben négyszögbe rendezzük.

**GS:** Ha már a csatáknál tartunk, változtattatok-e az ostromok megvalósításán?

**Simon Bradbury:** Igen, most már a normál katonák ostromgépek nélkül semmiféle kárt nem tudnak tenni a falakban. Rohamlétrák, ostromtornyok, katapultok nélkül bizony nem várható siker. Ha pedig a támadó sereg már átjutott a fa-

lon, még mindig nincs veszve minden: a vár belsőjében, a tornyokban, a lépcsőkön és adott esetben a várúr lakosztályában is folyni fog a küzdelem.

**GS:** Ezek szerint maga a várúr is részt vehet a csatában?

**Simon Bradbury:** Csak végső esetben ajánlott ez a megoldás. Bár ő a legerősebb katona mind közül, ha meghal, vége a játéknak.

**GS:** Az első részben a harcon kívül nagyon fontos szerepet kapott a vár felépítéséhez, fenntartásához és továbbfejlesztéséhez szükséges

jellegű küldetés is lesz, ahol békés eszközökkel kell elérnünk célunkat.

**GS:** Mesélnél nekünk a gazdasági rész újításairól néhány konkrétumot is?

**Simon Bradbury:** Az áruláncok egyszerre lesznek összetettek és érdekesek: a gyertyaöntő termékeit a templomban tudjuk felhasználni, amelynek a felépítése nem kevés befektetést igényel. De nagyon megéri – ha elkészült tíz gyertya, megkezdődik a mise. Ilyenkor leáll a munka, cserébe viszont hatalmas népszerűségbónuszt kapunk. Ugyanakkor beletűnk számos olyan elemet is, amely a középkor hangulatát, az emberek életét hitelesebben adja

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

**javak megteremtése is. A harc részletes kidolgozása ugyanakkor azt sejteti, hogy a második részben kevesebb feladatunk lesz e területen.**

**Simon Bradbury:** Szó sincs róla. Bár a harcrendszert legalább annyira élvezetessé szeretnénk tenni, mint egy Age of Empires 2-nél, a gazdasági részt is minimum Anno 1503 szintűre fogjuk továbbfejleszteni. Mindezt jól tükrözi a küldetések kialakítása is: a főkampányban szereplő 24 pálya mellett további 12 gazdasági

át. A tolvajokat és egyéb megtévedt elemeket kinzőeszközökkel téríthetjük vissza a helyes útra. De fontos a szemétszállítás megszervezése is – bár járványok kitérésétől nem kell tartanunk, amennyiben hagyjuk felhalmozódni a szemétku- pacokat, alattvalóink megbetegednek, az elszaporodó patkányok pedig szétszórják a koszt, és összeharapdálják a lakosokat. Ha viszont szorgosan alkalmazzuk a szemétgyűjtőket, akkor azok szépen elviszik a cuccot, és behajítják egy jó mély gödörbe.

**GS:** Egy új erőforrás, a becsület megjelenéséről is hallani információkat...

**Simon Bradbury:** Valóban, mivel a középkori lovagi eszmények fontos része, ezért úgy döntöttünk, hogy mi is beépítjük a játékba. Becsületpontokat bankettek, bálók, lovagi tornák, sőt ki- végzések megszervezésével tudunk szerezni. Hogy mire tudjuk felhasználni, az maradjon egyelőre titok ☺.

**GS:** Mikor foghatunk hozzá a várépítéshez?

**Simon Bradbury:** 2005 márciusában tervezzük a megjelenést.

**Uhu**



Ez a vár inkább lekvár

A faluban mindenké szorgoskodik – különösen, mióta elkészült a vadonatúj akasztófa...



# PAINKILLER: BOOH

➔ „Újabb 10 000 halott szörny“

**A** *Painkiller* nevű first person shooter a People Can Fly tervezte, és a Dream-catcher adta ki tavaly áprilisban. A team most egy kiegészítő csomagon dolgozik, amelynek a *Battle Out of Hell* nevet választották. Az új történetről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy Alastor lesz a pokol új királya, aki korábban már találkozott a játék hősével, Daniellel. A visszatásztóbb és félelmetesebb hatás céljából új helyszíneként szerepel majd például egy részben leégett árvaház, ahol gonosz apáccákkal és gyerekekkel kell szembeszállni. Két új fegyverrel és a korábbi részben nem látott ellenségekkel bővül

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Mindscape
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
2004. október	People Can Fly
<b>GYORSLINK</b>	<b>1068</b>

majd a játék, ahol zombivá vált orosz sakközőkkel, továbbá rothadó csontvázszerű, farkukat csóváló tenger alatti szirénekkal lehet majd randevúzni.

A tervezők egyelőre a karakterek modellezésén dolgoznak, és még csak a játék tervezési fázisán vannak túl. Ennek ellenére Adrian Chmielarz, a People Can Fly alapítójának elmondása szerint a *Battle out of Hell* CTF módban is üzemel majd. Grafikailag is várható fejlődés, vagyis mindenképpen szükség lesz a Pixel Shader 3.0 támogatására. A játékosok maguk is készíthetnek pályákat, és azokon nagyon részletesen megtervezhetik a játékmenetet.



## SÁNDOR VAGYOK...

Egyszerre két stratégiai játék is készül Nagy Sándor (neve ellenére *nem* magyar származású) dicső hőstettei alapján. A Deep Silver által jegyzett *Alexander, the Great* után a UbiSoft is bejelentette saját nekifutását, amelynek címe még egyszerűbb, csupán **Alexander**. Annyi előnye már is van, hogy egy időben érkezik Oliver Stone azonos című filmjével, egészen pontosan az amerikai premier napján. A film igen ígéretes – már csupán Colin Farrell, Angelina Jolie, Val Kilmer és Anthony Hopkins miatt is, de remélhetőleg a játékban sem kell majd csalódnunk.



## ÜZLETI HÍREK



Miután a Codemasters vadul osztott-szorozott, úgy döntött, hogy a *Colin McRae Rally 2005* az Egyesült Államokban csupán Xboxon jelenhet meg. Nem nehéz kitalálni, hogy a döntés hátterében egy meg nem nevezett óriáscég áll (segítségképp: a neve „M”-mel kezdődik és „icrosoft” a vége). Minket ez szerencsére nem érint: Európában egyaránt kapható lesz a PC-s és PS2-es verzió is.

**A Warner Bros megvásárolta a Monolith Productionst, amelynek nevéhez olyan klasszikusok fűződnek, mint a No One Lives Forever I-II vagy a Tron 2.0. A felvásárlás valószínűleg nem veszélyezteti a fejlesztők folyamatban lévő projektjeit, a F.E.A.R.-t, továbbá természetesen a The Matrix Online-t sem – a Warner, mint a Mátrix filmek forgalmazója elsősorban utóbbi miatt döntött az üzlet mellett, mivel szeretné, ha egy kézben lenne a franchise. (Az övében.)**

Annak idején a Blizzard és a Westwood volt a nagy ellenlábás, majd az utóbbi években az Eidos és a UbiSoft. Ez a csata is eldőlni látszik, ráadásul az Eidos megalázó vereségével: a közeli hetekben derül ki, hogy a francia cég bekebelezi-e a nagy múltú angol kiadót. Ajánlatuk 215 millió font, s ez még forintból is sok lenne. Ez bőven több, mint amennyit az Eidos jelenleg igen rosszul álló részvényei érnek. A kérdés már csak az, hogy a korábban érdeklődő THQ, Microsoft és Sony ad-e nyitit a cégért.

**Garázsfejlesztők, figyelme! Miután az id Software betegre kereste magát a Doom 3-mal (és máris ömlenek a megrendelések az új engine licencére, illetve a jövő hónapban neki is látnak az új motornak), John Carmack bejelentette, hogy az év vége felé szabadon felhasználhatóvá teszik a Quake III Arena forráskódját. Magyar FPS-t nekünk, de tényleg!**

## BÉRGYILKOS A SZOMSZÉDOM

A 47-es kódnévre hallgató bérgyilkos visszatér, ezúttal egy *valódi* folytatásban: Az I/O Interactive már dolgozik a *Hitman: Blood Money*-n, amely remélhetőleg jövő nyárra el is készül. A fejlesztők hangsúlyozták, hogy az új részt kifejezetten a rajongók javaslatai alapján hozzák létre. Ennek megfelelően a folytatás teljesen új motort kap. Az még nem dőlt el, hogy a Glacier engine-t írják-e át, vagy licencelnek egyet, de jövőre kiderül.

## EGY ERŐS HAZAI

Hamarosan megkezdődik a hazai fejlesztésű *Road to Fame* autóversenyes játék béta-tesztje. Előbb az angol, majd kicsivel később a magyar verzió is megjelenik, remélhetőleg még októberben. A játék „stílusosnak” ígérkezik, már csak a képregényszerű átvezető animációk és a karakterek miatt is. Az 576Media nemrégiben elárulta a minimális gépigényt, amely valószínűleg senkit sem fog a földhöz vágni: már 1 gigahertzes processzor és GeForce 2 is elegendő ahhoz, hogy útra keljünk a hírnév felé.

## BATTLE MAGES SIGN OF DARKNESS

➔ „A legenda folytatódik“

**A** *Sign of Darkness* a jól ismert szerepjáték-RTS, a *Battle Mages* legújabb része.

Tízezer év telt el a Lord of Chaos és a Rend erőinek hatalmas összecsapása óta. Az élet lassan visszatért a régi kerékvágásba.

A Kristály varázserejét ismerő emberek által létrehozott Mage Guild lett az új világ leghatalmasabb szervezete, amelynek legfőbb érdeme a betegségek és az éhínség leküzdése volt. Beköszöntött tehát a béke és jólét kora.

A történet legelején egy fiatal neofita északra utazik, hogy egy excentrikus varázslótól tanuljon, aki az egyik legrégebbi és legnagyobb tudással rendelkező Guild-tag. A növendék még nem is sejtja, hogy lendő tanára egy Keeper, aki olyan események kirobantására rendeltetett, amelyek megrengetik majd Daenmort.

A *Battle Mages* sorozatban a *Sign of Darkness* lebilincselő utazás az eredeti játék világába. A négy új hadjárat során drámai események részesei lehetnek a játékosok Daenmorban, jóval a Shadow of

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	GMX Media
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
TBA	Targem

GYORSLINK **958**

Warlock elterjedése előtt. Az Order of the Keepers titkainak felfedezése mellett az elfek alattomos növényeivel is szembe kell szállnia a játékosnak, és bosszúvágó orkokat kell vezetnie a csatákban. A fő cél természetesen az, hogy szembe

szálljunk a Chaos teremtményeivel, és megakadályozzuk, hogy a Sötétség zászlaja lobogjon Daenmor zöld dombjainál.

A játékhoz számtalan single player és multiplayer térkép közül válogathatunk majd, és mindegyik csatához különleges képességekkel felruházott saját hős állhat „szolgálatunkba”. Egy hős a harcok legvégéig vezeti az embereit, így módon többek között új taktikai lehetőségek nyílnak a csapatok irányítását illetően.

A *Battle Mages* új varázslásokkal, harci egységekkel és kategóriákkal egészül ki, a halhatatlanokkal is lehet majd játszani, és a törpék egy újabb csoportja is színre lép. A nappali és az éjszakai környezetet, sőt az időjárás változásainak függvényében további meglepetésekre számíthatunk egy játék során.



## A S.A.S. LESZÁLLT

A Konami új, csapatorientált taktikai FPS-ében egy négyfős S.A.S.-alakulatot vezethetünk győzelemre. A *CS*-fanok nyilván tudják, de talán mások is, hogy a világ legtökésebb terroristaelhárító legényeiről van szó, akik ahogy terroristát látnak, azonnal háritanak. A **The Regiment** első képei ígéretesnek tűnnek, de legyünk őszinték, sok túszt szabadítunk meg ki a cs\_office-on, mire 2005-ben erre cseréljük a jó öreg *Counter-Strike*-ot. Már ha lecseréljük.



## EKSÜN!

Sonic visszatér. Miután sikerrel bejárta a konzolokat, a Sega kegyesen elkészíti PC-re is a **Sonic Heroest**, melyben a csodasүн mellett két másik cimpora is irányítható: Tails, a kétfarkú róka (nem, nem, NEM!) illetve Knuckles, a piros... izé. Mókus. Ha mindez nem lenne elég, a három cimborát egyszerre irányítjuk, helyzettől függően, hogy Sonic sebességére, Knuckles erejére vagy Tails repülési képességére van-e épp szükség.



## S.E.G.I.T.S.É.G.

Nem tudni, hogy a *Half-Life 2* vagy a *S.T.A.L.K.E.R.* mennyire lesz „parázthatós”, de hogy a *F.E.A.R.* (ez legalább tényleg rövidítés: First Encounter Assault and Recon) készítői szent célul tűzték ki, hogy még a *Doom 3*-nál is jobban ránk ijesztenek, az biztos. A sztori egyszerű: van ott valami izé. Elit kommandós cimboráinkkal együtt ki kell derítenünk, hogy mi az, illetve hogy miért hal meg mindenki, aki megpróbálja kideríteni, hogy mi az. (Sejthető, nem ez lesz a mi napunk...) A Monolith szerint a játékmenet olyan lesz, mintha *A Kör* és *Mátrix* képi világát kereszteznénk – és valljuk be, ez nagyon jól hangzik. Megjelenés sajnos csak jövőre.



# BÖNGÉSZDE

## → Túl a csúcson

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

## OLVASÓI TOP 20

Kedves kollégák! Egy kicsit átterveztek a Böngészde rovatot, ezért a számunkra elég távoli USA-beli eladási adatok helyett inkább a magyar GameStar olvasóinak játékos szokásait vesszük ki alaposabban.

	GS cikk	GS százalék
1. Doom 3	(új) 2004. augusztus	94%
2. GTA 3: Vice City	(új) 2003. június	94%
3. Far Cry	▲ 2004. április	94%
4. NFS: Underground	(új) 2003. december	88%
5. WarCraft III: The Frozen Throne	▲ 2003. július	93%
6. Counter-Strike	(új) 2000. január	99%
7. Call of Duty	(új) 2003. november	90%
8. Unreal Tournament 2004	▲ 2004. március	89%
9. Codename: Panzers	▲ 2004. január	87%
10. FIFA 2004	(új) 2003. november	91%
11. Diablo 2: LoD	(új) 2001. augusztus	93%
12. Battlefield: Vietnam	▼ 2004. március	88%
13. Painkiller	(új) 2004. május	87%
14. StarCraft: Brood War	(új)	
15. Duke Nukem: Manhattan Project	(új) 2002. június	73%
16. Age of Mythology	▼ 2002. november	94%
17. C&C Generals: Zero Hour	(új) 2003. október	88%
18. Splinter Cell: Pandora Tomorrow	(új) 2004. április	91%
19. The Suffering	(új) 2004. április	88%
20. Star Wars: KotOR	(új) 2003. december	94%

## ANGOL TOP 5

Ámde ellenben az angol játékosok véleménye (mivelhogy ők is európaiak) sokkal érdekesebb lehet számunkra.

1. Doom 3
2. The Sims Triple Deluxe
3. Soldiers: Heroes of WWII
4. Joint Operations: Typhoon Rising
5. Far Cry

## 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.
Battlefield 2	2005. tél
Black&White 2	2004. ősz
BloodRayne 2	2004. október 29.
Crouching Tiger Online	2004. november 26.
Driver 3	2004. október
Fahrenheit	2004. november 23.
Full Spectrum Warrior	2004. november 1.
GTR	2004. ősz
Half-life 2	2004. november



Lineage 2	2004. ősz
Lula 3D	2004. szept. 24.
MoHPA	2004. november 1.
Mortyr 2	2005. tél
Pirates!	2004. október 21.
Rome: Total War	2004. szept. 21.
Sabotage 1943	2004. ősz
Shellshock Nam '67	2004. szept. 25.
Star Wars: Battlefront	2004. szept. 25.
SW: KotOR 2	2005. február
Tribes: Vengeance	2004. november 26.

## GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

A Doom 3 megjelenése után értelemszerűen átrendeződött a lista, illetve a GTA: San Andreas előzetes is sokak kedvét meghozta a játékhoz...

	szavazatarány
1. Half-life 2	35%
2. GTA 4	25%
3. S.T.A.L.K.E.R.	20%
4. NFS: Underground 2	10%
5. F.E.A.R.	7%

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

A kedves CS-rajongó kollégák egyértelmű kedvencévé lépett elő a Source, illetve Platypus Haegemonia-mániája a fertőző stádiumba lépett.

1. Doom 3
2. CS: Source
3. Haegemonia
4. WarCraft III: The Frozen Throne
5. NFS: Underground 2

## MAGYAR TOP 5 A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

1. Harry Potter 3
2. Codename: Panzers
3. EURO 2004
4. TOCA: Race Driver 2
5. Singles

## MAGYAR TOP 5 AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## FELÉLEDHET A WESTERN QUAKE 3-MOD!

Egy időben az egyik legreményteljesebb modnak számított (sőt, ez már total conversionnek számít), ami a multicatákat kedélyes westernkörnyezetbe helyezte. Sajnos rég leálltak a fejlesztésével, de a forráskódot és minden egyéb szükséges dolgot (modellek 3dsmax file-ban stb.) közzé tették a neten. Így az, aki elég elhivatottságot érez, nyugodtan befejezheti (vagy megnézheti) a jelenleg beta 2 fázisban lévő gammát.



## MAJDNEM PROFI TC QUAKE 3 ALÁ



Egy másik Q3-as TC-ről is hírt adhatunk, a Nexuizről. A fegyverektől a fizikán és a falakat borító „tapétán” át mindent kicserélték a játékban, ráadásul egy nem „hivatásos” csapattól meglepő, kiváló minőségben. Olyan új fegyverek is lesznek például, mint a lézer (alapfegyverünk), amely nagy visszarúgó ereje miatt jumpolásra is kiváló lesz, illetve a Hagar, amely a lángszóró helyi elnevezése. Elkészülte után a játékot egyfajta „világszerver” megoldással szeretnék üzemeltetni, a Steamhez és a Battle.net-hez hasonlóan.

## 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

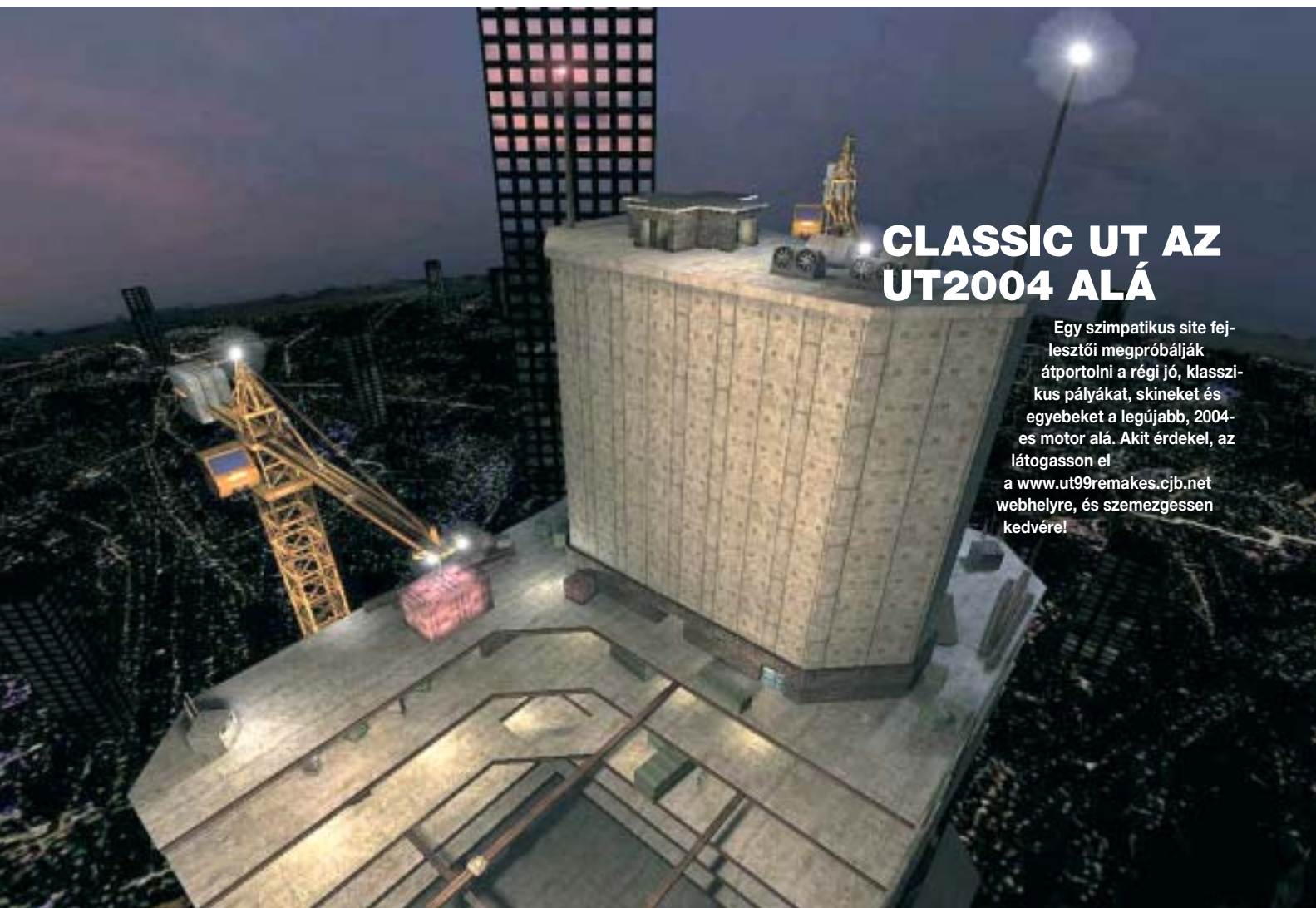
Szal hajrá, akinek egy kis ingyenreklámra van szüksége, értesítsen minket okvetlenül. Előre a magyar multi élet felvirágoztatásáért!

## ÁL-WOW-BÉTÁSOK, RESZKESSETEK!

A Blizzard, jó szokásához híven, megint kipucolta kiszolgálóit. Ennek oka kivételesen nem a cheaterek eltüntetése volt, hanem az, hogy felülően sokan játszottak már a *WoW*-bétával, sokkal többen, mint amennyien erre engedélyt kaptak a Blizzardtól. A biztonsági intézkedések része továbbá, hogy a cég bezáratta a béta-szerver-emulációval foglalkozó *GotWoW* oldalt, illetve a szerverfejlesztő alcsapatoktól (mint például a *Stormcraft*) is visszavonta az engedélyt.

## CLASSIC UT AZ UT2004 ALÁ

Egy szimpatikus site fejlesztői megpróbálják átportolni a régi jó, klasszikus pályákat, skineket és egyebeket a legújabb, 2004-es motor alá. Akit érdekel, az látogasson el a [www.ut99remakes.cjb.net](http://www.ut99remakes.cjb.net) webhelyre, és szemezgesse kedvére!







**M**ár csak három hónap van hátra a Prince of Persia 2 megjelenéséig, így lassacskán egyre több infót lehet kicsikarni a fejlesztőkből. Többet tudunk már a sztoriról is: a találgatások ellenére hősünk *ugyanaz* a Herceg, aki az előző rész végén kijátszotta a Végzetet, megmentve saját életét – nem mellékesen pedig a birodalmat is. A Végzet azonban nem szereti, ha egy mitugrasz földi halandó szórakozik vele: megidézi a titokzatos Dahakát, hogy visszaállítsa a dolgok helyes menetét – ez pedig egyet jelent a Herceg halálós ítéletével. Eltelt néhány év, hősünk azóta éjjel-nappal csak menekül a Dahaka elől, halálfélelem nélkül veti magát a csatákba, hogy megedződjék, és minden idők legnagyobb harcosává váljék. Igaz, így sincs esélye a Dahakával szemben, akit halandó még sosem játszott ki. Ezek után csoda, hogy hősünk már nem az a kedélyes ifjú, akit korábban megismertünk? Saját katonái is azt hiszik róla, hogy megőrült – ami nem is áll olyan messze az igazságtól. Azt már tudtuk, hogy a folytatás sokkal

akcióközpontúbb lesz. Az új harcrendszer (FFF – Free Form Fighting) révén számtalan lehetőség közül választva minden játékos maga alakíthatja ki a neki tetsző harcmodort. A különféle mozdulatok, szúrások-vágások ezúttal még folyamatosabban kapcsolódnak össze, de még az akrobatikus képességeket (például a falon futást) is bevonhatjuk a harcba. Ellenfeleinket megragadhatjuk és elhajít-

## Nem csupán kardok, de íjak, fejszék és lándzsák közül is válogathatunk – ezeket harc közben kell kicsavarnunk ellenfeleink kezéből

hatjuk (esetleg egy szakadékba), de akár pajzsként is tarthatjuk őket magunk előtt, elrugaszthatunk róluk, vagy ha rossz napunk volt, közvetlen közelről félbevághatjuk, lefejezhetjük őket. A kardok mellett íjak, fejszék és lándzsák közül is válogathatunk, bár ezeket nem lesz egyszerű megszerezni: harc közben kell kicsavarnunk őket ellenfeleink kezéből. Sokkal interaktívabb környezetre számíthatunk, amely nem csupán „díszlet” a harchoz: még

a csapdákat is a magunk javára fordíthatjuk, ha belecsaljuk ellenfeleinket.

A játékmenet jóval kevésbé lesz lineáris: korábban a Herceg véletlenül kavarta meg az idő menetét, de a folytatásban már tudatosan alakítja. Mi dönthetjük el, merre és mikor megyünk tovább. A helyszíneket két különböző idősíkból is bejárhatjuk: néha meg kell változtatnunk a múltat, hogy továbbjuthassunk a jövőben. Ezúttal sem lesz töltőgetés a különféle helyszínek között.

Bár törünk nincs, most is manipulálhatjuk az időt, és új „varázslatokat” is kapunk. Ezeket nemcsak a harcokban alkalmazhatjuk majd, hanem gyakran a továbbjutáshoz is kénytelenek leszünk bevetni: például lelassítani az időt, hogy míg mi változatlan sebességgel szaladunk, egy gyorsan becsapódó ajtón még átéljünk, vagy gyorsan becsapódó ajtón még átéljünk, egy gyorsan becsapódó ajtón még átéljünk. A Prince of Persia 2 egyre érdekesebbnek tűnik, és ha a fejlesztők nem követnek el valami szörnyű baklövést, a folytatás még a kiváló első részt is túlszárnyalja majd.

Megjelenés: **2004. nov. 16**

# ÚJ INFÓK > PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

ÚJ INFÓK >

# ARMIES OF EXIGO

BÉTATESZT  
ALAPJÁN

DEMÓ  
A CD/DVD-N

Megjelenés: **2004. november**

**E**gy kicsit rendhagyó a mostani Új infók rovat, mivel az Electronic Arts Magyarország jóvoltából (áldassék a nevük) volt szerencsénk játszani az *Armies of Exigo* bétájával. Még régebben egy sajtótájékoztatón volt szerencsém felfedezni a fejlesztők között Magyarország egyik legjobb StarCraftesét; nos, az ő behatása egyértelműen érezhető a már majdnem kész játékon. Ugyanis rengeteg olyan elem van, amelyet egyértelműen (AoM-fanok most fogják be a fülüket) a világ eddigi legjobb RTS-e inspirált. Ilyen az azóta már kötelező gyakorlattá vált Creep, de mélyebb összefüggések is felfedezhetőek, úgymint a Beast nevű fajnál tapasztalható „kevesebb egységem van, de azok nagyon erősek” protossos vonása. Az emberek pedig? – nos, az emberek a szokásos „ilyen is vagyok, meg olyan is” pompomi filozófiáját vallják. Ja igen, ha már szóba került az AoM: bizonyos részek viszont

a Microsoft üdvöskéjére hajznak, leginkább a termelés–bázisfejlesztés–bányászat témakörben. Ilyenek a fejhető tehenek, a bánya meglehetősen AoM-os megoldása, illetve az egységgyártás megvalósítása. Vannak azonban olyan dolgok, amelyek nem egy jó megoldás, egy jó ötlet értelmes továbbfejlesztései, hanem sajnos egy az egyben átvett elemek, amelyeket azért el kellene kerülni egy ilyen nagynevű projekt esetében. Ilyen például az, hogy mágusaink

## A favágó munkás lendülő, fejszét tartó kezének árnyéka rávetül egy bokorra

kijelölhetnek egy bizonyos területet, ahova kis idő elteltével (feltéve persze, hogy csatlóunk is életben van még) egy munkácimén „Superweapon”-nek nevezett valami üt be, elsöpörve mindent. Nos, akik a *StarCraft* ghostjára asszociálnak, jól teszik: ez bizony „szó szerint” ugyanaz. Dicséretes törekvés a készítőkről, hogy szem-

mel láthatóan nem akarják annyira elnyújtani a csatát, mint teszik azt a blizzardosok a *War3* esetében. Sajnos emiatt egy kicsit irányíthatatlanná is válik az ütközet, nem tudunk ugyanis elég gyorsan kattintani a sok speciális képesség használatához – de szerintem a végleges változatig egy kis optimalizációval lehet segíteni a dolgon.

Jelentem, úgy tűnik, a grafikai rész néhány apróságtól eltekintve készen van – és gyönyörű. Én például még soha nem láttam eddig, ahogy egy RTS-ben a favágó munkás lendülő, fejszét tartó kezének árnyéka rávetül egy bokorra – egyszerűen meseteri a megvalósítás, egy jobb gépen olyan élményben lehet részünk, mint

stratégiai játékokban eddig még soha. Benyomásaim szerint az *Exigo* épp most ért el addig a fordulópontig, ahol elválik, hogy egy játékból közepes vagy maradandó alkotás lesz-e. A béta alapján még nem dönthető el, hogy melyik útra sikerül rálépniük a fiúknak, de én szurkolok a sikerükért – és azt hiszem, rajtam kívül elég sokan még.



# GAMES CONN

Amióta Londonban, az ECTS csillaga erősen leáldozóban van, Európa más tájain úgy gondolják, érdemes egyre nagyobb, egyre jobb játékiállításokat rendezni. Lipcsében már harmadszor jártunk s a fejlődés hihetetlen! Az ígéretes kezdeteket követően mára Európa legnagyobb játékshow-ja lett, amelyet természetesen mi sem hagyhattunk ki!



## LOTR: Battle for Middle-Earth

### A játékfejlesztés netovábbja

Igen, véleményünk szerint több szempontból ez az a játék, amelyik végre új szintet hoz egyfelől a PC-s játékvilágba, másfelől pedig az egész, olykor már eléggé unalmas stratégiai stílusba. Az alaptörténet és az univerzum a sokak által kiválóan ismert *Gyűrűk Ura-világ*, a történet teljes egészében megegyezik a három mozifilmben látottakkal (sajnos az attól némileg eltérő könyv kimaradt részeit nem tették bele a játékba). A karakterek, azok szinkronhangjai és az egész világ mind-mind a filmből lesz ismeretes. Azoknak is szerencsésük van, akik eddig esetleg nem látták moziban, vagy nem olvasták a könyvet. Semmiféle előismeret nem szükséges, a történet a legelejétől indul. A *C&C Generals* megalkotói túlléptek saját határukon, és mind látványban,

mind játékmenetben minden eddiginél maradandóbbat alkottak. Szerencsénkre napi kapcsolatban állnak a film készítőivel, így biztosak lehetünk a megvalósítás hitelességében. A mozifilmhatás minél látványosabb elérése érdekében – stratégiai játékoktól egyébként nem éppen jellemző módon – gyakorlatilag a komplett kezelőfelület eltüntetjük. Higggyétek el, elképesztően jó úgy csatázni, hogy nem kell minden egyes harcos felett figyelni az egyre inkább bepirosodó életerőcsíkot. Legnagyobb örömünkre sikerült egy olyan irányítást létrehozni a játékhoz, amely még több száz egyéces csata folyamán is átlátható és kontrollálható harcot eredményez. Komoly hiba lenne kihagyni ezt a remekművet!

**Gyorslink: 542**



# ENTION 2004

## Need for Speed: Underground 2

Határok nélkül... végre

**N**os igen. Van még olyan valaki, akinek be kell mutatni a Need for Speed sorozatot? Ehhez az autós játékszeriához gyakorlatilag az első részének megjelenése óta hasonlítjuk az összes többi „egyenkategóriás” alkotást. Egy rövidke béta verziós bugot áthidalva, sikerült kezünkkel helyezni arra a kormányra, melyet a játék aktuális folytatása kellett életre. Az élmény frenetikus volt, a határtalan vezetés élménye most először hatotta át NFS-re éhes végtagjainkat. A járgány kidolgozása félelmetesen reális lett, jóval részletesebb minden egyes verda. A terep valós tükröződése még pontosabb lett, az alkonyat és pirkadat megjelenése pedig remekül áthidalja a teljesen világos pályák iránti igényünket. Egy-egy ponton érezhető csupán a konzolos verzió. A garázst, az egyes missziós pontokat, a tuningműhelyeket, egytől-egyig egyfajta földből kiemelkedő vizuális effektus jelöl. Ez kezdetben kicsit zavaró az amúgy valóban kiválóan reális városképben, de viszonylag rövid játék alatt hozzá lehet szokni. Ami a legjobban megfogott

minket a játékban az az volt, hogy a fejlesztők nem csupán azon dolgokat javították, melyek az első rész idején komoly kritikát kaptak. Szerencsére volt energiájuk új dolgokat is kitálatni. Ilyen a csomagtartóba helyezhető mélyláda is, melynek kategóriája meghatározza, hogy a játékban milyen szinten üvöltöget a muzsika.

**Gyorslink: 980**



## Heroes of Annihilated Empires

Amikor a kozákok fantasybe mennek

**A** Games Convention egyik legizgalmasabb bejelentése a roppant idétlen című

*Heroes of AE* volt, amelynek már a nevéből is sok-sok játékelődre lehet következtetni (*Heroes* sorozat, *Total Annihilation*, *Age of Empires*). Aki ezen az úton halad az új progri felé, az nem is fog csalódní. No de hogyan kerülnek ide a címben említett kozákok (*Cossacks*)? Úgy, hogy a GSC GameWorld új játéka a *Cossacks 2* továbbfejlesztett motorjára épül, így újra sok tízezer egysegét képesek egy időben megjeleníteni – persze, ha akarnak. A játék, ahogy a fantasy világban megszokhattuk, voltaképpen egy trilógia első fejezete, amelyben még nem ismerkedhetünk meg a világot lakó mind a hat fajjal, csak néhányal közülük. A készítő elmondása szerint az RPG-elemeket is magában foglaló RTS-nek nagyon fontos a sztorija (ezt

kíváncsian várjuk), míg a nagy csatákat kedvelők akár 64 000 egységes ütközetet is figyelhetnek. Természetesen a mágia is elengedhetetlen szerephez jut, de ami mégis igencsak ütős, az a szinte végtelen számú animáció, amellyel a játékot feldobták a készítő. Minden él, mozog, lélegzik, igazán kellemes látvány a szemnek. Természetesen a hat faj mellett rendkívül lényeges szerep jut azoknak a semleges törzseknek is, amelyek saját életüket próbálják élni a hatalmas játékterepen: ezekkel akár szövetséget is köthetünk, hogy segítsék céljainkat. 3D-s és 2D-s technológiák kiváló elegye ez az igen jónak és látványosnak ígérkező RTS-RPG, amelyen már csak egy dolgot kéne megváltoztatni: a címet.

**Gyorslink: 1055**



## GS-autó

A németországi Games Convention nem is lenne igazi kiállítás a német testvérlapunk standja nélkül, melyen rajongók ezrei hőmpolyogtek folyamatosan. Itt láttunk egy igen érdekes eszközt: a *GameStar*-autót. Ez egy SMART típusú kisautó volt, amelynek szélvédőjére hatalmas GS-logót ragasztottak, és belülről mindenféle Force Feedback-es eszközökkel látták el, így a sorba álló jelentkezők a beszerelt képernyők segítségével igazi autóval és igazi kormánnyal élvezhették a digitális autóvezetés örömeit. S ezzel szemben állt egy hasonló SMART, amelyen a testvérlap, a *GamePRO* logója virított. A sort nem vártuk végig, inkább beugrottunk egy sörre a kollegákhöz.

## Miniinterjúk fejlesztőkkel

### Harvard Bonin

(EA – LOTR: Battle for Middle-Earth)

#### Mivel szeretsz játszani, amikor van egy kis szabadidőd?

(vigyor) Szabad idő? Az mi ☺? De a kérdésre visszatérve, amikor egy csöpp szabad időm adódik, legszívesebben a Heroes sorozat valamelyik tagjával (imádtam a korai részeket), illetve a Sim City családdal játszom. Ezek a játékok tudnak igazán megnyugtatót.

#### Manapság sok RTS-t csak más stratégiák ötleteiből gyúrnak össze, hogy lehet ez?

Amikor a Red Alert első részét készítettük, mi is ezt a receptet választottuk. No persze mindenben javítottunk kicsit, amit lemásoltunk ☺.

#### A BfME-ben a film történetét dolgoztátok fel. Elégedettek vagytok?

Természetesen. A vizuális megjelenítés miatt, azért, mert a játékos egyből otthonosan érzi magát, mindenképp szerencsésebb a film alapján dolgozni.

### Gerald Köhler

(EA – Total Club Manager 2005)

#### Végre lesz a TCM 2005-ben összefoglaló a meccsről?

Igen, nagyon sok játékos kérte, hogy legyen egy olyan típusú beszámoló a mérkőzésről, mint a tv-összefoglalók. Bár szerintem az UEFA 2004 engine-nel lejátszott teljes meccs látványosabb...

#### A TCM régi részeiben erősen túl volt bonyolítva az edzés. Ez változik most?

A játékosnak lehetősége lesz arra,

hogy irányvonalakat és prioritásokat szabjon meg: nem kell a komplett edzésprogramot összeállítani, csak azt, hogy melyek a legfontosabb edzési célok. Így sokkal egyszerűbb lett a felkészülés.

#### Tettek valamit az ellen, hogy néhány év alatt ne legyen 50-60 játékos a csapatnak?

Persze, most már egy kis opcióval megmondhatod a gép által irányított helyettesednek, kinek ne újítsa meg automatikusan a szerződését.

### Jogen Tharaldsen

(Funcom – Anarchy Online : Alien Invasion)

#### Mit tartasz az MI legnagyobb újításának?

Kétségtelenül a játékosok által működtetett boltokat. Ezek segítségével bárki bármit eladhat úgy, hogy akárki más megveheti: ez eddig elég nehézkesen ment.

#### Mire jó a rengeteg alien támadás?

Egyrészt igen jó móka harcolni az idegenek ellen, másrészt aki sokat öl meg közülük, az rengeteg bónuszt kap, amit csak alien XP-vel lehet megszerezni. Ilyenek az alien technológia ismerete (csak ezzel lehet földönkívüli fegyvereket használni) és egyéb harci tudás is.

#### Úgy tudjuk, a szociális aspektus továbbfejlesztése is motivált titeket...

Igen, egy beépíthető területen akár klános, akár omniss guildok is építhetnek egymás mellett, így a közös cél érdekében félretehetik az ellenségeskedést, és még a szembenálló között is szülehetnek új barátságok.

### Jens Schafer

(Vivendi Universal)

#### Mikor jelenik meg végre a Half-Life 2?

(tanácstalan vállvonogatás) Ezt már körülbelül háromtrillióan megkérdezték. Csak annyit tudok válaszolni: jó kérdés.

#### Jó ideje lezárult már a jelentkezés a World of Warcraft-bétára: mikor dől el, ki vehet részt benne?

Egyelőre zajlik a hárommillió (!) felvett egyén adatának feldolgozása. Az ősz folyamán időben szólni fogunk, mikor lehet játszani az európai bétával. Egyébként Magyarország az 5-6. helyen áll az európai bétában a lehetséges bejutók számát tekintve.

#### A nagyon titkolt FPS-etek, a F.E.A.R. mikor jelenik meg?

Eléggé szabad kezet adtunk a játékok fejlesztő Monolithnak. Úgy hisszük, nem a megjelenés időpontja a legfontosabb, hanem az, hogy a játék a lehető legtökéletesebb legyen. S amikor az lesz, kiadjuk.

### Achim Heidelberg

(CDV)

#### Összesen hány komolyabb projekten dolgozol?

Legtöbb időmet a Codename: Panzers folytatásának munkálataival töltöm, de a közelmúltban testközelbe került a Blitzkrieg II sorsának egyengetése is. Egyik nagyobb élmény, mint a másik ☺.

#### Mi a véleményed a magyar Stormregion csapatáról?

Már sok fejlesztővel volt dolgom. Iga-

zából olyan szervezethez, összefogást még sehol nem tapasztaltam, mint náluk. Öröm velük dolgozni, és kifejezetten jó érzés meglátogatni őket néha.

#### A jövőben is szándékodban áll magyar csapatokkal dolgozni?

A CDV-nek már sajnos akadtak gondjai e téren, de úgy érzem, semmi akadály, hogy a magyar tehetségek világhírű alkotásokat készítsenek. Nagy erővel dolgozunk a Panzers folytatásán, sőt már a Phase 2 utáni ötletegyek is gyülekeznek.

### Alexey Sevchenko

(GSC – Heroes of AE)

#### Miért vágtatok játékkidásba?

Egyszerű oka van: bár nagyon jó a kapcsolatunk a GSC-s játékokat kiadó cégekkel, úgy véljük, jobban járhatunk, ha a bevételek a mi kaszánkba vándorolnak. Tudjuk, hogy jó játékokat készítünk, így optimisták vagyunk.

#### Van már magyar forgalmazója a HoAE-nek?

Egyelőre még nincs, sőt arról sincs szó, hogy készül majd magyar változat, de szívből reméljük, hogy így lesz, és akkor nálatok is kapható lesz a játék.

#### Mi lesz a folytatás a HoAE után?

Vannak terveink, amelyeket egyelőre még nem szeretnék elárulni, de annyit bátran mondhatok: a HoAE után lesz HoAE 2, ugyanis trilógiának szánjuk ezt a fantasy RTS-RPG-t. A GSC Game World pedig szinte minden stílusban otthon van már, szóval bármilyen játékot elkészíthetünk...



# Medal of Honor : Pacific Assault

## A japcsik szuronnyal támadnak



**A**zt hiszem, senkinek sem kell bemutatni a *MoHAA*-t, hiszen e játék, amellel, hogy megalapozta saját népszerűségét, kinevelt egy másik igen sikeres világháborús taktikai FPS-t, a *Call of Duty* sorozatot is. Így máris képből vannak azok, akik ezután sejteni fogják, mire számíthatnak a *MoHPA* esetében. Ezúttal a Táv-Keleten kell harcolnunk, ahol akár amerikai színekben is nyomulhatunk. Ez a világ rengeteg újdonsággal szolgál majd számunkra, hiszen a környezet eleve más, mint a *MoHAA*-ban: a csaták trópusi dzsungelben zajlanak, ahol teljesen más taktikát kell követnünk ahhoz, hogy elkeresedett harcok során bevehessünk egy-egy adott szigetet. S akkor még nem beszéltem arról, hogy a fejlett MI-nek köszönhetően a japán harcosok saját erkölcsi normájuk és harci kiképzésük szerint

cselekednek, hiszen hiába van például puskájuk, számukra a kézítusa a fontosabb, így gyakori, hogy hirtelen szembetaláljuk magunkat néhány japóval, akik szuronnyal bökődnek minket: ez rossz ömen. Szerencsére itt nincsenek healing-kitek és hasonlók: amikor súlyosan megsebesültünk, hívni kell a szanitétet, s ha mázlink van, túl is éljük. De ne feledjük: egy szuronyvágás folyamatos vérzéssel jár, amelytől egyre jobban legyengülünk majd. A gáma legnagyobb erényei a továbbfejlesztett mesterséges intelligencia, amely a csapatos támadást teszi lehetővé, illetve a *MoHAA* sikere után a kiváló, foglalkozás alapú multiplayer rész. S azért azt se felejtjük el, hogy az újraindított motornak köszönhetően ez a játék bizony meglehetősen jól fog kinézni.

**Gyorslink: 515**

## Így kell játszani

A nagybetűs Tudás!

Jártunkban-keltünkben tértünk-fordultunk az NVIDIA standja körül. A recepciót kerestük, de a nagyságnak köszönhetően alig találtuk meg. Egyszerűsége halk neszre lettünk figyelmesek: „Azta”, ilyen nincs!, Hogy lehet így játszani?“. Gondoltunk, ha már idáig eljutottunk, tüzetesebben megvizsgáljuk a helyzetet. Maga Jonathan „Fatal1ty” Wendel bukkant fel a horizonton, aki éppen egy versenyen adta tudtára a népeknek, hogy őt bizony nem egyszerű legyőzni (<http://www.fatal1ty.com/>). A vicc az egészben, hogy akkor kaphatta meg valaki a díjak szánt csúcsgépet, ha megverte a nem kicsit tápos játékost. Ha jól tudom, erre nem került sor, úgyhogy mindenki csak vigaszdíjjal távozhatott @...



# Imperial Glory

## British: Total War

**A**mint az ember először megpillantja az *Imperial Glory*-t, nem véletlenül asszociál a *Total War (TW)* sorozatra, hiszen mind küllemében, mind hangulatában igencsak hasonlónak tűnő téméről van szó. Magam is meglepődtem, hiszen a nagy kivétítőt látva először azt hittem, a *Rome*-ot nézzük, csak amikor feltűnt a tüzérség, akkor lett gyanús a dolog. A Pyro Studios játéka (*Commandos* sorozat) igencsak hasonlatos bármelyik *TW*-hoz, hiszen körökre osztott birodalommenedzsment mellett valós idejű harcokban, ütközetekben vehetünk részt, amelyekben ezresével mozgathatjuk egy-

ségeinket. Nagyon nagy örömmre a XIX. században még karizmatikusan jelen levő haditengerészetet is megkapjuk, így akár tengeri ütközetekben is bizonyíthatjuk taktikai zseninket. No persze a birodalom dicsőségéért nemcsak a csatamezőn, hanem a fehér asztal mellett is megvívhatunk, ily módon a diplomácia ismét nagyon fontos szerephez juthat. Amit fontos tudni: az 50 helyszínt (Angliától a jeges Oroszországon át Marokkóig) egyesével megtervezték, a fegyverzeteket eredeti példányok alapján autentikusan modellezték. Magyarán minden készen áll arra, hogy a *TW* kategória igencsak ígéretes versenyárssal bővüljön. Mindezek



mellett multizni is lehet majd vele, azt azonban nem sikerült kideríteni, hogy a mesterséges intelligencia mennyire állít majd minket kihívás elé: erre a kérdé-

sünkre, remélem, hamar megkapjuk a választ, addig is készüljünk lélegzetelállító XIX. századi csatákra.

**Gyorslink: 985**



**mpio** "Megvalósítjuk digitális álmait"

MPiO CL200

MPiO HD200

MPiO FG100

MP3 Center

ATCOMP Multimédia Kft.  
1107 Bp. - Ceglédi út 1-3  
Telefon: 43-13-415/445

[www.mpio.hu](http://www.mpio.hu) | [www.mp3center.hu](http://www.mp3center.hu) | [www.mpio.hu](http://www.mpio.hu)

## Codename Panzers: Phase 2

### Dicső hazánk koronája

Igaz, még csak néhány hete került a boltokba a Stormregion már évekkkel ezelőtt megkezdett fejlesztése, de nekünk a Games Convention falai között már volt szerencsénk a folytatással játszani. Az egészen egyszerűen *Phase 2*-nak nevezett folytatás – mások szerint kiégésítő – nagyon sok olyan elemet tartalmaz, amelyet eredetileg az első részbe akartak beletenni. Túl azon, hogy három új nemzet oldalán harcolhatunk, hogy jó néhány új egységgel ismerkedhetünk meg, illetve teljesen új terepen nyomulhatunk, a játék tartogat még meglepetéseket. Ilyen például a napszakváltás, illetőleg a teljes mértékben éjjel zajló küldetések behozatala. Egy másik érdekes és igen fontos újítás, hogy a gyalogos-egységeket bizonyos pályákon egyfajta barlangrendszerbe juttathatjuk.

Ezt úgy kell elképzelni, hogy a pálya egy pontján be, egy másikon pedig ki tudunk jönni. Újabb taktikai megoldásokat kell tehát kidolgoznunk az elengedő erők visszatartásának érdekében. Ha ez még mindig nem lenne elég, talán mindenki örömmel hallja, hogy a bejárható harcmezők jóval nagyobbak lettek. Igaz, ezáltal kevesebb, egészen pontosan 24 küldetés lesz, ám ez nem azt jelenti, hogy maga a játékidő csökkenne. A nagyobb játéktér jóval hosszabb csatákat ígér, illetve részfeladataink is jóval összetettebbek lesznek. Hogy mikor jelenik meg? A tervek szerint 2005 első felében, de bizakodással tölthet el minket, hogy már a harmadik epizódra is felkészültek a fejlesztők, illetve a Magyarországnak hamarosan világhírnevet szerző játék kiadói is.

**Gyorslink: 825**



**Nézd meg Te is!**  
**GC 2004-tudósítás**

Ismét készítettünk egy kis klipet az eseményről, illetve egy jó csomó képet is melléltünk (ezek közül most sem maradhettek ki a legújabb leányzafotók!) Futás közben nézhetitek meg továbbá a következő játékokat: **Rome: TW**, **NFSU2**, **MoHPA**, **BfME**, **Panzers 2** (az utóbbi 3-at csak DVD-n!)

### A show sztárjai

Legjobb folytatás:

**Splinter Cell: Chaos Theory**

A show területén egyértelműen a *Splinter Cell* folytatását várták a legjobban. Kigyózó sorok álltak a bemutatója előtt, alig lehetett sorszámat tépni.

**Cikk: GS 2004. augusztus**

A show legjobban várt játéka:

**Half-Life 2**

A „Mikor jön már ki a *Half-Life 2*?” kérdés többször is megismétlődött a standok között. Bár a játék jelen volt, sokkal többen akarták megkaparintani, mint megnézni. Ez persze érthető, hiszen már hat éve várunk rá.

**Cikk: GS 2004. május, 2003. május**

Leglátványosabb játékok:

**LOTR:**

**The Battle for Middle-Earth**

Az EA standjának legfigyelemfelkeltőbb portékája a *Gyűrűk Ura-univerzumot* feldolgozó stratégiai játék volt. Profi kidolgozás, eszméletlen jó zene és hanghatások, továbbá gigantikus csaták jellemezték. Kihagyhatatlan!

**Cikk: GS 2003. október**

Legkellemesebb meglepetés:

**Heroes of Annihilated Empires**

A GSC Game World a *S.T.A.L.K.E.R.* mellett egy stratégiai játékon is dolgozik. Szerintük elég komoly esély van arra, hogy a több százezer *Starcraft*-rajongó erre a játékra tér majd át. Mi drukkolunk nekik.

Legjobb stand:

**Electronic Arts**

A világ legnagyobb kiadója hozta az elvárt minőséget. Standján több százan is elfértek, közülük rengetegen foglalhattak helyet egy forgó kanapérendszeren. Mindezt egy 360 fokos vetítövásznon vette körül. Az élmény fenomenális volt.

## Rome: Total War

### Az ókori dicsőség visszatér

Nagyon-nagyon várjuk már a *Rome: Total War*-t, s velünk együtt ezrek várták a GC-n, hogy megnézhessék a bemutatóit. A legfontosabb, amit a játékról el lehet mondani: most már hamarosan elkészül, szinte a legvégső változatát mutatták be. A csaták egyre nagyobbak, egyre komolyabbak: az ókori taktikákat követve emberek ezreit mészároltathatjuk le a Római (vagy bármely más) Birodalom nevében. En speciel Karthágóval szeretnék játszani, hogy visszavághassak a rómaiaknak. Ehhez szerencsére rengeteg új eszköz áll

majd rendelkezésemre: az ókorban népszerű ostromgépek, amelyek közül talán a legegyszerűbbet, a létrát használjuk majd a legtöbbit. Szebben előző részeivel, a *Rome*-ban nem elég átmászni a falakon, vagy lerombolni ezeket: a város középpontját kell elfoglalni, így elég kemény városi harcokra számíthatunk egy-egy adott helyzetben. A nagy térkép is megváltozott: a kis területek helyett még kisebb „négyzeteket” kapunk, amelyek segítségével tovább lehet taktikázni. Ugyanis egy adott csatában, ha északraól visünk

oda csapatokat, a térkép északi, ha délről, akkor

a déli részén kerülnek bele az útközetbe (nem úgy, mint eddig). Ugyancsak hatalmas újítás a jócskán továbbfejlesztett diplomácia: a Creative Assembly végre meghallgatta a felhasználókat, hogy ők sokkal többet akarnak, így a diplomácia jóval cizelláltabb lett. S akkor még egy szót sem szoltam a továbbfejlesztett grafikai motorról, amely vizuális gyönyöröket ígér.

**Gyorslink: 375**





Hát ez letette a lant... A WP-t.

AZ ONLINE CSAPATJÁTÉKOK ÚJ FORRÁSA

# COUNTER-STRIKE SOURCE



Meglepő, sőt talán még szégyellnivaló is lett volna, ha pont a GameStar csapata nem venne részt egy Counter-Strike-utód béta-tesztelésében. Aggodalomra persze nem lehet ok: ahol virtuális csatatér bukkan fel, ott mi is biztosan az élvonalból osztjuk az áldást!

**M**ár rég meguntad a CS-t? Túl idejétmúlt volt a grafika *Far Cry*-jal kényeztetett gyomrodnak? Untad már, hogy vagy az ellenfél csal, vagy téged „csitereznek” le? Már nem jelentett lecsupaszított versenypályák halma? Vagy épp ellenkezőleg: még most is tolod, de már kéne valami változatoság, csak nem tudod, hogy mi lehetne az? Ne keress tovább.

### Biztos forrásból

Nem álltam be marketingszöveg-írónak a Valve-hoz, de tény, hogy a CS: *Source* valóban szinte minden téren előrelépett, ahol kell. Iga-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Taktikai FPS	Valve
<b>MEGJELENÉS</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
a közeljövőben	Valve
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Half-Life	

GYORSLINK **279**

zi mestermunka, és az éremnek kivételesen most nem szembeötlő a másik oldala. De mielőtt fejest ugranánk a zaftos részletekbe, lássuk, milyen is az a játék, amelyre az elkövetkező években minden bizonnyal sok-sok játékoránkat fogjuk átcsoportosítani. Egyébként nem véletlenül nem *Counter-Strike 2* lett a játék neve: ennek elkészítési jogát igen fondorlatosan még fenntartja magának a Valve. A CS: *S* gyakorlatilag „csak” a *Counter-Strike 1.6* és a *Condition Zero* átportolása lesz a *Half-Life 2* alapját is képező *Source* nevű motor-



A „Nagypapa” üzem közben. Sokat nem ér, de felettébb hangulatos



ra – egyetlen kurtitásként talán csak a közutálatnak örvendő rendőrségi rohamhajó eltolása említhető. A Source-ot tehát puskás/ágyús/tankos/partraszállós modok kifejlesztésének alapjául szánták, és mi lehetne nagyobb reklám neki, mint hogy elsőként maga a Valve tolja át rá minden idők legsikeresebb online multijátékát.

### „Frissebb, lágyabb, jobb!”

Nem borzoló tovább az idegeket, kezdem a mindenkit legjobban érdek-

lő dologgal: nem, egyáltalán nem csorbult benne a legendás CS-filing, sőt! Néhol már-már olyan újdonságot tartalmaz, mint jó pár éve a CS általam először látott 7-es bétájánál. Ez azért is meglepő, mert a béta-teszt során az egyetlen hivatalosan is támogatott gyári pálya a de\_dust volt. Na de milyen új fizikával! A HL2-botrány kapcsán már valószínűleg az is tudja, aki nem akarta, hogy itt bizony a tárgyak nem egyszerű textúrázott kockák, mindennek van anyaga, súlya, amely meghatározza

## HA A GÉPEZET BEINDUL...

Tervek a Source Engine hasznosítása kapcsán

A HL első részének motorját nagy számban és főleg sikeresen hasznosították újra annak ellenére, hogy az nem kifejezetten erre lett tervezve, ráadásul az eleve már egy ID Software-es terméknek, a Quake 2 motorjának egy mutációja volt. Ebből tanulva a Valve most kifejezetten egy FPS-keretrendszert tervezett, mely az ebből következő teljesítménykompromisszumok miatt nem feltétlenül überebb ugyan a CryEngine-t vagy akár a Doom 3 motorját, ellenben a hagyományos Visual Studio-s, template-örökletgetős módszer révén kényelmes, jól kézben tartható fejlesztői platformként szolgál, amely a termelékenység emelésén túl



minden bizonnyal sokkal jobb – gyakran teljes játékokkal felérő minőségű – modokat fog eredményezni. A Source sokoldalúságát jelzi, hogy gyakorlatilag maga a HL2 is „csak” egy Source- mod, még ha alá is lett tervezve a motor.

A már készülődőben lévő játékok igen tekintélyes listáját

a [www.hl2mods.co.uk](http://www.hl2mods.co.uk) címen lehet megtekinteni, amely ráadásul nem is tartalmazza a Valve belső projektjeit, mint például a Condition Zero, a Blue Shift vagy épp a Day of Defeat átiratát.

Amint a fentiekből látszik, aki a HL2-be fektet, az majd egy jó darabig nem tud unatkozni.

az adott objektum ellenállóképességét, hangját vagy épp a lövedék becsapódása esetén történő dolgokat. Ennek szkriptelt mikéntjét videón is megnézhetjük anno, a kiszivárgott alfa-forráskód pedig már csak annak nincs meg a Földön, akinek nem is kellett.

A fenti botrányokkal tarkított előzmények után igen meglepő mindezt működésben látni, CS alatt. Az első pár körben az ember nem is a játékra figyel, hanem a földön fekvő tárgyakat lökdösi, hordókat táncoltat az AK rit-

musára, s azok valóban életszerűen reagálnak. A falba, tárgyakra csapódó lövedékek nyomán kráter keletkezik, és nemcsak a belépési ponton, hanem a túloldalon is megfelelő mérettel, merthogy a tárgyak penetrációja természetesen itt is él. Faszilánkok repülnek szét, a falból pedig törmelék omlik ki, némi homok és porfelhő kíséretében. Ez utóbbit egyébként is szépen megfigyelhetjük a beltéri árnyékos részeken, ahogy a kis ablakon belépő fény sugarban uszálnak a finom szemcsék...

A füstgránát nagyon hatásos. Főleg ha jó helyre dobják, és nem vaktában



(RADIO) Don-Vito: Fire in the hole!  
 (RADIO) cAndwatch: Fire in the hole!  
 (RADIO) Don-Vito: Fire in the hole!  
 Silverhawk: :)  
 (RADIO) NonPlusUltra: Fire in the hole!

Talán épp ennek köszönhetően a grafikai rendszer – a *Doom 3*-éhoz hasonlóan – valószínűleg messze nem bír el annyi objektumot, mint a *Far Cry* dzsungelre optimalizált, műalkotás szintű motorja, de két vetélytársával szemben talán könnyebben modolható, és főként igen erősen állítható. Mindez azt jelenti, hogy a Source Engine ugyan szemünkbe tudja villantani a napsugarakat, és a DX9-támogatás is alap, mégis főként a jó bitűitási arány az, amit ki kell

mozdítani, miközben a mandinerből megpattanó tárgyak szintén tulajdonságaiknak megfelelően keltnek hangot, okoznak sebést, vagy épp törnek szilánkokra.

A füstgránát effektus végre úgy néz ki, ahogy annak ki kell néznie, pár gránát kombinálásával akár igazi ködfüggőnyt is generálhatunk, az eldobott gránátok kiürült dobozai pedig ott maradnak a földön.

A vakítógránátok kapcsán is felsőhajthatunk, most először működnek

## ...árnyékos helyiségekben a kisablakon belépő napsugárban jól megfigyelhetőek a finom homokszemcsék...

emelnem ennél a platformnál, mivel a játékosok egy jelentős hányada ma már – többnyire nem éppen erőművekkel dolgozó – internetkávézókból nyomul, ami erősen hozzátartozik a CS-kultuszhoz.

### Újabb lapát realitás

A hitbox rendszer természetesen sokkal kidolgozottabb, akárcsak a rongybaba effektus, amelyben nem sikerült semmi létszerűtlen felfedeznem, már ha beszélhetünk létszerűségről egy emberi test összeesése kapcsán. A holttestek ott maradnak, teljes felszereléssel, így nagyobb számú játékos esetén elsősre elég morbid látvány, amint el nem használt gránátok után kutat egy társunk az egymáson „elrendezett” testek között. A golyók sebése nem lett realiztikusabb – ami várható is volt, a játékélmény fontosabb itt –, a fegyverek eltérő pontossága és egyéb karakterisztikája valahogy mégis jobban átjön. Robbanásnál a tárgyak (elejtett fegyverek, téglák, elszórt üvegek) messzire szétrepülnek a légnymástól, amelyet tökéletesen korrekten, anyagukhoz illően árnyékolnak le az objektu-

bugmentesen, és főleg korrekt effektusokkal: a közel állók füle sípol belé, s ezt némi egyensúlyvesztéshomályimitáció kísér.

Itt kevésbé véd a páncél a hagyományos HE-gránáttól, az időzített bomba robbanása pedig igazán nagyot szól: még a környéken lévő fatárgyak is kigyulladnak, a tárgyakat és játékosokat pedig még kilométerekről is elviszi a légnymás, így – leárnnyékolás ide vagy oda – természetesen most sem érdemes megállni a közelben bá-mészzkodni.

### És semmi „de”? Lehetetlen!

#### Hiszen ez csak egy béta!

A mozgatható tárgyakat egy kis ügyességgel össze is gyűjthetjük, vagy rájuk is állhatunk, akárcsak társaink nyakába a rég bevált módszerrel. Az öreg motorosoknak mondanom sem kell, hogy mi következik ebből: sajnos ötletes játékosok elég könnyedén kimászhatnak így a pálya „betervezett” területéről, ami sajnos/szerencsére nem jár elhalálzással, mindössze a régi CS-nél is megszokott grafikai wallhack bug kíséretében történő





kolbászolást jelenti, teljesen lehetetlen helyekről tüzelve. Ezt persze foghatjuk arra, hogy ez még csak béta, de remélhetőleg a pályák részletesebb megtervezését választják majd a mapperek, az értelmetlenül korlátozott pozíciók helyett (főleg ha már olyan szépen megcsinálták – a duston egyébként nem egykönnyen elérhető – függőrácsos történő járás hangját). Ha már itt tartunk, azt azért jó néven vettem volna – annak ellenére, hogy tudom, manapság ez már nem divat –, ha például egy cs\_backalley-hez hasonló taktikásabb, ajtókkal is rendelkező pályát emelnék mai szintre, mivel az ajtók mindig is a CS gyenge pontját képezték – már ahol még nem irtották ki őket gyökerestül (szép megoldás volt, az ajtó nélküli cs\_office mindig elgondolkodtat). Így ráadásul megismerhettük volna azt is, hogy a Source zseniálisnak bereklámozott bot-MI-ja mennyire tud azonosulni egy túszerespearli távlatokat nyitító szerepkörével.

Általam bétának betudott hiba még, hogy nem mindenhol megy át a lövés a falon, ami ugye pályaszerkesztési bug, és a dustnál nem is annyira jellemző ez a játéktípus, de azért elég

bosszantó. Keményebb, hogy a mozgatható tárgyakon sem nagyon megy át – sőt semennyire –, igaz, nem nyúltanak akkora fedezéket, hogy ne lehetne mellette eltalálni a mögötte rejtőzködőt, de azért, remélem, ez nem egy Source-limitáció...

Na elég a fanyalgásból, elvégre ez a Source premierje, akárhogy is nézzük. Ha pedig új FPS, akkor benchmark ☺! A motort a két rivális vezető lapkakészleteivel megmértetve nálunk az NVIDIA NV40-ese némileg alulmaradt az ATI R420-asával szemben, ellentétben a Doom 3-mal, ahol pont fordított a helyzet. Ez persze főként az élelmosás (anti-aliasing) és az anizotropikus szűrés használata esetén domborodik ki, így igazából nem is annyira releváns, mert ügyis mindenki ezekkel kezd a butitást a jobb teljesítmény érdekében.

### És ez még csak nem is a CS2!

A számtalan átjátszott óra után az ember akaratlanul is hozzászokik, és ragaszkodik a Counter-Strike legapróbb elemeihez is. A CS:Source-ban mindössze a célkereszt változása csökkenti a komfortérzetet pár kósza

### „Na, nem kell megjártszani magatokat, egyedül behalok a taliga alatt!”



kill erejéig, de aztán ezt is megszokja az ember. A fegyverek kidolgozottabb karakterisztikáját „megérezni” igazából már nem kín, csak hab a tortán. A Valve úgy adott hozzá a játékhoz minden téren, hogy máshol nem vesz el belőle semmit, így az egyetemista fejlesztők által útjára indított legenda most már biztosan tovább él – a kol-dusból lett királyfi hamarosan újjászületik, mese nincs.

### Kecske JÁTÉKELMÉNYES!



Én egyszer már lemondtam a Counter-Strike-ről, pedig az elején évekig a rabja voltam. A CS:S viszont már most zseniális, kihagyhatatlan. Ez a legbravúrosabb felújítás, amelyet valaha láttam: sokat töprengtem, mit írhatnék neki negatívumnak, de egyszerűen nem tudok ilyet. Ez bizony út!



A LEGNAGYOBB, LEGRANGOSABB LAN

# WCG 2004



Mint minden évben, idén is megrendeztük a mostanra már szinte hagyományosnak is nevezhető magyarországi selejtezőt. 2004. augusztus 27–29-én közel négymillió forint értékű nyereleményért szállhattak ringbe a progamerek a Camponában.

**A** 2004-es WCG-t szerettem volna békésen végigdurmolni mint szervező, ezért mindent bődületesen túlbiztosítottunk. Nem kevesebb, mint 1300 amper hűtünk be, több mint 600 szék és 350 asztalt pakoltunk le a terembe, és újra vagy három és fél kilométer UTP-kábelt kellett kihúzni lelkes krimpelő és hálózatszerelő csapatunknak. Ami pedig minden eddigit megdöntött: negyvenöt szerver várta, hogy a gamerek szétnyúzzák az ötvenkét óra alatt. Ennek ellenére azonban a szombati kétórás sajtón nem voltam valami friss, de ez szerencsére annak volt betudható, hogy minden szervező elment aludni, és így Twinkyvel (*PC World*-ös kolléga) ott maradtunk honfoglalózni reggelig az egyik gépnél, valamint úgy hajnali fél négykor meg-

vitattuk a Campona Tescójában, hogy lehet-e telepöckölni (azaz telepuntingolni).

Amit pedig szerintem a WCG-hívők is ámulattal fognak olvasni: a rendez-

## A játék leghosszabb napja

vény abszolút időben (15 perc csúszással ☺), ki is nyitott, így pénteken este nyolc órakor már elkezdődtek a hivatalos meccsek.

Természetesen izgalomban most sem volt hiány, hiszen a régi, jól bevált kategóriákon kívül idén először rendeztünk *FIFA 2004*-ben hivatalos kvalifikálót, *Ground Control 2*-ben pedig FUN play versenyt. A régi jó versenyszámok is okoztak meglepetést, hi-

# SAJTÓKUPA 2004

Bajnokok ligája

A versenyen természetesen megrendezésre került a már hagyományossá váló Sajtókupa is, melyet tavaly (fényekkel konkurensaink előtt ☺) a GameStar nyert meg. Idén egy viszonylag friss játékot választott a szervezőség (Doom 3) a tavalyi Quake 3: Arenával szemben. Sajnos a rutin hiánya megbosszulta magát. Ugyanis a szokásos ZeroCool, Boe, ender Dream teammel felálló GS szerkesztőség nemes

küzdelemben csupán a második helyet csípte meg a [www.jatekok.hu](http://www.jatekok.hu) gárdájával szemben. Úgyhogy sajnos nem nekünk jutott a főnyeremény, a Samsung flat monitor, csupán a másodiknak járó féléves ezüst GameStar előfizetés. De legalább egyedülként helyálltunk az offline sajtó nevében, mivel egyik (pardon, helyesbítetek, most már egyetlen) konkurensünk sem jött el...



# WCG 2004- VÉGEREDMÉNYEK

### FIFA 2004:

1. ri\$ki|P0p3C|nF
2. ute21
3. EFF|Cybermaster

### Unreal Tournament 2004:

1. a-L.MSI|Varagh^
2. s^23|siriusk
3. s^23|-Eazza

### Warcraft III:

1. xDk.WarBringer
2. AnubisEE
3. sA-phoNich

### Starcraft: Broodwar:

1. Gorky
2. Cameleon
3. LuckyJoe

### Counter-Strike:

1. bluefish.xDk
2. FoP
3. SBC

### Quake 3 1v1:

1. Pilot
2. Somi
3. Storm

### Quake 3 2v2:

1. Star
2. Sr
3. Imba

szén a valószínűleg utolsó Q3-as egyéni versenyben szintén nem papírforma szerinti eredmények születtek (lásd WCG 2004 helyezettek című dobozunkat). Továbbá a StarCraft döntő meccsén az első forduló egy röpké másfél óráj után döntetlenre végződött, ilyen eddig még semmilyen nemzetközi meccsen nem fordult elő, így a versenybírók 0-0 mellett döntöttek a meccs végignézése után. Talán ez a maratoni ütközet is okozhatta, hogy a három éve veretlen Cameleon – a WCG legnagyobb meglepetéseként – legyőzte Gorky, így ő utazhat a Samsung támogatásával a san franciscó-i döntőre. Idén először ti is láthatjátok ezeket a meccsokat, akár otthonról is, hiszen

az eseményen volt internet, és az origók online közvetítették a fontosabb meccsokat, valamint kicsiny csapatunk a GameStar Online-on igyekezett néhány videóval is kedveskedni nektek. Hogy tovább szaporítsam a WCG-s legek: a rendezvényen először volt kiállítás is, ahol nyolc kiállító professzionális eszközeire ácsingózhatott a látogató. A számomra legkedvesebb leg pedig: ezen a WCG-n voltak a legdögösebb lányok; videocsapatunk már dolgozik a WCG 2004 babes videón, amelyet a következő CD-n /Dupla DVD-n ti is megnézhetek. A virtuális sportverseny mellett pedig az ötvenkét óra alatt sok versenyző és szervezőtársammal együtt gyakran betértem a Samsung mozi szobába, hogy kicsit szurkoljunk az olimpiai csapatnak. Ennek rangos eseménynek köszönhetően most láttam a legkevesebb billentyűzetten alvó embert – inkább mindenki a közvetítések hangzavarára ringatta magát álomba, vállalva azt a kockázatot, hogy feliradhat egy-két magyar aranya. Az eddigi legjobban sikerült WCG magyarországi selejtező felett érzett örömom akkor lenne igazán teljes, ha bajnokaink athéni sportolóinkhoz hasonlóan jól szerepelnének San Franciscóban. Addig is szorítsunk értük, és nézzük a <http://www.worldcybergames.com/> weboldalt október 6-tól 10-ig. Akkor hajrá, és gg mindenkinek!

**Szittyó**

## A rendezvény főtámogatója

### Szponzorok

3Com, Axico, Bulefish, Genius, Senorg, Sennheiser, NOD32, N-Nec, TRENDnet, FlashPoint, Brill AudioVisual, GameStar

### Támogatók

Campona, Canon, MGE UPS Systems, AMD, GTS Datanet, Wolf

ALIEN  
computers

1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: H-P: 10-19, Sz: 10-14  
[www.aliencomputers.hu](http://www.aliencomputers.hu) mail: [info@aliencomputers.hu](mailto:info@aliencomputers.hu)

**Konfigurációk: ingyenes összeszerelés, tesztelés, 3 év garancia !!!**

**Számítógépek munkahelyre, otthonra, Különleges konfigurációk**  
**csúcsgépek játéka, videoszerkesztéshez, grafika; szerver gépek**  
**Vírusirtás, szerviz (kiszállással) Rendszerek tervezése, építése,**  
**karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása**  
**SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ -ig NÁLUNK A LEGOLCSÓBB**  
**148 Ft/A4, 100 oldalról 116 Ft (nettó), e felett további kedvezmények**

<p style="text-align: center;"><b>GIGABYTE</b> TECHNOLOGY</p> <p style="text-align: center;">Célműanyag, 3 év garancia !!!</p> <p>Értéktől kivétel nélkül, a legjobb árúkat, világszerte! (hálózati eszközök is!), elérhető! ALUL, a többi részletek: 0800 8 808, Windows DADR L2000, Winless D4NG 34 Mlyo 39,496, CEM104 stbep 8,960</p> <p><b>Raktárról, vagy néhány napon rendelésre:</b>  <b>ACER, LG, Samsung, Hyundai, Sony TFT-k</b>                  utolsó létezők már 94.800-400!                  Digitális kamera, DV kamikondék (prof. is)                  Notebook-ok (az óráról az esztendőig)                  Nagy teljesítményű F-P és számos kérték, orvosi, Pénztárcák, számítástechnikai kiegészítők, fűzők  <b>SAMSUNG termékek AKCIÓS áron !!!</b>                  Neve taláta az ártétele? Kérjen ajánlatot!</p>	<p><b>Siris Plus</b> (csoda, otthoni sláger) - 49.600                  (AMD 1.8, 256 MB, 40 GB, CD, VGA + hang - LAN, AGP)</p> <p><b>Siris 2 Plus</b> (csoda, otthoni sláger) - 71.960                  (XP 2000+ 256 MB, 40 GB, DVD, AGP 128MB, 3.5 hang)</p> <p><b>SIRIUS 3</b> (Fény-áru) játékgép) - 96.800                  (Gigabyte 7N400L, XP 2000+512, 256 MB, 40 GB HD, DVD, Radeon 9000Pro, 3.5 hang, Derr hár 300W (igly))</p> <p><b>SIRIUS 3 MAX</b> (csoda játékgép) (AMD) 159.960                  (XP 2000+ 256 MB, 40 GB, DVD, Radeon 9000Pro, 3.5 hang, 400W PFC-os) (igly)</p> <p><b>SIRIUS 3 Ultra</b> (csoda játékgép) (AMD) 282.960                  (Gigabyte 7N400L, Athlon64 3200+, 256 MB HD, 40 GB HD, 50 GB DVD RW 2 Layer, 3000Pro 250 W (1200), Audio/525, Dierke csomó, 300W, Logitech Combo (igly))</p> <p><b>ALPHA Containi Ultra</b> (csoda / Intel) 297.960                  (Intel Sirius 3 170m, de Gigabyte P4 1.5G Pcsomó)</p> <p style="font-size: 0.8em;">Termékeinket folyamatosan konfiguráljuk az igényekedre!                  *Nettó árak. A vállalatok saját készletei, de csak akkor vanunk raktáron!</p>
--	---

Sulinet  
expressz

**JÚLIUS 1-TŐL MINDENKI VÁSÁROLHAT SULINETBEN**

**Teljes körű konfigurációk sulineten alkateséssel**

**1\*60.000 ? 2\*60.000 ? 17" TFT féldírt?**

**Segfünk a legjobb megoldások kiválasztásában**

MOCSKOSAN JÓ

# FLATOUT

Valljuk be, kocsit törni jó, kocsit törni izgalmas. Ám kocsit törni meglehetősen drága mulatság is. Ezért dicséretes, hogy egyes kiadók gondolnak a magunkfajta perverzekre, és készítenek egy kockázatoktól és mellékhatásoktól mentes progit, ahol kedvünkre kiélhetjük azt, amit sosem szabad élesben.



## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Autóverseny  
**MEGJELENÉS** 2004. ősz  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA** Rally Trophy

**KIADÓ** Empire Interactive  
**FEJLESZTŐ** Bugbear Ent.

GYORSLINK >> 645

**A** finnek nagyon jók autóversenyben. Ott van például Häkkinen, Räikkönen, hogy a raliss világ menőit ne is említsük. Meg ott figyel a Bugbear Entertainment is, amely volt szíves egy kellemesen sikerült gammával, a *Rally Trophy*val megleíteni. Most pedig gőzerővel készül második projektje. Nagy meglepetést nem okozva, ismét benzingöz és motorolaj témában kívánnak maradandót alkotni – már ami a szoftver fogadtatását illeti, mert a játékban szereplő járművek, ha minden igaz, nem sokáig maradnak egyben.

### Rontom-bontom

A *FlatOut* első számú csodafegyvere a – legalábbis a készítők állítása szerint – tökélyre fejlesztett törésmódel. Ez

ban, hogy szép alakzatban repül szét a törmelék. Minden megmozgatott darab „játékban marad”, azaz lehet, hogy egy későbbi körben a vetélytársunk autójáról általunk leszakított lökhárító miatt perdülünk ki.

### Berhelendi Pál

A szétbarmolásra ítélt géppark 16, sajnos kitalált modellből áll. (Felrémlenek előttünk a régi idők, amikor bizonyos gyártók kifejezett tiltása miatt nem sérülhettek az autók...) Azért így is érdekes csapat gyűlt össze, az olasz kiséptől az amerikai 300 lóerős batárig. Hogy utóbbi mit kreálna előbbiből egy frontális ütközéskor, azt jobb nem elképzelni. Inkább foglalkozunk azzal, hogy a gépek mindegyike berhelhető. Ha kedvünk úgy tartja, és pénztárcánk sem berzenkedik nagyon, akkor pakolhatunk még egy motort a kaszniba, beépíthetünk némi turbós trükköt, átépíthetjük a kipufogórendszert, vagy – ami ilyen környezetben sosem árt – megerősíthetjük a felfüggesztést. Az esztétikára is figyelő sofőrök pedig a matricázással is elbibilődhetnek egy keveset. No de mire valók a szuper gépjárművek, ha nincs hol kipróbálni őket?! De

## Kár, hogy Baumgartner Zsolt nem élhet ezzel a fegyverrel...

mondjuk el is várható egy olyan autóversenytől, ahol egy jól kivitelezett öklelés többet ér egy körrekordnál. Úgy tűnik, az ütközés kiszámításának módja bonyolultságban vetekszik majd a *Combat Mission* használatá becsapódásmodelllel. És ez minimum reményt keltő. Minden jármű 40 helyen sérülhet, de ez a szám eltörpül a pályán elhelyezett tárgyak, berendezések több ezres nagyságrendjéhez képest. Amit meglátnak, az zúzható is lesz. Rettegjen a kerítés, a gumifal, a faház – előbb-utóbb mindegyikre sort kerítünk! Egy percig se gondoljuk, hogy az ütközés következményei kimerülnek ab-

szerencsére van... Nem is kevés lehetőségből választhatunk, hiszen a 45-féle pálya miatt igazán nem nevezhetjük szűkmarkúnak a fejlesztőket. Azért nem egészen arról van szó, hogy kapunk félszáz teljesen különböző csatateret, hiszen ez a lenyűgöző darabszám 15 pálya variációból áll össze, s ezek is „mindössze” öt eltérő stílusú terep alkotóelemeiből épültek fel. A képek azonban, egy agyonhasznált szófordulattal élve, magukért beszélnek. Különösen a videó, amelyet mindenkinek ajánlunk szíves figyelmébe. Durva, hogy milyen dolgokra képes a játék fizikai modellje. Az em-

Hol vannak a nézők? Ez nem a magyar bajnoki



Rossz cica, ereszted el!



Na jó, itt Ladával megyünk majd





„Valami kopogást hallottam lentről. Megnéznéd az alvázat?”

## DARALIMPIA

A Carmageddon ehhez képest kislány-teadélután

A *FlatOut* nemcsak az izgalmas versenyeikkel kívánja felhívni magára a figyelmet, hanem a beépített – már bocsánat a kifejezésért – agybeteg minijátékokkal is. Ezek lényege nyilván az, hogy kis változatosságot vigyenek a progiba, meg persze feldobják a valószínűleg amúgy sem rossz hangulatot. Ezt például úgy érik el, hogy feldobnak minket, azaz a kocsi sofőrjét. A cikkben már említett ragdoll fizika kihasználásával ugyanis perverzebb-nél perverzebb számokat agyaltak ki a finn készítők. Mert mi mást lehet mondani egy olyan feladatra, ahol az a cél,

hogy a betonfalnak optimális szögben, kellő sebességgel nekicsapódva a pilóta minél messzebbre, esetleg magasabbra repüljön a szélvédőn keresztül? Félő, hogy ezzel a kis színesítéssel a *FlatOut* fejlesztői újabb tápot adnak a számítógépes játékokat agresszívítással vádoló szervezeteknek, személyeknek. Ami egy ingyenes flash programcskánál elmegy (lásd pingvindobálás), az egy komoly költségvetésű szoftver esetében már aggályosabb. Csak remélni lehet, hogy a játék nem vált ki újabb médiatámadást.



ber alig tudja magát túrtöztetni, már legszívesebben két lábbal taposná a pedált.

### Baba a fizika

A *FlatOut*ban a kocsik és a tárgyak realisztikusan sérülnek, repülnek szerzetészt. De itt nem áll meg a játék tudománya, s ezt a törés- és ütközésmodell kiterjeszti ránk is. Nem kell megjedni, a programhoz nem jár pofozógép. Pusstán arról van szó, hogy a versenyautót vezető pilóta nem Prométheusz, azaz nincs odaláncolva az üléshez. Egy nagyon durva ütközésnél simán kiszáll a szélvédőn, s az FPS-játékokban már előszeretettel alkalmazott ragdoll fizikának köszönhetően életszerű módon hal meg. Ez

a rész valószínűleg annyira jól sikerült, hogy a készítők külön játék a játékban szekciót is csináltak, ahol csak erre kell fókuszálni (bővebben lásd *keretes írásunkat*).

Az autósprogramok nagykönyvének pontjait követve természetesen lesz egyjátékos alkalmi ökröködés, bajnokság és többjátékos üzemmód is. Az első nem igényel különösebb részletezést. A második már annál inkább, mert itt lesz majd lehetőség arra, hogy egy nyomorúságos ócskavassal indulva a végére egy csúcskategóriás, orrvérzésig tuningolt gépszörnyel fejezzük be az utolsó futamatot – mondanom sem kell, bajnok-

ként. A versenyeken nyolc jármű indul, s elméletileg az nyer, aki elsőként halad át a célon. De mivel körpályáról van szó, így a lekörözés itt szó szerint életveszélyes manőver. Kár, hogy Baumgartner Zsolt nem élhet ezzel a fegyverrel...

### Buli van!

Látatlanban meg merjük tippelni, hogy a játék igazi erőssége, mondhatni eszenciája a multiban mutatkozik majd meg. Osztott képernyőn ugyan csak ketten (avagy négyen – az információk ebből a szempontból ellentmondásosak), neten vagy hálón keresztül azonban nyolcan törhetjük egymást halomra. Végre

veszélyben a multipart FPS- és RTS- hegemoniája!

Minden dicséret ellenére azért azt a végén szögezzük le, hogy a *FlatOut* mégiscsak egy akcióra, látványra építő autóverseny lesz, tehát *Richard Burns Rally* szintű megoldásokat ne várjunk el tőle. Más kérdés, hogy valószínűleg a legkomolyabb árkádgamma lesz széles ez aszfaltcsíkon.

### -csonti- ELSŐ BENYOMÁSAI



A koncepció életképes, a megvalósítás profinak tűnik. Ha a cenzorok nem török kerékbe a cuccot, akkor egy nagyon hangulatos „ereszdelahajamat” szimulátort kaphatunk összess.

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

Aki a seriff kocsiját elnyomja, az eszi meg a vödör...



Karosszerialakatosok álma



VALÓSÁGSHOW

# UNREAL

Néha elgondolkodik az ember, milyenek is lesznek majd a közeljövő játécai... Nem is olyan rég még ámulva bá-méskodtunk a kiállításokon a Far Cry vagy a Doom 3 standjai előtt, ám ezek a címek szép lassan megjelentek (s a HL2, illetve a S.T.A.L.K.E.R. sincs már oly mesze), magyarul már menthetetlenül a jelent képviselik. Viszont akkor mi a jövő...?

**A**kinek volt szerencséje a 2004/06-os *GameStar* E3-as különszámához, annak talán dereng valami egy dupla oldalas *Unreal 3*-as screenshotról, amelyet már akkor is csak „eszement durva brutálnak” tudtunk titulálni (és akkor még angolosan visszafogottak voltunk). Bizony, bizony, a GDC-n, illetve a genfi NVIDIA-sajtótájékoztatón nyilvánosan prezentált Unreal Engine 3.0 az első pillanattól kezdve egyértelműen átvette a „játékgyártás jövőjének zászlóshajója” szerepkört, annak ellenére, hogy az Epic néhány kósza infón (és öt-hat képernyőlopaton) kívül semmit nem fedett fel a motorról a nagyrészt elcsúszott fejlesztésünk előtt. Persze szerkesztőségünket a dolog azóta sem hagyta nyugodni, és elég sok munkát fektettünk egy esetleges tényfeltáró írás, illetve a fejlesztőkkel való találkozás megszervezésébe. A lipcei Games

Conventionön aztán egy elegáns úgrással kippeltük a kiadó túlfutott PR-marketinges hadát, és a kiállítás utánra leszereltünk egy exkluzív eszmecsere-t Mark Reinnel (az Epic elnöke), illetve Tim Sweeney-vel (az Epic engine-guruja, mondhatni „John Carmackja”), akik megmutatták nekünk, mitől is döglök majd a légy 2006-ban... amikor az első UE3-mal hajtott játék megjelenik. Öveket becsatolni – ezeket az infókat rajtatók kívül eddig csak a holland és az angol *PC Zone* olvasói kapták kézhez!

### Szemfényvesztés

A felesleges szószaporítás helyett vágjunk mindjárt a közepébe, s kezdjük rögtön a játékosársadalom számára talán legizgalmasabb résszel, a látványvilággal. Ebből a szempontból minden szónál beszédesebbek a cikkünket illusztráló exkluzív

screenshotok, de talán lessünk be egy kicsit a kulisszák mögé! Az UE3 által kreált világok, objektumok és karakterek legszembetűnőbb jellemzője az eddig soha nem tapasztalt mértékű részletesség. A *képeinken* látható figurák – ha hiszitek, ha nem – a játékban élő, onnan kilopott karakterek, nem pedig egy előre lerenderelt, minden részletre kiterjedő, profi animációs programmal készített mozi filmkockái. Ezek az alakok a mi PC-nken fognak mozogni (illetve mozognának már most is, ha az Epic nem lett volna olyan hajthatatlan, és adott volna egy CD/DVD-re pakolható játszható verziót – pedig Zero nagyon kérte). Igen, jól olvastátok, ennek a grafikának a megjelenítéséhez ma, 2004-ben semmilyen speciális célhardverre, grafikai programokra optimalizált szuperszámítógépre nincs szükség! Fotorealistikus világ,

valós időben, az asztalodon – s hogy hogyan lehetséges ez? Természetesen elsősorban a normal map segítségével. A technológia nem új keletű, korábban találkozhattunk már vele máshol is, ám ilyen minőségben még sohasem láthattuk „munka közben”. Lényege, hogy a fejlesztők a játékban lévő összes karakter és objektum modelljét kétszer alkotják meg: egyszer „alacsony” poligonszám-mal (10 000–12 000), ezt mozgatja majd a mo-



AL 3.0





## FILMEK ÉS JÁTÉKOK

Fordul a kocka

Tavaly nyári Battle for Middle Earth megaelőzetesünkben még azon örömködtünk, hogy mennyire szép is a játékefejlesztés és a filmipar közös jövője, lévén Peter Jacksonék méltóztattak az EA fejlesztői számára kölcsön adni a LotR filmek digitális csatajeleneteit modellező szoftvert, hogy használják azt egészséggel, de a kocka fordulni látszik. Tim Sweeney legalábbis elhittette, hogy az Epic tárgyalásokat folytat több hollywoodi producerrel arról, hogy az elkövetkező időkben az UE3-at használhassák a dramaturgok a jelenetek megtervezéséhez, illetve a filmvászon látható számítógépes karakterek viselkedésének vezérlésére. Hosszú távon még grandiózusabbak az elképzelések: Tim szerint 10 éven belül a digitális effektek is az UE aktuális verziójával készülnek majd – végső renderelés szintjén is – lévén nincsenek már messze attól, hogy Toy Story-szintű látványvilágot teremtsenek, csak épp realtime, és nem prerenderelve! Végül mosolyogva hozzátesszi: "Nem tesszük a Pixar munkanélkülre, arra vigyázunk – nekik is licenzeljük majd az engine-t ©!"

tor konkrétan a játéktérben, illetve másodsor magas polgonszámmal (6-8 millió!). Ez utóbbi nem mozog (helyén marad...!), csak a grafikai tervező-programban (Maya, 3DSMax stb.) „létezik” – ha ugyanis egy ilyen részletességű karaktert szeretnénk valós időben normális sebesség- és játékelmény mellett animálni, nemhogy a 2006-os, de a 2020-as hardverek is kevésnek bizonyulnának hozzá! Amint elkészültek a modellek, az engine ide vonatkozó szubrutinja összehasonlítja a kettőt, és a különbséget az utolsó pixelekig (és a rajtuk lévő effekttekig) tárolja az úgynevezett

„normal map”-ben, amelyet a játékban aztán egy „egyszerű”, hiperrészletes textúráként ráhúz az alacsony poligonszámú modellre. Az eredmény olyan, mintha a több millió poligonból álló modell mozogna a képernyőn, pedig dehogyan. A motor a fejlesztők szerint a 2006-os csúcs-PC-ken 15-20 ilyen karakter megjelenítésére és mozgatására lesz képes egy időben, a következő generációs konzolokon feleannyit, a 2006-os alacsony kategóriás PC-ken pedig negyedannyit tud majd kiszámolni. Ám hogy ne csak a karakterekkel, hanem a környezettel is foglalkozunk, szólnunk kell a szintén hiperrészletes külterekről is: egy képernyőnyi terület alacsony részletességű modellek szempontjából 500 000 poligonból állhat, ugyanez a látkép a normal mappal kiegészülve azonban egy 100 milliós, előrenderelt, fotorealisztikus környezet hatását kelti majd, megteremtve ezzel a tulajdonképpeni játékteret. Más szóval ez 1000-5000 darab (!) külön renderelt objektumot jelent majd egy képernyőn (egyébként a motor használhatóságát jelzi, hogy a mai, 2004-es 3D-s csúcskártyákon is képes 300-1000 ilyen tárgyat produkálni!)

– Kedves Olvasók! Olvassátok el Ti is ezt a jó kis boxot itt oldalt! (. . .és egyetek sok répát, abban van a vitamint!)

### Pontot az „l”-re!

Persze a grafikai részletesség nagyon szép, nagyon jó, de még korántsem minden. A sok millió poligon ugyanis mit sem ér a különböző trükkös hatások nélkül, amelyek még a relatíve egyszerűbb játéktérből is filmszerű atmoszférával megáldott környezetet teremtenek (lásd *Doom 3*), hát még az UE3-éiból!

A legalapvetőbb speciális effekt minden grafikus motor esetében a realiztikus fény-árnyék rendszer. Az UE3-nál nagy vonalakban annyit érdemes tudni róla, hogy a fényforrások itt már nem csupán egyszerű, egységes fényt kibocsátó, világító testek. A designer kénye-kedvétől függően adhatnak dehang, pislákoló, de akár szikrázó, illetve színes fényt is, sőt a motor minden gond nélkül képes a spotlámpa- és projektoreffektek tökéletes imitálására is, valamint a felsoroltak valós idejű keverésére. Magyarán a játéktér hangulatának tökéletesen valószínű visszaadása mostantól csak a fejlesztőcsapat fantáziájának függvénye. Ebben a megvilágításban © egyáltalán nem meglepő, hogy a motor árnyékolásért felelős része szintén ismer egynéhány trükköt. Azt már láttuk játék közben (*Doom 3*, *Far Cry*), mi

történik, amikor egy mozgó fényforrás mindenre (!) dinamikus árnyékot vet maga körül. Ám azt, hogy az élmény hogyan módosul, ha a rendszerbe extra minőségű, előre renderelt árnyékmászkokat integrálunk a nagyobb valószínűség érdekében, melyek simán, átmenet nélkül illeszkednek a környező, folyamatosan játéktérbe, már csak az UE3 képes bemutatni nekünk. Tovább fokozza az élményt az úgynevezett „soft shadows” rendszer, amely végleg búcsút int az „idáig árnyék van, innentől fény” helyzetnek: figyelembe véve a környezeti hatásokat (a felület minőségét, a beesés szögét, a fényforrás és a felület távolságát stb.) az árnyékok mostantól egyre gyengülő átmenetekkel, elhomályosodva tűnnek el, vagy válnak láthatóvá! Egyértelműen azonban az a legszebb az egészben, hogy ezeket az effektek a motor a különböző objektumokon találhat minden egyes pixelre külön vonatkoztatva képes kiszámolni – ennek az eredménye az olyan játékbéli karakter (skubizátok bármelyik képét), amelynek bőrredőiben saját ráncai által vetett árnyékokat láthatunk! Ez pedig – lássuk be – elképesztő élmény!



Már meglínt magamat kell lefotóznom...



Szélerőmű a zöld gondolatosság jegyében



...és aknát sz\*roki

## HOMOKBÓL IS VÁRAT...

Az Unreal-játékok rövid története

Nehéz lenne megmondani, mi is igazán az Epic fő profilja: játék-, vagy motorfejlesztés. Az azonban biztos, hogy amihez az észak-karolinai illetőségű csapat hozzányúl, rossz nem lehet – ellenben többször megjárták már azzal, hogy „kiadták” a játékfejlesztést „alvállalkozóknak”. Az eredeti Unrealt még játék (és természetesen engine) szinten is ők rakták össze – sikere emlékeztet – a kiegészítőt (Return to Na-Pali) azonban már a Legend csinálta – be is bukkott rendesen. Az UT-t szín-

tén az Epic készítette, 90-95%-es értékeléseket kapott világszerte, az Unreal 2-t viszont ismét a Legend, s ez szintén nem nagyon brilliózott. Nem volt akkora mel-lényülés az UT2003 kiadása a Digital Extremes-nek (80-90%-os értékelések), de a sorozat igazi hírnevét ismét csak az Epic által összerakott UT2004 hozta vissza (90-95%-os értékelések mindenütt). Ezért örülünk ennyire, hogy az engine mellett saját játékok is fejlesztek a srá-cok – a minőség így garantált!

Ezek után már csak halkan – az áhitat törekeny csendjére vigyázva – emlékezünk meg az engine olyan „mellékes” tulajdonságairól, mint a folyamatos, töltés nélküli átjárhatóság a szűk belső és a tágas külső terek között, illetve a geometriailag hajszálponos füst- és ködhatások.

„Hol éltünk mi eddig, hogy még csak ehhez foghatót sem láttunk mostanáig?” – kérdezhetitek joggal, s mi sem voltunk restek interjúpartnereinknek nekiszégezni a kérdést. A titok nyitja pedig – mint megtudtuk – végtelenül egyszerű: az UE3 egy teljes nemzedékkel a ma megjelenő grafikai motorok előtt jár, mivel ezek mind-mind „hibrid” engine-ek, melyek fejlesztése még anno a DirectX 7-ében kezdődött el, s bár rendelkeznek DirectX 9-támogatással, az új technológiában rejülő lehetőségeket a lefelé való kompatibilitás megőrzése miatt távolról sem képesek maximálisan kiaknázni. Az UE3-at ellenben az Epic az alapoktól fogva a DX9-re, valamint a következő generációs hardverekre koncentrálni fejleszt (jó dolog ez az NVIDIA és ATI kapcsolat, ugye).

### Mozgásterápia

Amint azt a későbbiekben is látni fogja-

tok, az UE3 nem az az engine, amelyik csak és kizárólag a látványvilágából kíván megélni – itt, kérem egy integrált rendszerről van szó, amelyben példának okáért a fizika is éppolyan fontos szerepet játszik, mint a grafika! Az Epic azonban a programozásnak ezt a részét

## Egyszerű alkatrészekből felépítenek egy járművet, majd azt behelyezve a játéktérbe, a maradék munkát rábízzák a fizikai engine-re

– mint ahogyan eddig –, most sem vállalta magára, ám a mostanáig használt Havoc, illetve Karma motorok integrálása helyett egy svájci cég NovodeX nevű megoldására tette rá a kezét. Meg kell hagyni, nem véletlenül. A rendszer segítségével a játéktérben található minden objektum önálló fizikai tulajdonságokkal (tömeg, sűrűség stb.) bír, amelyek befolyásolják a játékos és a környező tereptárgyak vele kapcsolatos interakcióit. S mivel a karakterek ugyancsak önálló fizikai jellemzőkkel rendelkeznek, illetve a „rongybabaeffekt” szintén önálló fizikai vezérlést kap, nemcsak a megszokott (és látványos mivolta miatt a mai játékokban gyakran alkalmazott) „pörög a test a fa-

kerítésen” hatásokkal szembesülhetünk majd, hanem az interakciók valóság-hű, helyzetfüggő kimeneteivel: ha csak tákolt a fakerítés, a 120 kilogrammos szereplő egyszerűen rípiyára törő pörgés helyett. Persze amennyiben jól karbantartott angol tölgyről van szó, mindjárt

más a leányzó fekvése – a lényeg, hogy a karakterek és a tárgyak egymásra gyakorolt kölcsönhatása eddig soha nem látott pontossággal utánozza majd a valós életben megszokottakat. Szintén hatalmas előnye a rendszernek, hogy az összetett objektumok legapróbb részleteit is önálló egységként kezeli, azokra is alkalmazva a játéktérben érvényes összes fizikai törvényszerűséget. Például egy szekrény többé nemcsak egy fakockaként jelenik meg a játékokban, amelyen széttörök az üveg, és kinyílik az ajtaja: ha felborul, kifordulnak (vagy épp eltörnek) a polcai, és szétgurulnak a polcokon tárolt holmik – néhány bent marad, néhány kiesik, a borulás körülményeitől függően.

Az UE3 által hajtott játékokban ennek a fizikai rendszernek köszönhetően a járművek alkalmazása is megváltozik némiképp: mostantól nem lesz szükség arra, hogy a fejlesztők tanulmányozzák, és különböző módokon lemodellezzék a különböző járművek viselkedését. Minden, amit tenniük kell, hogy egyszerű alkatrészekből (lengéscsillapító, féltengely stb.) felépítenek egy járművet, majd azt behelyezve a játéktérbe, a maradék munkát rábízzák a fizikai engine-re! Ha a játékos megnyomja a gázpedált, ugyanúgy megemelkedik a kocsiorra, és kipörögnek az első kerekek, mintha azt külön leprogramozták volna – csak épp tökéletesen „automatikusan”, a fizikai motor által vezérelve! Mivel a NovodeX motort csak idén áprilisban építették be, az epicesek mind a mai napig próbálgatják a határait. Mindenesetre a járműves és szekrényes példán kívül jó volt látni, ahogy az engine megkülönbözteti és kezeli a rugalmas tárgyakat (ha bele-rúgunk egy földön fekvő gumicsőbe, az nem odébb csúszik mereven, hanem behajlik, deformálódik), illetve ahogy a szereplők testmozgását koordinálja.



Van egy pézséd?



97,5 százalékos lefedettség



– És azt ismered, hogy Arisztid és Tasziló utazik a vonaton?

## Mark Reinnel, az Epic elnökével beszélgettünk

„A Far Cryban nincs semmi, amit akár az előző generációs Unreal motorral ne lehetett volna megcsinálni...”

**Az információt mindig is első kézből juttattuk el hozzátok – ehhez az Unreal Engine 3 esetében keresve sem találhattunk volna alkalmasabb interjúalanyt, mint Mark Reint, a cég első emberét!**

**GameStar:** Több mint 40 Unreal engine-nel hajtott játék jelent már meg, és rajtuk kívül nagyon sok be is van jelentve – ezzel az Unreal-motor különböző verziói a világ legsikeresebb komplex licenc-engine-jei. Mit gondolsz erről?

**MR:** Úgy gondolom, ez megfelelően jelzi, hogy cégünk mennyire nagyszabásúan támogatja partnereit – azután is, hogy megvásárolták az Unreal engine valamely változatát. Olyan eszközöket és technológiát tesznek a fejlesztőcsapatok kezébe, amelyek valóban megkönnyítik munkájukat, biztosítva projektjeik tervezhetőségét és magas színvonalát.

**GameStar:** A fejlesztés melyik szakaszában jártok? Ha százalékban kellene kifejezned, hol tartotok a munkálatokban?

**MR:** Az Unreal Engine 3.0-s változatát teljes „diszében” használjuk következő játékunk éppen folyó fej-

lesztési munkálataiban. Természetesen vannak még olyan jellemzők, amelyek nem százszázalékosan készszenek, de a motor legalapvetőbb részei tökéletesen használhatóak. Olyannyira, hogy itt az irodai gépeken manapság már rendszeresen multizunk az UE3 segítségével létrehozott világban.

**GameStar:** Ezek szerint igazak a pletykák: újra kézbe veszitek az „irányítást”, és az engine-készítés vizeire is, egy új alkotás erejéig?

**MR:** Igazság szerint jelenleg nem egy, hanem párhuzamosan két játékot is fejlesztünk.

**GameStar:** Nem lennének meglepve, ha a címben az Unreal szócskát leszámítva az egyikük esetében egy 3-as, a másiknál pedig a Tournament 2006 szerepelne ☺...

**MR:** Erről egyelőre semmit sem mondhatok ☺!

**GameStar:** A GDC-n, illetve a genfi NVIDIA-sajótájékoztatón látott prezentációkat elképesztő minőségű volt, jogosan merül fel tehát mindenki-  
ben a kérdés: ha a motor annyira jól

áll, miért kell 2006 elejéig várunk az első, UE3-at használó játékra?

**MR:** A 2006 elejére vonatkozó sajtóközlemény csak előrejelzés, mégpedig kifejezetten saját játékunk elkészülési idejére vonatkozóan! Más fejlesztőcsapat teljes lelki nyugalommal kihozhatja saját, UE3-ra épülő játékát előttünk. Emlékezzetek csak, az America's Army fél évvel a mi első saját fejlesztésű, Unreal Engine 2-t használó játékunk előtt jelent meg!

**GameStar:** Hmm... Ez azt jelenti, hogy már licenceltétek is a motort más fejlesztőcsapatoknak?

**MR:** Pontosan, nem is egynek, de ezek közül még egyik sem jelentette be, mire is készül az UE3 felhasználásával. Rajtuk áll, ezt mikor teszik meg, mi ahogy másban, ebben sem befolyásoljuk őket!

**GameStar:** Mit gondolsz, egy feltuningolt hibrid motor, mint például a Quake 4-ben használatos Doom 3-engine tudása összemérhető lesz-e valaha is az UE3-éval, amely az alapjaitól kezdve a DirectX9-re építkezik?

**MR:** Nem hiszem, hogy erre nekem válaszolnom kellene – vagy szabadna.



**GameStar:** Az Unreal motorok mindig is egyet jelentettek a hatalmas kültéri helyszínekkel. Aztán ugye jött a Far Cry. Ezzel kapcsolatban mit tudsz elmondani az UE3-ról?

**MR:** Az UE3 ebben a vonatkozásban is büntet – sokkal jobban, mint azelőtt! A Far Cryban nincs semmi olyan, amelyet akár az előző generációs Unreal Engine-nel ne lehetett volna megcsinálni!

**GameStar:** Akkor viszont mit mondanál el szívesen még az UE3-mal kapcsolatban?

**MR:** Talán annyit: az UE3 a legjobb megoldás lesz a játékfejlesztők számára, hogy technikailag versenyképesek maradjanak a következő generációs PC-s hardvereken, illetve játékkonzolokon. A modkésztéssel in-cselkedő játékosok számára pedig annyit üzennék, hogy az UE3-at használó játékaikhoz a jövőben olyan „fejlesztői kitér” kapnak majd, amellyel szó szerint valóra válthatják álmaikat!



– Nem



... és akkor azt mondtam: múl

Ez utóbbi „ficsőr” egy nagyon komplex, csontváz alapú mozgásrendszeren alapszik, ahol egy testrész helyzetváltoztatását akár négy különböző irányú erő is meghatározhatja. Ha figyelembe vesszük, hogy a karakterek belső váza 100-200 darab, fizikailag érzékeny, egymásra is ható csontból épül fel, elképzelhetjük az eredményt, amikor egy ellenfelet melbe küldünk flak-cannonnal, s aztán négyemeletnyit zuhan, hogy végül ráessen egy vasállványzatra... Továbbá jópofa dolog még a fizikai motor egyik alrendszere – a környezettel kölcsönhatásban álló, dinamikus részecskerendszer (akárcsak a mai modern 3D-s tervezőprogramokban)! Ennek köszönhetően a vér 3D-ben spriccel majd ellenfelünk felszakadt artériájából, nem kell többé beérnünk 2D-s textúrákkal vagy elmosott vörös „felhőkkel”. Mindennek a tetejébe, hála a fejlett anyagdefiníáló szubrutinoknak, a kifróccscent vér akár emberünkön is maradhat, ráadásul nemcsak egy vörös folt formájában, hanem a fizika törvényeinek engedelmeskedő (lefelé folydogáló, esetleg felszívódó stb.) folyadékként.

### Én, a robot

Amellett, hogy szépek és jó mozgásúak, az UE3 karakterei okosak is – erről gondoskodik a közvetlenül az engine-be épített mesterséges intelligencia! Markék szerint ezzel kapcsolatosan a legnagyobb előrelépés az, hogy mostantól nemcsak „útvonalkeresés-

re” képesek a játékban szereplő NPC-k és ellenfelek, hanem úgynevezett „pályanavigálásra” is. Ennek keretében a mesterséges intelligencia érzékeli, és használja környezetét: kapcsolókat, ajtókat, lifteket aktivál, felméri lehetőségeit, és – akár komplex – megoldásokat keresve halad előre, miközben számol az esetleges veszélyhelyzetekkel is (például tűzhar-

## Az MI döntési mechanizmusának az UE3-ban már szerves részét képezik a hosszútávú célok

ban a fedezékekkel, valamint a jobban-rosszabbal védhető útvonalrészletekkel operál). Szükség esetén el is hagyhatja az épp kifundált, optimálisnak vélt útvonalat, később pedig vizsgázhat rá – amúgy emberi módon („Only human...”).

A másik nagyon fontos dolog, hogy az MI döntési mechanizmusának az UE3-ban már szerves részét képezi a csapatérdek és a hosszú távú célok figyelembevétel! Magyarán a gép egy adott harci helyzetre reagálva nemcsak azt mérlegeli, hogy adott pillanatban mi a legjobb neki, hanem hogy az adott mozzanat mennyiben segítené vagy gátolná a csapatot a végső cél elérésében.

### Epic strikes back!

Bár Mark Rein a hivatalos interjúban semmit nem volt hajlandó elárulni ké-

szülőfőlben levő játékaikról, „nem hivatalosan”, fesztelenebb körülmények között sikerült kihúznunk belőle néhány részletet (külön köszönet érte, hogy végül áldását adta az információ közlésére), szóval füleket ismét csak hegyezni ezerral!

Az első, és talán legalapvetőbb információ, hogy az összes screenshot, amelyet a cikkben láthattok, a kérdé-

fogunk megismerkedni benne, amely kiaknázza a fentiekben részletezett összes motorikus „ficsört”, különös tekintettel a fizikai engine-ben rejlő lehetőségekre, amelyeket mindenekelőtt egy, a számítógépes játékokban eddig elképzelhetetlen mértékű interaktivitási szint eléréséhez kívánnak majd hasznosítani. Tim szerint például akár porig rombolhatunk egy egész szobát, ha kedvünk tartja – már a motor jelenlegi verziójában is léteznek egyszerűbb példák erre –, de ami a legdurvább, hogy néhány éven belül a programozózseni komplett elpusztítható városokat jósol a játékokba (persze elsősorban a sajátjába).

### Az óra ketyeg...

Tipikusan erre szoktuk mondani, hogy „ha csak a fele igaz, már jól jártunk!” A képek, illetve a következő hónapban a CD/DVD-nken megtalálható extra minőségű Unreal Engine 3-demonstrációs mozi a bizonyíték arra, hogy nem kell csalódástól tartanunk – a UE3 valóban az, aminek látszik: a játékefejlesztés jövője!

### Boe ELSŐ BENYOMÁSAI



A Doom 3 azért még messze volt a Final Fantasytól. Az UE3 már nincs... Mindennek tetejébe az engine úgy mozog, úgy mozgat, és olyan okos, mint azelőtt még semmi... Ez a jövő, nincs mese!

# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Ha eddig csak a számítógépnek éltél, akkor itt az ideje, hogy végre a saját életteddel is foglalkozz... persze csak virtuálisan ☺. Ez volt az első Sims receptje, és ez a *The Sims 2* alapkonceptója is. Persze ezenkívül minden



más megváltozott: a második rész ezerszer élethűbb, szerteágazóbb, viccesebb – ha rákattansz, abbagyhatatlan. Rádásul tényleg **minden** ki lehet benne próbálni, amit csak a fantáziád diktál: ezt a kissé szappanopera-feelinges képvezérelt fókusztermékben is tapasztalni fogjátok. A *The Sims 2* rendkívül fontos játék, igazi mérföldkő lesz az eljövendő években, nagyon sok szó esik majd róla, nemcsak a szakmagazikonban, úgyhogy nem csoda, hogy Fókuszunk témájául választottuk.

A realizmus, az életszerűség, a hétköznapi megjelenítése e havi Fókuszunk témája, ezért némileg kötődik hozzá a hónap legfontosabb horrorjátéka, a *Silent Hill 4: The Room*. A híres horrororozat ezúttal is egy hétköznapi férfit szerepeltet rémálomszerűvé vált, ám mindennapi környezetben. Mint a korábbi részeké, ennek is telitalálat a hangulata, hiszen a készítőket helyesen tapintottak rá: akkor parázol igazán, ha átérzed; a borzalmas események akár veled is megtörténhetnek...

De e havi számunk „realizmust” végigvívó gondolatmenetébe a *Richard Burns Rally* is beleillik, csak kicsit másképpen. A *Colin McRae Rally 4*-et is lepipáló autóverseny azzal mülja felül igazán a Codemasters eddig etalonnak számító részeit, hogy olyan fokra emeli a realizmust, amelyet rali-autóversenyben talán még ész: a játék bizony nem kocaversenyzőknek készült... Végül meg kell még említenünk a *FIFA 2005* minden eddigi részt és focijátékot leghagyó realizmusát is. Míg az elődökben mindig inkább a grafikán próbáltak javítani, ebben inkább az élethűsége koncentráltak. Úgy látszik, a „real life” most kicsit trendi lett ☺...

**Bad Sector**

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Még a főiskola idején történt, hogy egy bizonyos *Ultima VII* című eposz kb. másfél hétre szinte teljesen kiszakított a valóságból. Emlékszem, amikor a napi 4-5 óra alvást követően kinyitottam a szemetem, az első dologom a Power gomb megnyomása volt...”



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

„Több ilyen játék is volt annak idején: az első *Settlers Amigán*, az első *Civilization* szintén Amigán. Főleg az utóbbival képes voltam 15-20 órát folyamatosan játszani, délután elkezdve és reggel 9-10 körül abbagyva (még ezt a kört végigjátszom, még ezzel a tankkal lépek stb...)”



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

„*Civilization*, *Civilization II*, *Civilization III*, *Panzer General*, *Panzer General 2*, *Heroes of Might & Magic*, *Heroes of Might & Magic 2*, *Heroes of Might & Magic 3*, *Heroes of Might & Magic 4*... Na jó, itt inkább abbagygom, mert a végén még bevisznek egy gumival bélelt szobába...”



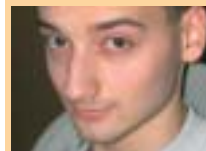
**> Platypus**  
szakterület: RPG, tordelés, a jelenlegi design atyja ☺  
előélet: 6 éve játékságíró (PC-X Magazin, GameStar)

„Az abszolút rekordtartó a *Star Wars: Knights of the Old Republic* kb. 12 óra folyamatos játékkal. Utána egy ideig rá se bírtam nézni.”



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

„Rengeteg olyan játékról tudnék mesélni, amely hajnalig fent tartott, amelyekről egészen addig nem tudtam lekattanai, amíg reggel ájtultan be nem estem az ágyba, hogy aztán délután felébredve folytassam tovább. A legaddiktívabb számomra is az amigás *Civilization* volt!”



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

„A legemlékezetesebb rákattanásom Balatonon, nyaralás közben történt. Egy szerencsétlen cseresznyeszedés után nem sikerült legyőznom a gravitációt, és igencsak átalakítottam néhány csontomat. Egyetlen játék volt a gépen, a *Dungeon Keeper*. Ezt közel négy hétig toltam.”



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

„Egyszer egy kollégistársam tolt a gépteremben a *Civilization*-t. Letelepedtem mögéje egy fél órát szurkolni... Azonban olyan érdekes csata bontakozott ki Ausztrália fennhatóságáért a rómaiak és az oroszok között, hogy egyszer csak hajnali kilenc óra lett, és kezdődött a Szociálpszichológia előadás. (Skippeltük...)”



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

„Személyes rekordomat a *Diablo* első részével állítottam fel: egy esős őszi délután kezdtem neki három óra tájban, és másnap reggel tizkor hagytam abba – de csak azért, mert elment az áram. (Szerencsére épp előtte mentetem...)”

## 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.

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

### 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!

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.

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.

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

**Gyorslink:** Nagyon hasznos szolgáltatás. Ha a számot 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 tippovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelletlen. 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 korábról már megszokott leglényegesebb információk ezek, illetve a fejlesztők korábbi játékaik...

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



46

### The Sims 2

Egy életem egy halálom!



56

### Silent Hill 4: The Room

Nálad van a rum?



62

### Richard Burns Rally

Kolin Makre woz here

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)

„Azt hiszem, a pálmát a *Jagged Alliance 2* és a *Diablo* viszi el. Előbbit talán majd két teljes nap játszva vittem végig, a *Diablo* meg egyszerűen hónapokon át odaláncolt(t) a géphez. Szinte hihetetlen, de nem lehet megenni az újabb és újabb fegyverek és tárgyak kutatását!”



#### Szittyó

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

„Még egyetemista koromban, ha minden igaz, másodikban, Maknics Gyuszi barátommal az egyik kollifónok szobájában einstandoltuk a számítógépet. Napokon át töltük a *Heroes II*-t. A dolog pikantériája az volt, hogy éppen vizsgaidőszak volt, így a félévrünk, hogy finoman fogalmazzak, nagyon nehezen lett meg ☹.”



#### Uhu

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

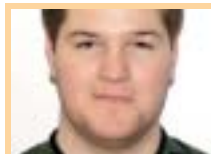
„Egyértelmű a válasz: a *Civ 3*. Enni ugyan néha kell, de azt lehet gép előtt (ami persze jó egészségtelen). A durva az, hogy az alvást és mindenfajta egyéb élettevékenységet képes voltam 24 órára felfüggeszteni, és ezután is csak azért hagytam – ideiglenesen! – abba a birodalomépítést, mert egyszerűen kidőltém a gép mellől.”



#### Kecske

**szakterület:** Multiplayer bármi, taktikai FPS  
**előélet:** 4 éve játékságíró (GameStar)

„Pillanatkép: Pentium 1-es korszak, 5 fős Total Annihilation LAN party, koax hálón. Nem tudom meddig lehet birni alvás nélkül, de már összefolyt a szemem előtt minden... Aztán berepült a 350 rakétás kocsim fölé egy bombázó század, aztán lefagyott a gépünk.”



#### ZeroCool

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

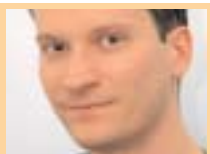
„Bevallom őszintén, 1, az az egy játékot nem tudnék kiemelni a tömegből. Én igazából csak olyan gammákkal játszom, amelyek már az alapötletükkel megfognak. Ilyenformán viszont minden PC-s játékot, amelyet elkezdek, addig játszom, míg végig nem viszem.”



#### Boe

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

„*UFO: Terror from the Deep*. Az egy dolog, hogy gimiben kihagytam miatta az öcsémek gölyabálját, és hajnalig, amíg kocsival el nem mentem értük, azt toltam, de hazafelé annyira belemertünk a játék kiveszésébe, hogy megérkezve onnan nyomtam tovább, ahol abbahagytam.”



#### Malachit

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

„Anarchy Online. Ez az a fogalom, ami több mint egy éven keresztül fogásban tartott. Az a hatalmas bejáratatlan virtuális világ, rengeteg lehetőség, tárgyak, küldetések teljesen magával ragadtak. A másik komoly gáma az a *KotOR* volt, ami szintén lehetőségek tárháza volt számomra.”



#### Berrr

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

„Legfanatikusabban a *The Cauldron* című '84-es C64-es játékot toltam – olyannyira, hogy filctollal bejelöltem a tv képernyőjén, hogy honnan hová kell ugranom. Amikor a szüleim másnap tv-híradót akartak nézni, akkor anynyira nem örültek ennek a húzásomnak...”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Lord Soth tette fel nekünk:

„Melyik az a játék, amelyet a legfanatikusabban (szinte alvás, evés, fogmosás nélkül) tóltál végig, vagy nagyon sokáig?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: The Sims 2	46
Önjelölt Casanova	52
Valóság, show nélkül	54
Silent Hill 4: The Room	56
Richard Burns Rally	62
Shade: The Wrath of Angel	66



Wings of War	68
Beyond Divinity	70
Knights of Honor	74



FIFA 2005	76
Army Men: Sarge's War	80



Játszottuk még	82
Budget	84
Múzeum: Will Wright és a Sims-világ	86
Citrompótió	88

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítunk arra, hogy ebbe a kategóriába csak a legeslegjobb játékok kerülhessenek be. Ezek az alkotások állítják fel az új standardokat, a jövőben megjelenő programokat hozzájuk hasonlítjuk majd. Adott kategóriák legjobbjai epüppő 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, fárasztó, esetleg technikailag tökéletlen programok, s ebből kifolyólag a játékelmény már épp hogy csak kielégítőnek nevezhető. Ki lehet őket próbálni, de végigjátszásuk csak az adott műfaj szerelmeseinek ajánlott.

### 80-89%

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

### 50-59%

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

### 70-79%

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

### 0-49%

Ezek azok a "játékok", amelyek nem egyszerűen nem szórakoztatnak, de a hajdatat téped tölük, vagy egyszerűen csak szánakozva rohógsz 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.

# THE SIMS

Emlékszem, egyszer régen olvastam valahol egy interjút a készülőfélben lévő Baldur's Gate II-vel kapcsolatban. Az újságíró megkérdezte, hogy lehet-e majd enni a BGII-ben, mire a Black Isle-os arcok gúnyosan csak ennyit válaszoltak: „Nem, nem lehet enni, sőt tudod, még a WC-re sem fogsz kimenni.” Aztán fél évre rá jött egy játék, ahol kimehetél a WC-re, lehúztad, kezeted mostál, és soha életben nem találkoztl egyetlen vörös sárkánnyal sem. Úgy hívták, hogy The Sims, és világsiker lett...

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
Életszimulátor

**KIADÓ**  
Electronic Arts

**KÖRNYEZET**  
Sims-világ

**FEJLESZTŐ**  
Maxis

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Sim City 3000, The Sims, Sim City 4

GYORSLINK **386**

### NAGYTIPPEK

a 95. oldalon

**A**történelem vérzivataros évszázadaiban oly sokféle életfelfogás, vallás, államhatalom hatott a szegény polgárokra, közemberekre és parasztokra, arra próbálva rávezetni őket, hogy hitbuzgóak legyenek, fogadják el az urak és a papok hierarchiáját, hiszen a túlvilágon majd elnyerik méltó jutalmukat... Ugyan ezek ellen az „államilag támogatott” filozófiák ellen rengeteg lázadó mozgalom indult több-kevesebb sikerrel, az egyén akaratát érvényesítő életfelfogás először csak a huszadik században, leginkább az USA-ban és Nyugat-Európában nyert teret igazán.

És hogy miért kezdem ezzel e kissé történelemlecke-ízű bevezetővel a *The Sims 2*-es cikkemet? Nos, a Maxis legújabb üdvöskéjében pontosan az előbb említett filozófiát kell követniük az általunk menedzselte emberkének: karriert építeni,

családot alapítani, egzisztenciális céljait teljesíteni – hogy boldogak lehessenek, és elmondhassák: teljes életet éltek. Elvégre az élet oly rövid: ezt ezúttal a legújabb *Sims*ben is tapasztalni fogjuk...

### Generációs problémák

Bizony, a *Sims 2*-ben végre-valahára nem örökké élő „highlandereket” fogunk irányítani, hiszen a játék legfontosabb újítása, hogy egész generációk: csecsemők, kisgyerekek, kamaszok, ifjak, felnőttek és idős símek várják az életvitelükre vonatkozó bölcs utasításainkat. Ha tehát kedvünk van hozzá, simjeinknek akár teljes életpályáját is egyengethetjük, születésüktől a halálukig. Természetesen ez nem valós időben zajlik, hiszen akkor mi is követnénk őket a koporsóba, hanem mindegyik simnek „napokban” mért életszakaszai vannak. Ezt a készítő arányosan úgy próbálták beosztani, hogy egyrészt hozzávetőlegesen megfeleljenek a valóságos korszakoknak, másrészt azt is figyelembe vették, hogy azért a „magatehetetlenebb” évek hosszú távon ki-

Drágám, kicsit odakapott a rizs, azért így is megeszed?





# 32

csit unalmasak. Így tehát a csecsemőkör csak két napból áll, a kisgyerekkor ötből, a tíz év körüli időszak nyolc napig tart, a kamaszkorszak 15-ig, a felnőttkor harmincnapos (ez a leghosszabb), az időskor pedig addig, amíg emberkéink az örök simmezőkre nem lépnek. Hogy milyen sokáig élnek, az sok mindentől függ – többek között attól, hogy mennyire éltek teljes és boldog életet.

## Volt gyerekszobád?

A generációváltás önmagában csak egy jópofa ötlet lenne, ám a játék igazi „lelke” a nemzedékek különböző és változatos lehetőségeiben, tevékeny-

Ezzel elérkeztünk a *Sims 2* másik lényeges játékszerkezturalis újításához: az egymásra épülő életszakaszokhoz.

Simjeink ugyanis akkor tudják igazán sikerrel venni az élet akadályait, ha az előző korszakukból „kihozták a maximumot”. Tehát aki boldog és teljes gyerekfiatal- vagy felnőttkort élt, az a következő életszakaszba lépve lényegesen nagyobb aktivitással és jókedvvel felel meg a későbbi kihívásoknak, valamint kevésbé

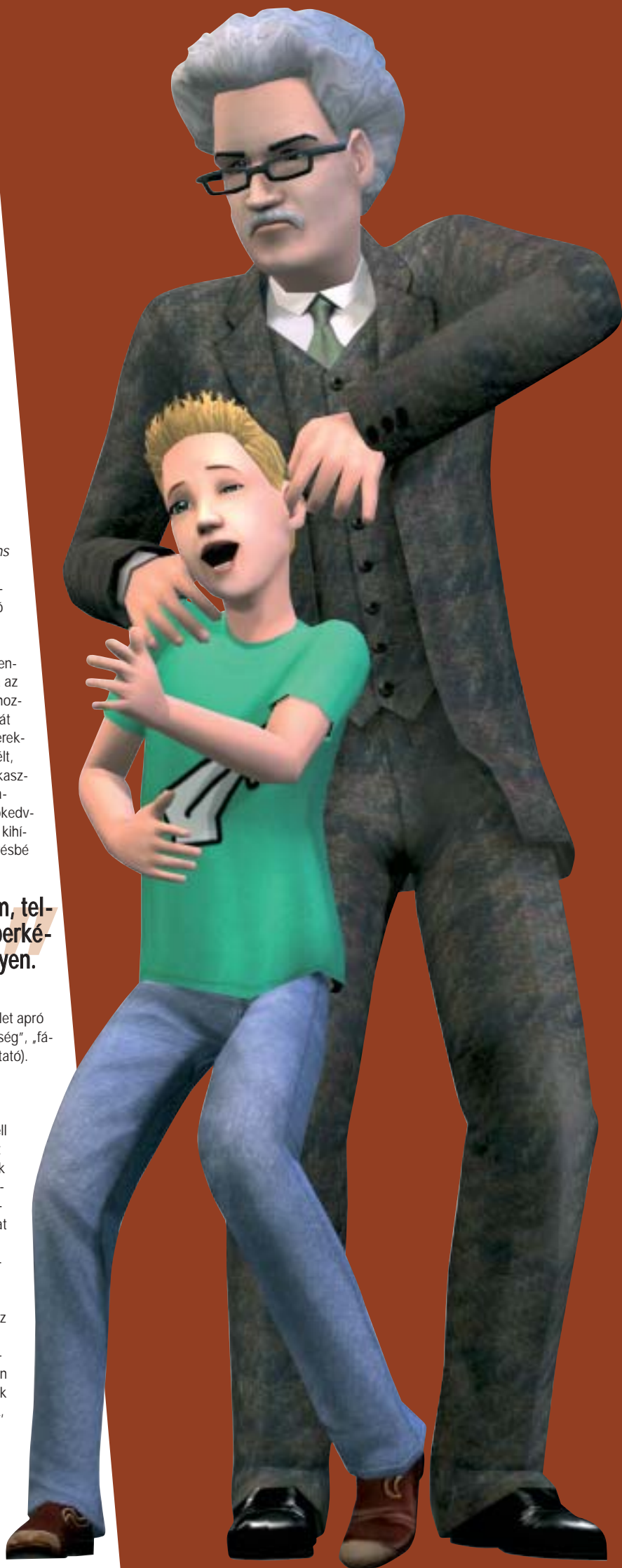
## Napokig szinte szólni sem lehetett hozzám, teljesen antiszociális lettem, csak hogy emberkéim szociális mutatója a maximumon legyen.

ségeiben, szükségleteiben és életcéljaiban rejlik. A kis csecsemők természetesen teljesen magatehetetlenek, és a felnőttekre vannak utalva, hogy azok alapvető igényeiket kielégtessék. A kisebb családokban tehát nagyon ügyesen be kell osztanunk, hogy éppen melyik szülőnek van több energiája, hogy a gyerekekkel foglalkozzon. Ez elsőnek mindössze apró részletnek tűnik, mégis nagyszerűen mérhető rajta, hogy a *The Sims 2* sokkal jobban próbálja a valós élethelyzeteket szimulálni, mint jóval „mesterkéltőbb” elődje. A gyereksíráson túl ugyanis csemeténk nevelésének minden apró mozzanatára ügyelnünk kell, és mint a valós életben, szülő simünk itt is igencsak meg fogja sínyleni a „gyermektartás” fárasztó momentumait. Persze fogadhatunk dadát, de akkor az oly fontos szülő-gyermek kapcsolat esetleg nem alakul elég harmonikusan, ez pedig negatívan befolyásolhatja emberpalántánk későbbi életútját.

rontják el a kedvét az élet apró nyűgei (a jól ismert „éhség”, „fáradtság” és a többi mutató).

## „Az élet célja semmi más...”

Ehhez azonban meg kell felelnünk a már említett „életcélok”-nak, amelyek teljesítése a *Sims 2* harmadik legfontosabb újítása. Derék polgárainkat ugyanis az teszi tartósan és valóban boldoggá, ha a karakterük „típusától” függő kitzűzött feladatokat teljesítik. (Az aspirációs „alapjellemekekről” a *dobozban* olvashatsz.) Ezek egészen apró és jelentéktelennek tűnő dolgok is lehetnek, mint például egy egyszerű beszélgetés szeretteiddel, vagy egy különlegesen finom étel





Hölgyem vetkőzön, így nem látom a nyakát elég jól...

## MI MOZGAT AZ ÉLETBEN?

Mindenkinek más

A játék egyik legalapvetőbb és legeredetibb újítása az „aspiráció”, amely valójában azt jelzi, hogy emberünket mi érdekli a legjobban az életben. Ha más játéktípushoz szeretnénk hasonlítani, akkor sok mindenben emlékeztet ez a szerepjátékok azon opciójára, amikor kiválasztjuk, hogy karakterünk milyen istenségnek imádkozzon, és ez nemcsak képességeire, hanem tulajdonságaira, viselkedésére is befolyással lehet. A *Sims 2*-ben az aspiráció határozza meg, hogy milyen típusú konkrét események bekövetkezéskor vágyik simünk. Tehát aki szerelmes típus, az állandóan flörtölni szeretne, akinek fontosabb a család, az minél hamarabb gyerekekre vágyik, az anyagiasság folyton vásárolnána valamit, akikben túlteng a tudásszomj, az képességek elnyerésére vágyik, az „ismerkedősek” pedig barátokra.



elfogyasztása, de olyan fontosabb célkitűzések is felmerülhetnek bennük, mint például, hogy fejlődjenek karrierjükben, illetve anyagiakban vagy tudásban gyarapodjanak. Az életcélok mellett emberkéink féltelmei is jelentőséggel bírnak: ha netán olyan esemény következne be, amelytől rettegnek (visszautasítás, tűz, szeretteik elvesztése), az igen negatívan hathat (akár hosszú távon is!) az aspirációs szintjükre, vagyis általános lelkiállapotukra. Ez nem is csoda, hiszen simjeink érzelvények, ezért a pozitív célkitűzésekhez tartoznak a különféle romantikus és érzéki vágyak is. Indíthatunk például olyan fiút vagy lányt, aki a párkapcsolatokra van kihegyezve, és legszíve-

sebben minden csinosabb ellenkező neművel hancúrozna egyet az ágyban. (Illetve itt sincs kizárva az azonos neműek kapcsolata, hasonlóan a *Singleshez*.) Az ágyjeleneteket ilyenkor különálló kis filmszerű, humoros animációk keretében nézhetjük végig. (Szép technikai bravúr, hogy simjeink általunk kreált valódi modelljei szerepelnek ezekben, a más játékokra ilyenkor jellemző előre felvett jelenetek helyett.) Életcéljaik elérése emberkéinket hosszú és rövid távon is boldoggá teszi: előbbi a már említett „életút” szempontjából fontos, a másik pedig az „aspirációs szintet” növeli. Ez utóbbi hasonlít az első *Sims*ből már ismerős és itt is szereplő „hangulat-

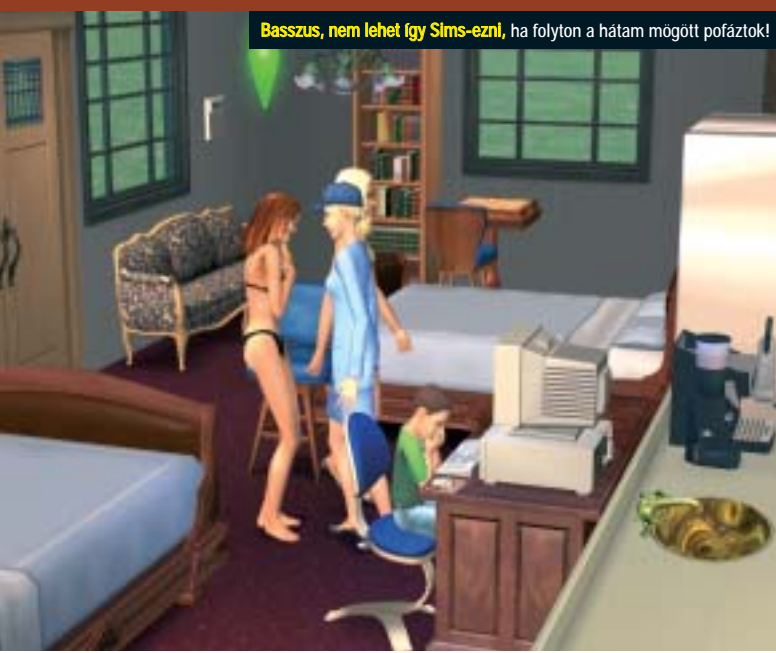
méterhez” (amely a táplálkozási, tisztálkodási és egyéb szükségletek kielégítettségi fokát jelzi), viszont az új mutató ereje sokkal erősebb a régiénél. Ha egy karakterünk ugyanis éppen boldog, mert sikerült pár célkitűzését egymás után elérnie, akkor nem törődik vele annyira, hogy ő most éppen éhes, fáradt vagy piszkos, épp ezért figyelniük is kell, nehogy véletlenül totál kiüsse magát, mondjuk éppen munkába menetel előtt.

### „Nyolc óra munka, nyolc óra pihenés, nyolc óra szórakozás...”

Ha már a mindennapi robotnál, illetve a pihenésnél tartunk, érdemes egy kicsit itt is elidőznünk, hiszen az első

*Sims* sztahanovista életfilozófiája (hétvége nuku, pihenő csak módjával, meló pedig dögvél) volt az egyik legjobban kritizált szempont Will Wright csodájában.

Ami elsöre pozitív változásként rögtön feltűnt, az a lassabban múló idő: így mindjárt „több” időt tölthetünk otthon, nem kell annyira frászban lennünk a munkába szólító, a ház előtt megjelenő autó miatt. Ha egy jó ágyat veszünk, akkor bőven kialudhatjuk magunkat ahhoz, hogy a munka mellett is legyen rengeteg időnk otthon fejlődni és szórakozni. Ezáltal szinte már fel sem tűnik annyira, hogy végre hétvégét, illetve szabadnapokat is kapunk. Az, hogy mikor és mennyit maradhatunk otthon, voltaképpen a kar-



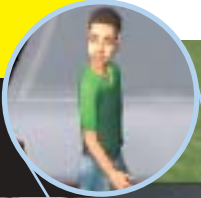
Basszus, nem lehet így Sims-ezni, ha folyton a hátam mögött pófáztok!



In flagrantí...

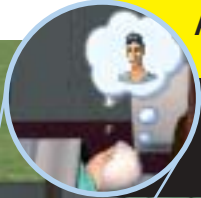
## DE NEHÉZ AZ ISKOLATÁSKA

Csemeténk éppen megreggelizett és hamarosan iskola felé veszi útját...



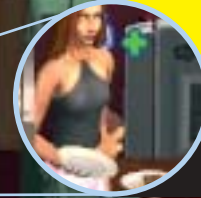
## ÁLOMKÓR

Ez a simünk éppen alszik és egy másik simről álmodik.



## A FALÁNKSÁG

A többiek éppen közös reggelijüket költik el. Ilyenkor no „szocializációs” mutató.



## BÓDOTTÁ'

A srác aspirációs szintje tökéletes: ezt jelzi a fehérre vált mutató.



## VÁROSRÉSZ

„I'm just a boy from the city”

A Sims 2-ben alapvetően három különálló városban indíthatunk családot. A jó öreg Pleasantville már az első részből ismerős nyugalmas kis település: itt a Goth családot fogjuk kedves ismerősként üdvözölni, de lesz rengeteg új polgár is. Strangetown Scott Mulder kedvenc helyszíne is lehetne, hiszen itt „az igazság odaát van”: idegen lények épültek be a lakosság soraiba, és egyesek furcsa eltűnésekről rebesgetnek, amelyekben az ufók keze lehet benne... Végül Veronaville igazi Shakespeare-milió: itt két család él, a Cappsok és a Montyk, akik évszázadok óta utálják egymást, ám ez nem jellemző a fiatalokra, akik egymásba szeretnek... A városrész 3D-s megjelenítése feltűnően hasonlít a Sim City 4-re, nem véletlenül: olvassd el ez interjút!



rier típusától függ, de persze ésszerű szabályokat is felfedezhetünk: az iskolásoknak például a hétvége mindig kötetlenül eltöltött szombatot és vasárnapot jelent. A szabadnapok minden sim számára máskor érkeznek el, ami abból

a szempontból hasznos, hogy ha nagycsaládban élünk, akkor mindig más marad otthon takarítani, a gyerekekkel foglalkozni, vagy más teendőket elvégezni.

Sajnos a munkahelyre még most sem kísérhetjük el embereinket, emellett pedig a munkák sem túl nagyszámúak, mókások vagy eredetiek. Látszik, hogy az EA a kiegészítőkre tartalékol... (Erről majd még később.) Természetesen bizonyos időközönként vagy fejlettségi állapotban most is előléptetik őket, ami automatikusan fizetésemelést, illetve egyszerű bónuszpénzt jelent. Újdonság viszont, hogy olykor-olykor egy fontos munkaszituációba kerülnek, ahol választanunk kell két lehetőség közül: ezt egy előbukkanó kis szövegablakban felvázolva olvashatjuk el. A jobbik döntés akár előléptetést is jelenthet, a rosszabbiknál viszont nem ritka a lefokozás vagy az egyik képesség elvesztése. Azt talán mondanom sem kell, hogy a választás sohasem egyértelmű, sőt néha még illogikus is, úgyhogy én személy szerint meglehetősen rühelltem ezeket. Végül – mint az életben – idősebb éveinkben nyugdíjba mehetünk, bár ez nem kötelező. Ilyenkor naponta kapjuk a nyugdíját, ami nyilván csak a töredéke eddigi fizetésünknek. Őszintén szóval én éppen ezért nem sok értelmét látom a visszavonulásnak, kivéve akkor, ha kiskorú gyerek van a háznál, akire felügyelnünk kell. Ilyenkor persze jó a nagyi, papi a háznál, aki állandóan pályolgatja a cse-

metét. No persze akkor is felesleges tovább dolgozni, ha már igencsak van mit a tejbe aprítanunk, és szép, gazdagon bútorozott palotánk van,

azonnal a képünkbe ordító, *Doom 3*-verő szuperlátványos effektusokra számíthatunk. Azt, hogy a játék mégis mennyire döbbenetesen kidolgozott,

## Egész generációk: csecsemők, kisgyerekek, kamaszok, ifjak, felnőttek és idős simek várják az életvitelükre vonatkozó bölcs utasításainkat.

persze csak azért, hogy a *Sims 2* grafikája igazán érvényesüljön tudjon...

### „Mi ügyelünk a részletekre”

A első *Sims* talán az egyetlen olyan játék volt, amelynek megjelenítése a legkisebb mértékben sem érdekelte a rajongókat: az izometrikus ábrázolás sokáig megfelelőnek számított – nem panaszkodtak miatta, igaz, nem is dicsőítette senki. A *Sims 2* ehhez képest rendkívül látványosnak számít, ám mégis megőrizte „szerényebb” stílusát, ami leginkább a hétköznapi környezetből fakad. Minden rendkívül aprólékosan ki van dolgozva, de az állunk azért biztonságban marad a leeséstől – legalábbis, ha az

az apró részleteken fogjuk észrevenni. Nagyon tetszik például, ahogy a hatalmas tükrök tökéletesen visszaadják az előtte mozgó, élő környezetet – ez egy FPS-ben vagy TPS-ben persze megszokott, de egy ilyen típusú játékban megérdemel egy mezei piros pontot. Emellett elismeréssel csettinttem azért is, hogy minden egyes étel (van egy pár!) elkészítésének animációja (a chili con carnét lábosban főzik, a sütni való húst berakják a sütőbe, a palacsintát kisütik, és így tovább), valamint megjelenítése olyan, mint a valóságban! Amitől pedig végképp hástast fogunk dobni, és könnyesre röhögjük majd magunkat (nem feltétlenül ebben a sorrendben ☺), az a karakterek animációja! Egyszerűen fergeteges, ahogy simjeink beszélgetnek, vitatkoznak, ásitoznak, netvetélnék (különösen,





## A fejlesztőkkel beszélgettünk!

Interjú Jonathan Knighttal

**A Sims 2 egyik vezető designerével beszélgettünk legújabb üdvöskéjükéről. Érdekes, hogy Knight eddigi karrierje nem csupán a Sims sorozat egyengetését jelentette: olyan címeken dolgozott, mint a *Fighter Squadron*, a *Dreamcastes* *Quake III* vagy a *Return to Castle Wolfenstein*. Most viszont csak a Sims 2-nek szenteli magát...**

**GameStar:** Jelen pillanatban még nincs túl sok megvásárolható tárgy, vakáció és más egyéb olyan dolog a Sims 2-ben, amit az első rész add-onjaiban kaptunk. Számíthatunk annyi és olyan tartalmas pluszkiegészítőkre, mint a Sims 1 esetében?

**Jonathan Knight:** Olyan sok új játékelem van a Sims 2-ben, hogy szerintem a játékosokat igen hosszú időre le fogja kötni az újdonság ereje. Természetesen lesznek add-onok a Sims 2-höz is, amelyekben új tartalmat és tárgyakat kapnak. Éppen mostanában tervezzük és dolgozzuk ki ezeket.

**GameStar:** Azt már tudjuk, hogy a gyerek arcvonásai és külseje a szülők „keverékét” tükrözik. Vajon a későbbi generációk (ú)unokái is megörökölnék valamit a nagypapa, nagymama külsejéből?

**Jonathan Knight:** Igen, vannak olyan genetikai vonások, amelyek nemzedékről nem-

zedékre szállnak, az unokákat is beleértve. Ebbe a haj, a szem és a bőr színe is beletartozik, illetve az arcvonások is. Mint az életben, egyes vonások dominánsak, mások recesszívek. Ha egyébként igazán látványos Sims-genetikát akarsz látni, akkor figyelj meg az idegen lények genetikáját!

**GameStar:** A Sims 1 nagy siker volt a gyengébb nem körében. Hasonló számú női játékosra számítanak, mint az első résznél?

**Jonathan Knight:** Igen, most az 50-50%-os arány lesz szerintem a reális. A Sims 2 minden nemű és korú játékosnak bejön.

**GameStar:** Régebben is voltak terveitek arra nézve, hogy a Simseket és a Sim City sorozatot össze lehessen kötni valahogy, illetve a Sim City 4-be be tudtuk hozni a Sims 1-es figuráinkat. Találunk ilyen hűzásokokat a Sims 3 és a SC4 között is?

**Jonathan Knight:** Igen, a Sim Cityben új városrészeket készíthetsz, amelyeket aztán berakhatsz a Sims 2-be, hogy itt indíts családod.

**GameStar:** Min dolgozik most Will Wright?

**Jonathan Knight:** Hivatalosan még nincs semmi bejelentve, de tényleg valami egészen új játékon dolgozik ☺...

amikor egy sikeres vicc elmesélése után otthagynom az egyik simszel a másikat, aki csak nem bírja abbahagyni az egyre hangosabb nyerítve röhögést), féltékenységből pofozkodnak, ha koszosak, undorodva megszagolják saját magukat és egymást is, a kondigépet használva majd becsinálnak, annyira erőlködnek – és még sorolhatnám a tengernyi kiválóan ábrázolt viselkedést és ellesett életpill-

lanatot. Már önmagában ezzel is egyértelműen bealázta az egyébként némileg szelbden kidolgozott, ám sokkal sterílebb és élettelenebb *Singles-t* a *Sims 2*! Azt hiszem, ez az a pont, ahol szerintem mindenki hajlamos beszeretni a játékba – félve megkockázatom, hogy még azok is, akik eddig teljes szívükből utálták az első részt. Azt, hogy az animáció mellett a játék grafikája mennyire ütős, azon vesszük

ésre, hogy egyre több drága bútort és háztartási, elektronikai eszközt vásárolunk kedvenceinknek, illetve magát a házat átalakítjuk, esetleg a kezdeti vityillóból egy előre megépített luxusvillába költözünk. De az igazi Kánaán persze majd akkor érkezik el, amikor végre kijönnek az add-on lemezek...

**„I want it all, I want it all, and I want it now!” (Queen)**

No igen, az add-on lemezek... Nos, nem tudom, hogy megfeddjem-e az

ről persze „érhető” (vagy legalábbis kiszámítható...) ez a hozzáállás, de azért mégis kicsit mellbevágó, hogy amikor már éppen megszoktuk a kiegészítőkből ezt a rengeteg *Sims 1*-es lehetőséget, akkor a 2-ben ezen a téren – bizonyos tekintetben – visszatérünk nagyjából az első rész elejéhez. Kíváncsi vagyok, hogy körülbelül ugyanezeket a pluszokat kapjuk-e vissza az add-onokban, vagy teljesen újakat találnak ki a fejlesztők?

Ha már a negatívumokról írok, akkor meg kell említeni a símek útvonalkere-

### ÖSSZEHASONLÍTÁS

The Sims 2

Singles



10/10

Életszerűség

5/10

A Maxis legújabb üdvöskéje egyszerűen utolérhetetlen ezen a téren! A símek maximálisan reálisan élnek, problémáik, örömeik, fejlődésük mind-mind a való életre emlékeztetnek. A generációk bevezetése hab a tortán.

Két szerelmes pár, aki tényleg mindig együtt jár. Életcéljaik kimerülnek a szokásos mutatók szinten tartásában. Profi realizmus egyedül a szerelem és szex megjelenítése terén észlelhető, az viszont tényleg nagyon ott van.

9/10

Grafika

9/10

Bár maguk a karakterek nem néznek ki annyira jól, mint a Singlesben, ugyanakkor a játék az ábrázolt tárgyak, eszközök, házak, illetve a fergetes animáció vonatkozásában jócskán beéri, és le is hagyja a romantikus szimulátort.

A karakterek döbbenetesen jól ki vannak dolgozva, viszont csak néhányat kapunk belőlük, és az öltözetükön túl sok mindent nem tudunk változtatni rajtuk. A házbelső és a tárgyak is részletesebbek, mint a *Sims 2*-nél, de ott sem alakíthatunk túl sokat.

10/10

Komplexitás és kezelhetőség

6/10

Ezen a téren a *Sims 2* megint tarol! Vilámgyorsan bele tudunk merülni a játékba, szinte sohasem veszünk el benne, komplexitása mégis a legdurvább menedzserjátékokéval vetekszik. Más stratégiai progik fejlesztői tanulhatnának tőlük...

Lehetőségeink kimerülnek az alapfunkciók nagyjából *Sims 1*-es színvonalú szinten tartásában. Emellett még barátokat sem hívhatunk, továbbá elég kevés a tárgy és a fejlődési lehetőség is. Itt szintén a szerelmi élet komplexitása dominál.

10/10

Szavatosság

5/10

Egyetlen kulcszó: generációk! Ez az igazi oka annak, hogy a *Sims 2* egész egyszerűen abbagyhatatlan! Ha egyszer megszeretted, nincs menekvés, nincs megállás, se befejezés: tudni akard, hogyan nő fel, öregszik símed és az unokái, és azok unokái és azok u...

A *Singles* egész addig egész élvezetes és jópofa, amíg az első szerelmi aktus meg nem történik. Ez aránylag sokáig tart, és az odáig vezető út is szórakoztató. Onnatól viszont szinte azonnal elveszíti érdekességét...

39/40

Összesen

25/40

### ... esetleg arra téblábol a gyerek is, hogy kitörő örömmel nagyot pancsoljon apu tócsájában.

Eletronic Artsot, vagy megértően bölögassak bravúros üzletpolitikája miatt, de tény és való, hogy a *Sims 2* nagyjából a legelső, kiegészítő lemezek nélkül részhez hasonlít a különböző tárgyak és életvitelbeli lehetőségek tekintetében... Tehát mindenféle vakációzást, diszkózást, varázsolgatást és egyéb olyan mókás pluszt, amit az add-onokban tapasztaltunk, szépen el lehet felejteni, ezeket (vagy az ehhez hasonlókat) majd külön meg kell venni a második részhez elkészített kiegészítőkből. Az EA részé-

sését is: ez a játék egyetlen olyan része, amelyen tényleg totálisan felidegesítettem magam. Képzeljétek el a színt: halálfáradt sim jön ki a retyóról, miközben saját magát majdnem össze-csinálós sim menne be oda, ugyanúgy, mint a mögötte kolbászoló, általunk irányíthatatlan vendég. A szűk keresztmetszet az ajtó: derék emberkéink ugyanis az istennek félre nem állnának a másik elöl, inkább leállnak cirkuszolni, hogy: „Héló!!! Öreg!!! Játékos!!! Nem tok’ tovább menni aludni,

**A vörös csajszi féltékeny típus:** hősünk most szőke cicával kezdett ki és emiatt akkora mafiást kapott, amekkorára Bud Spencer is büszke lehetne...



## MEGLECKÉZTETTEK

A házi feladat legyen ám kész!

A saját káromon tanultam meg, mennyire kell figyelniük gyermek simjeink minden mozdulatára... Amikor ugyanis a tanuló-csemete hazajön a suliból, akkor egy apró kis füzetecskét tart a kezében. Ez bizony nem Pókember vagy Batman legújabb képregényfüzete, és figyelni kell arra, hogy hova viszi, majd rakja le, mert bajok lehetnek! Én sem nagyon törődtem vele, hanem hagytam, hadd pihenjen, és fejlessze egyéb irányú képességeit a kölyök... A bajok akkor kezdődtek, amikor egyre jobban csúszott le tanulmányában a drága gyermek. Mire végül is észrevettem, hogy ennek az elég eldugott helyre lerakott füzetecskével való nem foglalkozás volt az oka, addigra rég késő volt: hiába tanultam a gyerekekkel éjt nappallá téve, végül (most kapaszkodja-

tok!) jött egy fekete kocsi, kiszállt belőle egy öltönyös nő, közölte, hogy ő a gyámügytől van, és elvitte a gyereket ☹! Na, amikor a következő gyerek iskoláskorú lett, mindennap az **első** dolog volt, hogy a házi feladatot megírtam velem! Szóval leckére figyelni, írjatok meg Ti is mindent, különben hozzatok is eljön az a fekete kocsi ☹...



### SZERINTED JÓ ÖTLET, HA EGY JÁTÉKBAN MEGJELENNEK A HÉTKÖZNAPOK?

50%

Szeretem, ha jelen vannak a játékokban a mindennapok, de ne ez legyen egy játék lényege.

29%

Igen, én teljesen életszerű, a hétköznapi életet maximálisan bemutató játékokat szeretem.

21%

Ha játszom, akkor el akarok rugaszkodni a mindennapoktól, ne emlékeztessem rá semmi.

mer' nincsen hely!!! Érted???" Értem. Csak közben a WC-re egyekvők is elkezdnek azonnal ugyanígy örvöngeni, és persze annyi eszük nekik sincs, hogy arrébb álljanak. Mire a WC-zöknek *manuálisan* kiadom a parancsot, hogy menjenek két lépéssel arrébb, addig fáradt simünk állva elalszik, úgy-hogy hiába is küldeném kifelé, előbb fel kell ébresztenem. Mire magához tér, addig már a középső sim bevizelt, és ott kap emiatt ideg-összeroppanást a mosdó ajtaja előtt, mögötte tombol a vendég, miközben óriási „szerencsével” esetleg arra téblábol a gyerek is,

**NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN!**

ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

hogy kitörő örömmel nagyot pancsoljon apu tócsájában. Persze azért egy idő után mindenkit a helyére küldök, lemosdatok, feltakarítok, de mire ezzel végzek, az egész család tök depressziós, hullafáradt, és talán már itt is a munka ideje. Na jó, persze most direkt sarkítottam a helyzetet, hiszen ilyen tragikus szituációk nagyon ritkán jönnek össze, de az sajnos tény, hogy az útvonalkeresés elég csapnivaló, és ilyen, esetleg ehhez hasonló bosszúságokhoz vezethet.

### Drága simék: éljetelek helyettem is!

De a hát játékfejlesztés már csak olyan biznisz, hogy a legkiválóbb alkotásban is maradnak hibák – a *Sims 2* azonban a fenti apró negatívumok ellenére is egyértelműen saját műfajának koronázatlan királya. Most persze kontrázhathatnak azzal, hogy nincs is túl sok riválisa, de én erre azt válaszolnám, hogy teljesen felesleges is próbálkozni, egyszerűen lehetetlen felülmúlni másik „életszimulátorral” Wright mesternek és kollégáinak játékát. A készítőeknek elképesztő mennyiségű, zseniálisan kidolgozott fejlődési lehetőséget, életszerű momentumot és egyéb apró részletet sikerült belesűríteniük ebbe, melyekkel nemcsak egyszerűen felülmúlták az első részt, de igazi időtálló klasszikust is alkottak.

Bizony, be kell vallanom, hogy a *Doom 3*-ra való rákattanásom ellenére annyira át tudtam állni a *Sims 2*-re, hogy szinte szimbiózist alkottam a számítógéppel és székemmel. Komolyan: napokig szinte szólni sem lehetett hozzám, teljesen anti-szociális lettem, csak hogy emberkéim szociális mutatója a maximumon legyen, ki sem mentem vacsorázni, nehogy a simék éhesek maradjanak, de még a háttérben lévő televíziómat is lekapcsoltam, nehogy bármi elterelje a figyelmemet alacsony „fun”-szintű embereim megfelelő tévételéséről ☺.

Na jó, nyilván érzitek a költői túlzást, de az ténykérdés, hogy a *Sims 2* hihetetlenül addiktív. Ez nem az a játék, amelyhez csak úgy le lehet picit ülni, amíg nem jön a *Half-Life 2*. Ha egyszer elkezded, hamar azon veszed észre magad, hogy már hajnali öt, és még mindig azon gondolkodsz, érdemes-e emberkéddel felmosni a WC-t a takarító-skill fejlesztésére, vagy inkább aludni küldöd *ökelmét*, hogy másnapra legalább ő biztosan kipihenje magát...

### Bad Sector

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2,2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800

„Egy ideig ultrabrutális beállításokkal sem volt komolyabb problémám, de amikor már nagyon kiterjedt a család, akkor azért igen-csak megérezte a játék... Viszont nem fagyított.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELESE

- ↑ Zseniális és jól illeszkedő újítások
- ↑ Életszerűbb, mint valaha
- ↑ Poénos és kiválóan kidolgozott animációk
- ↑ Elképesztően aprólékos grafika
- ↓ Útvonalkeresés
- ↓ A kiegészítőkre még várni kell...

GRAFIKA	<b>9</b>	HANGULAT	<b>10</b>
HANGOK	<b>7</b>	KIHÍVÁS	<b>9</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>8</b>	SZAVATOSSÁG	<b>10</b>

### Bad Sector VÉGSZAVA

A *Sims 2* pontosan olyan lett, amilyenre számítottunk: svájcióra pontosságával kidolgozott életszerű játékelemek, zseniális újítások tömkelege, haszfalgaggatóan mókás animációk, egyszerre komplex és mégis könnyedén kezelhető játékmenet. Várjuk az add-onokat!

**95%**

### ÉS A TÖBBI

The Sims	<b>89%</b>
The Partners	<b>82%</b>
Singles	<b>78%</b>

Képzeld, drágám, fél kilót fogytam! Ugye érzed?



Hát... nem egy nagy szám, de Rembrant is így kezdte...



A hőselnk feje feletti ábrák nem egy szado-mazo klubbot jelölnek, hanem éppen féltékeny a vörös hajú leányzó...

EGY ÖNJELÖLT CASANOVA KARRIERJE A SIMS 2-BEN

# ILYEN AZ ÉLET

A The Sims 2 természetesen mindenkinek más élmény, mi azonban saját simcsaládunk történetét szeretnénk elmesélni. Kicsit szappanopera-ízű, néhol kissé zaftos vagy botrányos a sztori, de hát az élet már csak ilyen...



1

## Minden jól kezdődik

Egyedülálló simünk belebolondul a szőke postáslányba, és szerelmet vall neki (1)... Ő izé... Nekünk tetszik meg a szőke postáslány, ezért szerelmet vallatunk vele... Helyesebben rá vesszük emberünket, hogy szeressen belé, ezért szer... á, a fenébe is, szóval



2

vágjátok ☺! Mindesetre a Sims 2-ben mér földkövekkel több lehetőségünk nyílik arra, hogy „kikezdjünk” postás- és szobalányokkal, illetve női karaktert indítva fordítva. Mindenesetre úgy tűnik, jól is haladnak a dolgok: a fehér színű gamepad kapcsán



3

közös témát is tudnak találni (2), ami jó dolog, hiszen ha majd egymás mellett élnek az életüket, elég gáz lenne, ha nem tudnának miről beszélni. Hát nem szép a szerelem? (3) Hephinessz, boldogság stb. Külön örülünk annak, hogy hősünk nem kapott

reumát, miközben a leányzót ölle kapta; úgy látszik, a sok kondizás jót tett neki. A játékban ugyanis vehetünk kondigépeket is, és alaposan kigyúrhatjuk vele emberkeinket, illetve lefogyaszthatjuk a zabálások során nőtt méretes pocakjukat.



4

## A féltékenysége zöld szemű ördöge

Hősünknek azonban egy feleség nem elég... Mivel „szerelmes” aspirációval indítottuk útra, ezért több nőre vágjuk. Akár több szeretőnk, élettársunk is élhet velünk a játékban, és egyszerre többtől is lehet gyerekünk. (A pápa azt hiszem, már fogalmazza a kiátkozását...) Hősünk szorgos munkával



5

még két szeretőt szedett össze magának, és mind a négyen egy fedél alatt élnek. Pozitívum, hogy nem fojítják meg egymást, sőt a keresetek ilyenkor össze is adódnak! Negatívum viszont, hogy a kis „afférok” perpatvarokat is okozhatnak. Az itt látható képen (4) ugyan éppen a vörös hajú szerető kevert



6

le egy makarenkőit hősünknek, mivel őt is megcsaltuk háremünk legszebbik szőke tagjával, és ezt balszerencsénkre észrevette, de korábban a postáslány feleség adott egy akkora maflást, hogy a fal adta a másikat. A postáslány egyébként nehezen viseli el a vörös hajú szerető látványát – akárhány-

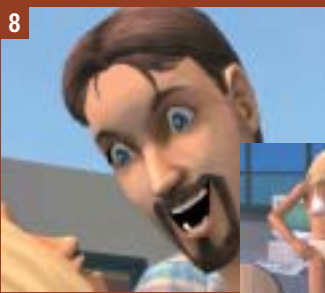
szor meglátja, sirva fakad. (5) De ez még mind semmi azok közül a megpróbáltatások közül, amelyeket ki kell állnia: ő is szembesül a hosszú hajú szőke szépség és férje viszonyával: éppen az ágyjelenet közben talált rájuk, ráadásul még a postáslány és hősünk közös gyereke is észrevette őket! (6)



7

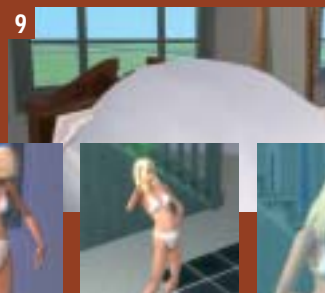
## Gyermek születik

Áh, azt el is „sumákolunk”, hogy korábban a postáslánytól is gyerek született... Úgy látszik, szappanoperánkból pár rész kimaradt... Semmi baj, az „attrakció” az újdonsült, hosszú hajú szőke szeretővel is be tudjuk mutatni. Egy hőseink arcával készült külön animáció keretében tekinthetjük meg az ágyjelenetet



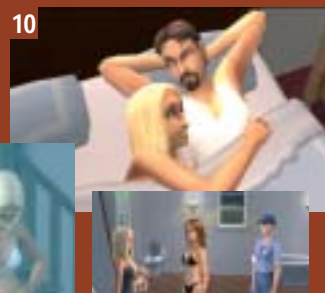
8

(7-10). Természetesen szó sincs Singles szintű buja erotikával ábrázolt bevállalós részekkel: ez nem az a játék... Az a piszkos fantáziánkra van bízva, hogy mi történhet a takaró alatt... (9) A szerelemnek hamarosan gyümölcse is terem: a szőke szépség gyereket vár. (11)



9

(„Védekezés” a Simsben is létezik, a korábbi szeretkezés során kétfajta „mód”, a gyerekcsinálás és az egyszerű... szórakozás („woohoo”) közül választhatunk.) A boldog mama ismét egy külön animáció keretében (12, 13) tapogattja büszkén dudorodó hasát. Ez a jelenet a gyerek születésig

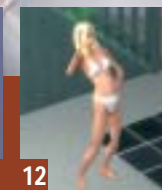


10

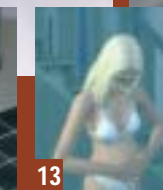
még néhányszor megismétlődik. Magából a világra jövősből semmit sem látunk, csak a simünk feje felett lévő simrombusz osztódik ketté. Amikor a boldog mama kezében tartja az újdonsült családtagot, a házban tartózkodó feleség és a másik, vörös hajú „ágyas” is a csodájára jár. (14)



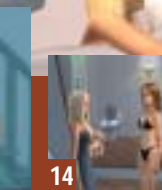
11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21

## Rossz apa, jó apa

Hősünk sohasem volt a gyermeknevelés mintaképe... Bár a gyerekéhez kedves, felveszi, ahogy kell, viszont a piszkos pelenkát a földre szórja. (15) Igazság szerint megadhattuk volna neki, hogy a mögötte lévő pelenkázóasztalt használja, de annyira ordított a gyerek, hogy

gyorsan állva tettük tisztába. Persze, később bilizni is megtaníthatjuk a kicsit... (16). A képen látható másik gyerek egy szomszéd kisgyerek, a korábbi (rendes...) házasságból származó csemete már idősebb. Úgy tűnik, kissé el van hanyagolva, állandóan a számítógépes játékokat tolja (17), ejnye-bejnye... Arra azért ügyeljünk, hogy kreatív készségeit a festés révén élje ki (18): miközben anya zongorázik, apa másik nője is boldogan nézi, ahogy a gyerekből talán egy Rembrandt lesz. Ez egy szerető család... Arra viszont figyelünk kell,

hogy a nebuló minden reggel szálljon fel a sárga buszra, amelyik az iskolába viszi (19). Amikor hazatér, anyja boldogan fogadja. (20) A gond mindössze anyni, hogy a derék csemete rémesen bűdös, a játékos bácsi ugyanis elfelejtette mosdosatni iskolába indulás előtt. (21)



22



23



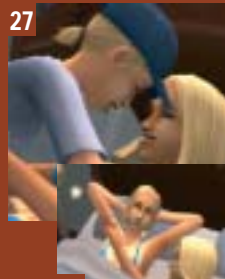
24



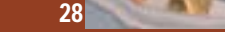
25



26



27



28

## Tragédiák és furcsaságok...

Vannak itt azonban más gondok is... A csemete ugyanis mindennap hazahozza a leckét, és lehajítja valahova a lakásban. Ha nem figyelünk rá, magától nem fog leckét írni, így egyre romlanak a jegyei... Mindenképpen érdemes a szülőknek segíteni gyerekeiknek a lecke megírásában – ilyen-

kor viszont már egyenesen kötelező! Sajnos esetünkben még az apa segítsége is kevés volt – mire a leckeálmot észrevetük, az már akkora lett, hogy lehetetlen volt a gyerek hátrányát behozni. Ilyenkor egy hatalmas kék kombi érkezik a lakás elé (22), kiszáll egy fekete kosztümös nő... Őt

a gyámügyi hivatalból küldték, és azért jött, hogy elvigye a gyereket... Örökre... Kevésbé tragikus, inkább mókás, hogy a hősünk háztartásában élő három nő közül kettő között időközben gyengéd szálak szövődnek... Az egész egy ártatlan hát-

masszázsral kezdődik (23), majd az események kissé felforrósodnak... (24). A két hölgy láthatóan szerelmi viszonyt folytat egymással (25): a *The Sims 2*-ben, hasonlóan a *Singles*hez, erre is van lehetőség. Az ágyjelenet-animáció itt sem maradhat el... (26-28)



29



30



31



32



33



34

## Ana vén kujon, a fia csodagyerek

Telnek az évek (illetve a játék nyelvére fordítva: napok), és időközben főszereplő simünk megöregedett, megöszült, de kedvenc időöltésének csak nem bír ellenállni. Mivel két korábbi nője egymásba habarodott, ezért máshol keresgél: a szobalányt csábítja el. (29) A vén kujon igencsak szereti az „életet”, de hát mit csináljunk, ha

ezért kapja a pluszpontokat? Természetesen a szavakat a tettek követik, és a csinos szobalány a partvist félredobva hamarosan hősünk ágyában köt ki. (30-33) Vajon meddig bírja még öregedő emberként az állandó „pásztorórákat”? Közben cseperedik a második gyerek is, aki kissé furcsa családban nőtt fel, az

előző gyerek nevelésének kudarcából tanulva (az a „házi feladat”-történet nem volt fair a játéktól!) nála már a felcseperedés minden apró momentumára ügyelünk. Igazi csodagyerek vált belőle, majdnem mindegyik tulajdonsága ki van maximalizálva, és emiatt nagyon boldog, ugyanis amikor kamaszkorba lépett, ak-

kor a „tudás” főaspirációt választottuk neki. Az ilyen sim akkor lesz elégedett az életével (tehát akkor gyűjti az aspirációs pontokat, ha minél magasabb szintre emeli a képességeit). Nem csoda, ha mindennap aranyszínű bizonyítványt visz haza anyának. (34)



35



36



37

## A reklám után folytatjuk

Az anya egyébként nem öregedett meg, ugyanis megittattuk vele az élet vizét, többször is: így szép szőke hajába nem vegyültek fehér szálak. (35) Nem úgy, mint a postáslány feleség, és a korábban vörös hajú, „pofozkodós” szerető: hősünkhez hasonlóan bizony mindketten

alaposan megderesedtek. (36) Csodagyerek minél tovább fiatal szeretne maradni ezért vigyáz a kondijára is: a két idős hölgy (az első feleség, illetve az egykor vörös hajú nő) társaságában úszkál a család hatalmas medencéjében. (37) Bizony, igencsak megtollasodtunk,

hála a komppia közös mederbe folyó fizetésének, és ezért aztán volt pénz egy sokkal nagyobb lakás megvásárlására... Ilyenkor sajnos kénytelenek vagyunk a bútorokat és minden más tárgyunkat is automatikusan féláron eladni (költöztetés nincs a Sims 2-ben sem), viszont remél-

hetőleg van pénzünk az újabb megvásárlására. Történetünket ezzel a boldog idillel zárjuk, de bármikor és bármennyig folytathatnánk: a *The Sims 2* egy olyan szappanopera, amely sohasem fejeződik be... **Bad Sector**

REALIZMUS ÉS A HÉTKÖZNAPOK  
MEGJELENÍTÉSE A JÁTÉKOKBAN

# VALÓSÁG, SHOW NÉLKÜL

„Realizmus” kapcsán oly sok mindenre gondolhatunk: a lövésektől életszerűen megránduló emberi testekre, tárgyakra, a rongybaba effektusra, valósághűen tükröződő vízfelületre, csillogó napfényre, érdességre – és még sorolhatnánk a grafikus megjelenítés szépségéhez és élethűségéhez kapcsolódó hatásokat. Csak egyvalamit felejtünk el: a „realizmus” szó eredeti jelentéskörébe a valós élethelyzetek, helyszínek és karakterek is beletartoznak...



The Sims 2

**T**ermészetesen az apropót ehhez Sims 2-es Fókuszunk adta, ám szokásunkhoz híven a témát kicsit ki szeretnénk tágítani más játékokkal és a hozzájuk kötődő gondolatokkal is. Hiszen a számítógépes játék alapvető céljai közé tartozik, hogy a valóságot mintázza valamilyen szinten – még akkor is, amikor sci-fi vagy fantasy helyszíneket jelenít meg...

### Nem „részletkérdés”...

Ugyan, hogyan lehet egy olyan sci-fi horror valóságszerű, mint például a *Doom 3* vagy a *Half-Life 2*? – merül-

het fel a kérdés sokatokban. Hiszen mindkettő elég extrém helyeken játszódik, és olyan lényekkel találkozhatunk bennük, amelyeket a klasszikus sci-fi filmeknél maximum az *X-akták*-ban láthatunk. Ugyanakkor amikor a marsi bázisra kerülünk, mindjárt apró részletek érzékeltetik, hogy itt emberek élnek, és végzik mindennapos teendőiket: kávézgatnak, pizzát falnak, újságot olvasnak. Persze, eleinte még látjuk is őket, ám később csak a hétköznapi tevékenységeikre utaló jeleket vesszük észre: itt egy elhagyott kávéscsésze, ott egy üres pizzásdoboz, amott egy

földön heverő újság. Az igazán hátborzongató az, hogy nem is olyan régen a kutatóbázis legénysége még élt és virult, és ezt a hulláikon túl ezekkel a valóságos élethelyzetekből fakadó részletekkel érzékelik igazán a készítők. Egy kicsit sajnálom is, hogy az id nem ment el még jobban ebbe az irányba. Épp ezért gondolom még most is úgy, hogy a sci-fi horror témakörben minden idők legfélelmetesebb játéka a C64-esen megjelent ósrégi, 1988-as *Project Firestart*. Az alapfelállítás hasonló a *Doom 3*-hoz: egyetlen különlegesen kiképzett katonával kellett

egy olyan úrállomásra behatolnunk és kavarnunk, ahol a kikíséreltetett idegen lények hihetetlen vérfürdőt rendeztek a tudósok és a legénység soraiban. (Nincs új a Nap alatt, ugye... ☺). Amik igazán megadták az elképesztően hajmeresztő hangulatot, azok a C64-eshez képest megdöbbentően kidolgozott rekreációs szobák, kutatótermek, konyhák, étkezők, orvosi szobák, terráriumok. Ami nem volt széttörve, az még ráadásul használható is volt: bekapcsolhattuk a hologramokat, videolejátszókat – feltéve, ha nem zavart minket, hogy egy



lefejezett, kibelezett vagy egyéb módon széttrancsrozott hulla társaságában tehetjük ezt meg. Tehát a valóságos, mindennapi tárgyak ezekben az esetekben még vagy két lapattal rátesznek a félelemkeltésre, hiszen azt az illúziót keltik, hogy egy teljesen hétköznapi környezetben járunk, ahol mégis bármi megtörténhet...

### Egy csendes, békés kisváros, ahol minden rossz...

Ha már itt tartunk, akkor nem mehetünk el minden idők legparáztatóbb horrortémájú akció-kalandsorozata, a *Silent Hill*ek mellett sem. A japán készítőik nagyszerű érzékkel tapintottak rá a lényegre: minél valóságosabb, egyszerűbb és látszólag nyugis városban kell a lehető leghétköznapiabb hősökkel harcolnunk az iszonyatot keltő rémségek ellen, annál inkább beleéljük magunkat a helyzetbe, és így sokkal jobban ráncigalunk a tel-

### Szemetet kivinni „fun”...

De búcsúzunk el a horrortól, és vizsgáljuk meg, milyen az, amikor a mindennapi élet ábrázolása egyszerűen csak „fun”. Erről szól ugye a *The Sims*, ám kevesen tudják, hogy még ennek előtte is léteztek a valós életet bemutató, szimuláló játékok. Az egyik ilyen az 1991-ben megjelent *Jones in the Fast Lane*, amelyet sokan a *The Sims* elődjének is tartanak. Voltaképpen, akárcsak ez utóbbiban, itt is arról szól a játék, hogy adott egy emberként, akinek munkát kell találnunk, hogy ne haljon éhen, ám közben tanulni is küldjük, hogy különféle diplomáinak köszönhetően egyre jobb állásokat találjon magának. Az idő persze végesen telik, és emberünknek minél hamarabb kell minél több tudást tömnie a fejébe, hogy a játék végére igazán szép karriert fusson be.

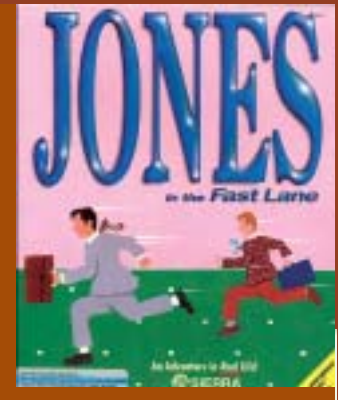
A *Jones in the Fast Lane* rendkívül alacsony költségvetéssel készült, és kifejezetten oktató céllal, ezért a kiadó

beli kipróbálása, mint a házimunka vagy a gyerekevelés a nő játékosok rétegét is megalálta. Ez nem kis bravúr volt a készítőtől, hiszen a nőket közismerten nehezebben kötik le a számítógépes játékok. Mellettük egyébként azok is rákattantak a *Sims*re és kiegészítőire, akik soha életükben nem töltöttek be egyetlen számítógépes játékot sem. A *Sims* útja tehát töretlen volt, és a taktikusan, megadott időközönként kiadott újabb és újabb kiegészítők révén minden elemzőt és marketingest megdöbbentő módon egyszerűen nem lehetett levakarni az eladási toplistákról: még jelen sorok írásakor is, amikor már itt figyel a gépem a *Sims 2*, és hamarosan a boltokban is lehet kapni, a legfrissebb adatok szerint is tarolnak az első rész speciális kiadásai és kiegészítői!

### Az elitkommandós is ember

Persze, nem kell a horrorig vagy a *Sim*sekig elmennünk, hogy a hét-

kellett lavíroznunk, vigyázva, hogy a terroristák mellett a repülőre váró békés polgárok se vegyenek észre. De Hitmanról sem szabad elfelejtkeznünk, aki szinte mindegyik küldetésénél szállodai szobákban, nagyvárosi utcákon, bárókban vagy egyéb élet-szagú helyszíneken operál. Itt az ideje, hogy más akciójátékok kiagyalói is rájöjjenek, mennyire színvonalos a valóságos, emberközeli környezet és a benne operáló szuperügynök kontrasztja, és mennyire unalmasak már az állandó hóeséses orosz katonai bázisok, olajfúró kutak (na ezekből is volt már egy pár...), a titkos kísérleteket folytató, gondosan őrzött központok, továbbá a többi klisé, amiről egyszerűen nem tudnak lemondani a fejlesztők. Valószínűleg ezeken a helyeken az életben nem fogunk járni, ám attól még sokkal szórakoztatóbb lehet, ha ismerős miliőben élünk át embereinkkel izgalmas kalandokat...



tegés, mint ha akár a pokol legsötétebb bugyraiban kellene járnunk. Ezért nem félelmetes például a *Requiem* című horror-FPS, ahol teljesen „emberidegen” főszereplőt, egy angyalt irányítunk a rendkívül fantáziátlanul ábrázolt pokolban. A *Silent Hill* részek többek között épp attól háborzongatóak, hogy környezetünk teljesen hétköznapi, hiszen lakótelepi lakásokban, metrókban vagy plázákban kavarunk, ám mindent befed a mocskos, véres rothadás. „Veled is megtörténhet!” – ez jön le mind egyik *Silent Hill* epizódból...

Sierra Online-t is meglepte, hogy a játék szép sikereket ért el. Ez is mutatta tehát, hogy a hétköznapi játékbeli alkalmazása mennyire addiktív, a *The Sims*re mégis 2000-ig kellett várni, hogy aztán megdöbbentő sikert arasson, és hosszú éveken át ott virítson a toplisták tetején.

### A nők „két lábon” járnak?

Nagyon sokan próbálták már a *The Sims* sikerét kielemezni, a teljes igazságot persze senkinek sem sikerült felfednie. Az mindenesetre biztos, hogy a valós élethelyzetbe való bekeverülés, olyan életszerű problémák vicces, játé-

köznapi „báját” tapasztaljuk a realisztikusabb játékokban. A *Rainbow Six* elitkommandós vagy a *S.W.A.T. 3* rendőrségi csoportok életét bemutató akciójáték-sorozatoknál például azok a küldetések voltak a legszórakoztatóbbak, amelyek helyszínei a hétköznapi napokból voltak ismerősek: irodák, hivatalok, magánlakások. Ha már a különleges ügynököknél tartunk, akkor a *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* egyik legemlékezetesebb pályája is a Los Angeles-i repülőteret volt, ahol Sam Fisherrel várakozótermekben vagy poggyászállító szalagokon

### „Valóság” mindenekfelett?

Természetesen nem állítom, hogy mindenáron valós, életszerű helyszínekkel, tárgyakkal, emberekkel kell teletömni az egyébként erre alkalmatlan játéktílusokat, csak valahogy napjainkban túlbujánzanak a sci-fi, fantasy vagy katonai támaszpontok helyszíneinek, alienek, predátorok és tengerészgyalogosok ©, és a készítőik ritkábban veszik a fáradságot, hogy „realisabbak” legyenek. Ha annyira keressük a *Sim*sek sikerét, nos, talán ez is közrejátszik ebben...

**Bad Sector**

SZOBA, KIÁLTÁSSAL

# SILENT HILL 4 THE ROOM

Már elszenesedett vagy még lángoló, nyáladzó, hörgő, sikoltó, lebegő élőhalottak, egymásba nőtt dupla csecsemőfejű iszonyatok és egyéb groteszk rémségek próbálják kitépni szívünket a helyéről a Silent Hill legújabb epizódjában, a leginkább mégis egy ártatlannak tűnő, pulcsis kislánytól ver majd ki minket a veríték. Ahol ő megjelenik, ott mindig iszonyatos halállal halnak meg az emberek, a testükbe pedig egy furcsa számsor van belevésve...

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Túlélőhorror	Konami
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
A „szoba”, Ashfield	Konami
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Silent Hill, Silent Hill 2, Silent Hill 3	

GYORSLINK >> 1017

Kisfiám, megmondtam, hogy ne játsszál „kútbabujósdi” azzal a hosszú hajú kislánnyal...



**E**z az alapmotívuma a Konami immár klasszikus túlélőhorror-sorozata negyedik részének. A játék producere ezúttal Akira Yamaoka, aki eddig „csak” az eddigi epizódok zseniális zenéi és hang részéért felelt. Yamaoka ezúttal egészen új ötlettel próbálta feldúsítani a régi, jól bevált receptet: az események központi helyszíne ugyanis egyetlen lakás, amelyből eleinte nem lehet kiszabadulni...

### A kisfiú, aki (túl) közel áll Önhöz...

Történetünk hőse egy harmincas férfi, Henry Townshend, akiről túl sok mindent nem tudunk, csak annyit, hogy egy ashfieldi társasházban él, a 302-

es szám alatt. Henry átlagos figura: nem vonzza semmi Silent Hillbe (amely egyébként a címe ellenére alig szerepel a játékban), nem vészett el kislánya nyomtalanul egy baleset

### A felkötött karú, sántikáló, bekötött szemű Eileen kéziszatyorral, lovaglóstorral, gumibottal gypálja mellettünk az ellent.

kapcsán, mint az első részben, nincs buntudata halott feleségével szemben, mint a másodikban, és nem egy furcsa képességekkel megáldott (vagy átkozott...) „félisten” karakter, mint a harmadik epizód tinédzserlány főszereplője. Nem, Henryben semmi

különleges nincs: mindössze egy olyan házban, és ezen belül is egy olyan lakásban lakik, ahol valami nagyon, de nagyon nem stimmel, és amelynek köze lehet egy rejtélyes (al-

lítólag már halott) sorozatgyilkoshoz, illetve az újra és újra, látomászerűen megjelenő pulóveres kisfiúhoz... A lakásból hősünk sehogy sem tud kijutni, mindössze egy, a fürdőszobája falán megjelenő kerek lyukon keresztül, amely ki tudja, hova vezet...

A sztoriból többet semmiképpen sem szeretnék lelőni, mert a rajongók meglicnelszénnek, de azt mindenképpen előrebozsátom, hogy ezúttal is minőségi horrorresével van dolgunk, amely könnyedén venné fel a versenyt olyan modern horrorfilmekével is, mint a *Kör* vagy a *Temetetlen múlt*. A főszereplő karakter külsejében Jamesre, a második rész büntudattól vezérelt, rendkívül népszerű főhősére emlékeztet (olyannyira, hogy amikor az első képek megjelentek a játékban, sokan azt hitték – vagy inkább remélték –, hogy ismét James lesz a kulcsfigura. Helyzetéből és karakteréből eredendően azonban Henry sokkal elszántabb és nem olyan... „önsorsrontó”, mint James, vagy bi-



**Nem érted öreg?! A használtautókereskedés MA Z Á R V A V A N!**

zonyos szempontból Harry, az első rész főszereplője, aki kétségbeesetten kutat a lánya után. Mivel Henry elődeivel ellentétben semmilyen módon nem kötődik személyesen borzalmas környezetéhez, ezért a beleélés eleinte talán egy kicsit kevésbé intenzív, mint a korábbi részekben, de a történet továbbra is annyira profin kidolgozott, hogy ez összességében annyira nem zavart.

Ha már a különbségeket nézzük, akkor érdemes még megemlíteni, hogy a női főszereplők ezúttal kevésbé misztikusak, viszont valahogy emberibbek, érzékibbek (különösen a rendkívül dögös Cynthia), és jobban is aggódunk értük, mint Mariáért a *Silent Hill 2*-ben. A másik lényegesebb eltérés, hogy a sztori kevésbé kaotikus, jobban összeszedett és logikusabb, viszont sajnos éppen emiatt kevésbé titokzatos is, amit azért kicsit sajnáltam.

Összességében a *Silent Hill 4* a háttértörténet tekintetében még mindig a krémek krémjét jelenti, messze maga mögött hagyva akár a nemrég megjelent, szintén kiváló akcióhorror, a *The Suffering* sztoriját, akár az olyan híresebb túlélőhorrorokét, mint a *Blair Witch Project* sorozat darabjai vagy az *Alone in the Dark 4*.

#### **„I see dead people...”**

Természetesen a mese rendkívül fontos elem, de ha nem igazán parás egy túlélőhorror, akkor annyit ér, mint élőhalottnak a csók. A *Silent Hill* sorozatra mindig is a lassan, finoman adagolt, nyomasztó félelemkeltés volt

a jellemző, amely aztán (például az *SH2*-nél) olyan fokozatot is elért néha nálam, hogy egy időre szabályosan kikapcsoltam a gépet, mert egyszerűen nem bírtam elviselni. (Aztán persze tíz perc múlva lázasan folytattam tovább.) Valahogy az lehet a Team Silent fejlesztőcsapatának a trükkje, hogy urbázisok, bolygók vagy egyéb fantaszti-kus környezetek helyett tel-

jesen hétköznapi helyekre, lakótelepi lakásokba, metrókba, kisvárosokba, múzeumokba kerülünk, amelyek azonban nemcsak egyszerűen teljesen elhagyatottak, hanem elképesztően szétrohadt állapotban is találjuk őket: mindent vér és mocskok lep be, jelezve, hogy itt pokoli események történhettek. Maguk a szörnyek is hol ismerős emberi, hol állati formájuk, hihetetlenül groteszk módon eltorzít-

a fejlesztőgárda ezúttal legújabb ötletével saját csapdjába esett. Olyannyira eredetileg akarták ugyanis alkotni, hogy a negyedik részben – ha nem is számúzták, de – csökkentették a horrorműfaj egyik alapkövének, a sötétben való barangolásnak a szerepét, pedig az eddigi részekben épp az okozta az igazi parát, amikor gyakran egyetlen, állandóan égő, ám mégis nagyon kevés világosságot biztosít-

## A lakásnak köze lehet egy rejtélyes (állítólag már halott) sorozatgyilkoshoz, illetve az újra és újra, látomászerűen megjelenő pulóveres kisfiúhoz...

va. Ráadásul sokkal jobban beleélhetjük magunkat hősünk szerepébe, hiszen egyszerű, hozzánk hasonló magánembereket, nem pedig tengerészgyalogos szupermeneket irányítunk. No és persze egyfolytában szólnak a zseniális Akira Yamaoka által generált kísérteties hangok (5.1-es hangrendszer megint csak ajánlott), illetve borzongató zenei betétek.

Emellett a készítő minden egyes részben váltogatták a lassan, de annál biztosabban közeledő hörgő zombikat a hirtelen, előre nem látható módon támadó egyéb rémségekkel, ráadásul egyesek ezek közül hirtelen meg is változtatták a viselkedésüket, úgyhogy sohasem tudtad, mire számíts. A *Silent Hill 4* ezen a téren még parásabb: olyan karakterek élöhalott, hörgő, nyögdecselő inkarnációival is találkozunk, akik egy korábbi találkozás során a szemünk láttára haltak meg. Semmi kétség sem férhet tehát hozzá: az *SH4* rémei éppoly iszonyatot keltenek, mint az előző epizódokéi: ezen a téren még mindig van mit tanulniuk a japán fejlesztőktől más horrorjátékok készítőinek.

### L'art pour l'art fényesség

Gondolom, számítottatok rá, hogy valami azért mégis necces a félelemkeltés terén. Nos, akármennyire imádom is a sorozat elképesztően filmszerű kamerabeállításait, bevágásait, átvezetőit, illetve a készítő egyéb eredeti ötleteit, azt kell hogy mondjam, hogy

tő zseblámpa fényénél kellett a félhomályban vagy épp koromsötétben kalandoznunk, küzdenünk. Ezúttal azonban túlnyomó a világos helyszínek aránya, ezáltal pedig a játék elején, amikor még nem éltük bele magunkat annyira az eseményekbe, kevésbé szorongunk, mint az előző epizódoknál. Természetesen csak viszonyítás kérdése az egész, tehát szerintem sokan még így is háromszor meggondolják, hogy egy késő esti játék után elmenjetelek a lakás sötét végében lévő mosdóig, de egy veterán *Silent Hill*-fan, aki a második, harmadik vagy akár a PS1-es első részt is végigtolta, az *SH4*-et szerintem kicsit kevésnek érzi majd ezen a téren. Érződik a játékon, hogy készítői a világosabb helyszínekkel egyéni, az előző részeketől nagyban különböző stílust akartak kihozni belőle, de szerintem félelemkeltés szempontjából nem volt jó ötlet. Szerencsére a játék második harmadától, amikor már környezetünk egyre ördögibb és groteszkebb, ismét érezhető a jól ismert szorongással teli, egyszerre nyomasztó és adrenalinpumpáló feszültség, amelyet csak egy *Silent Hill*-ben élhet át igazán az ember...

### Másfél szoba, összkomforthiány

Azonban ahogy az az *SH4*-fórumokon kiderül, a játék igazi parázs vitákat kirobbantó és a kritikákat leginkább megosztó pontja mégsem a félelem-

keltés, hanem maga a lakás, amelyet a mű címében a „szoba” szó jelöl (gondolom azért, mert az angol „the apartment” túl hosszú lett volna, a „the flat” pedig nem hangzik elég misztikusan). A fejlesztők azt vették ugyanis a fejükbe, hogy ezt választják egyfajta állandó visszatérési pontnak, ahol hősünk egy-egy fontosabb helyszín elhagyása után mindig újra és újra felébred. Ez már önmagában is kicsit monotonná teszi a játékot, az pedig csak rátesz még egy lapáttal, hogy magunktól is igen gyakran vissza kell ide jönnünk, ugyanis... itt lehet csak egy asztalkán heverő kis vörös füzetecskébe állást menteni. A Konami most úgy látta jónak, hogy ezúttal a PC-s verziónál sem engedélyezi, hogy bárhol menthessünk, pedig *most* tényleg örültem volna ennek, mert ez a lakásba való vissza-visszavándorlás hosszú távon idegesített... Többé-kevésbé szerencsés újítás még, hogy lakhelyünkön FPS-nézetben járhatunk. Ez alapján véve bejött, hiszen itt kicsit fásaszto is lett volna az állandó külső nézet. Sajnos mégis sikerült ezt is elszúrni: a lakásban lévő különféle fontos tárgyakal – számomra megfoghatatlan fejlesztői elgondolás miatt – nem tudunk normálisan interakcióba lépni, ugyanis az ilyenkor megjelenő, szem formá-

## KÉTFÉLE OST

Külön zene a japán és az amerikai részhez



A *Silent Hill* sorozat mindig is híres volt sajátos hangulatú zenei betéteiről, amelyeket mindig is a zseniális Akira Yamaoka készített. Ezek olyannyira népszerűek voltak, hogy külön zenei CD-n is megjelentek: sokan megvették ezeket olyanok is, akik nem is ismerték a játékokat. Az tehát nem meglepő, hogy a negyedik rész OST-jét (original

soundtrack, vagyis: a játék hivatalos, nem újramixelt vagy egyéb módon átalakított zenei része) nagy várakozás előzi meg. Az viszont már annál inkább, hogy ezúttal két különböző OST is megjelent a progihoz: az egyik a japán verziót kísérteti, a másik az amerikai/európai kiadást. Az európai fülnék furcsa, kandzsi szöveget is tartalmazó japán zene ugyanis nem aratott osztatlan sikert az öreg kontinensen, ezért volt szükség a másik változatra. Ígynecek számára elérhető továbbá egy speciális, extra kiadású CD, amelyben mindkét verzió zenei részeit megtalálhatóak. Aki pedig az mp3-változatra kíváncsi, az ezen a címen keresgéljen: [http://www.silenceisbroken.com/sound/index\\_.html](http://www.silenceisbroken.com/sound/index_.html)



Tudom hogy minden ellenem szól, de nem én égettem széná a csávót...

### Ez az előző szeretőd, aki a tó mélyén rothadt ugye, Henry???

– Neeeeeem, drágám, ez nem a Temetetlen múlt...



### Ugyan szívem, csak nem bánthatál két ilyen gráciát???



jú ikont nem magára az eszközre, hanem valamilyen idióta ferde pozícióban mindig *valahova a közelébe* kell húznunk. Hogy *ezt* az idegesítő bénázást FPS-perspektívában mi a rákért kellett a játékba rakni, az még a *Silent Hill* eredeténél is nagyobb rejtély számomra...

**Klausztrófia, paranoia, kétségbeesés**

Szerencsére a szoba aktív szerepeltése korántsem csak elfuserált ötleteket tartalmaz. A készítők pszichológiaiailag rendkívül ügyesen építették fel például a főszereplővel azonosuló játékos és a szinte életre kelt, szellemjárta lakása közti viszonyrendszer alakulását. Bár be vagyunk zárva, mert valamilyen láthatatlan erő szabályosan lelakatolta, leláncolta a bejárati ajtót, a kémlelőablakocsán keresztül mégis gyakran láthatjuk, amint a szomszéd lány, Eileen (aki később mellénk szegődik) előtte járálk, illetve a lakástulajdonossal rólunk beszélgetnek. Időnként be is csöngetnek hozzánk, ám mi hiába is rázzuk az ajtót, ők kívülről valamiért nem hallanak minket. (Ha ez nem David Lynch-feeling, akkor semmi sem az...) Egyébként a mellettünk lakó lányt egy lyukon is kukkolhatjuk a falon keresztül: vetközni ugyan nem fog, viszont meggyőződhetünk arról, hogy ép és egészséges... (Ennek persze lesz jelentősége.) Amellett, hogy átéreztetik velünk, mennyire tehetetlenül be vagyunk zárva, a lakásban fontos információkat is szerezhetünk: például rendszeresen az ajtó alá csúsztatott vörös papírfecniken az előző tulaj naplóját olvashatjuk, aki újságíró volt, és egy bizonyos Walter Sullivan nevű sorozatgyilkos nyomába eredt, illetve a rádiót bekapcsolva időnként híreket vagy furcsa módon rendőrségi jelentéseket, párbeszédet hallhatunk a gyilkosságokról, illetve a megtalált áldozatokról. Ha elszántuk magunkat, akkor a fürdőszoba, illetve később a sufni falán támadt lyukon keresztül kerülhetünk ki a rémálomszerű, enyhén szurreális világba, ahonnan ugyanilyen nyi-

lásokba belépve tudunk visszajutni. Lakásunk eleinte hasznos gyógyulólhely is: a játék első szakaszában itt életerőnk mindig folyamatosan visszatér, ám később a jótékony hatás megszűnik, egyre fenyegetőbben manifesztálódó szellemek járnak be, sőt még az is előfordulhat, hogy itt is ránk támadnak. Szóval a „lakás” kapcsán rengeteg nagyszerű, a klausztrófiás hangulatot fokozó ötlettel találkozunk, csak kár az elpuskázott megoldásokért...

**Ha BFG nincs, egy kéziszatyor is megteszi...**

Kevésbé forradalmi, viszont annál kiforrottabb a *Silent Hill 4* a külső terepen történő játékmenet tekintetében. Hősünket most is fix kameranézetekből, kívülről irányítjuk, és az *SH4* ezúttal is zömmel akció- és kisebb mértékben logikai, kalandos elemeket vonultat fel. A puzzle feladatok az előző részekhez képest sokkal kevésbé homályosak, de most is némi fejtorést igényelnek, úgyhogy általában véve ezekkel elégedett voltam. (Bár kicsit több is lehetett volna belőlük.) Maga a harc is a szokásos, kicsit kezdetleges módszerrel irányítható. Noha ez igazából sohasem volt a sorozat erőssége, és most sem az, azért ezúttal egy-két apró változással megpróbálták feljavítani a régi receptet. Az ütő-, szűrő-, vágófegyverek használata egyrészt sokkal kényelmesebb, másrészt remek újítás, hogy a jobb egérgomb nyomva tartásával beállíthatjuk a csapás típusát. Most a kameranézetekkel sem volt gondom: mindig jól láttam, hogy merről támadnak a szörnyek. Arzenálunk ugyanakkor még mindig szándékosan korlátozott, és nagyon kevés löszert találunk (talán még kevesebbet is, mint eddig), de hát a *Silent Hill* továbbra sem egy pörgős, öldöklős *Suffering* vagy *Doom 3*, hanem pszichológiai horror... Újdonságnak számít ugyanakkor, hogy a harc során végre nem leszünk egyedül. Társunk már a második részben is volt, míg azonban Maria csak mellettünk rohangászott, és vigyázni kellett rá, addig a felkötött ka-

**SILENT HILL 4 A SZIGETEN!**

Magyar horror-divatbemutató a la Silent Hill

A divatbemutatókon a szépséges lányok mindig gyönyörű ruhákban illegetik bájaikat. Ezúttal azonban a sajátos hangulatú horrorjáték, a *Silent Hill 4* lidércnyomásos stílusában, „zombinak” öltözött lányokat láthattunk a Sziget 2004 fesztiválon. A modelleket Mavrák Erik öltöztette fel, és a programban mint „alternatív hajshow” szerepelt – csak kevesen tudták, hogy valójában a *Silent Hill 4*-re „hajaz” a bemutató. Mielőtt az első lány kitette volna a lábát a pódiumra, a technikusok a stílushoz illően fehéres füstfelhőket eregettek a levegőbe, majd egy kivétlően magából a játékból származó képsorokat követhettünk figyelemmel. A rövid mozifilmecske kifejezetten a zombikat mutatta be, a játék főhőseiből semmit nem láthattunk – ami nem véletlen, hiszen a főszerepet ezúttal az élőhalottak kapták. Amikor az első lány megjelent, hamar nyilvánvalóvá vált, hogy Mavrákék a polgárpukkasztó punk oldaláról közelítették meg a témát. A modellek különböző színűre festett hajjal, rájuk maszkizott sebhelyekkel, extrém, ruhának már nem nevezhető

öltözékekben és egyéb módon eltorzítva sétálgattak, pózoltak, miközben a sebészek öltözött Mavrák igazgatta a frizurájukat. Összességében a bemutató jól adta vissza a *Silent Hill 4* rémálomszerű hangulatát, bár sajnos elég rövidre sikeredett.



**„IN MY RESTLESS DREAMS... I SEE THAT TOWN...”**

„Silent Hill...”

Ha a Konami eddigi teljesítményét kellene néznünk, akkor a nyolcvanas évek elejéig is vissza kellene nyúlunk, hiszen a cég ennnyire régi. A *Silent Hill* sorozat azonban „csak” 1999 óta létezik, akkor jelent meg Playstation 1-re az első rész. A japán mamutcég mindenekelőtt a Capcom *Resident Evil*ének kívánt egy-fajta konkurenciát állítani a túlélőhorror akciókalandok terén. A *Silent Hill 1* el is érte ezt a célt, ám nem olyan módon, ahogy arra a derék marketinges sanok számítottak: a sajátos stílusú horror akciókaland utólréhetetlenül eredeti hangulatával, szomorúsággal, depresszióval, ám kitűnő sztorijával fogta meg közönségét, és nem valamilyen zombihentelés örülettel. Ennek ellenére kirobbanó sikert csak az először Playstation 2-re megjelent *Silent Hill 2* aratott, amelyben nemcsak a borzalmas környezetre, hanem az egyéni stílusra is rátettek két lapáttal, mindezt megspékelve egy bizonytalan, önmarcangoló, a felesége után az élőhalott városba vándorló főszereplővel, aki egy csapásra a rajongók kedvence



lett. A *Silent Hill 3*-mal a készítők megpróbálták stílust váltani, és főszereplőül egy tinédzserlányt választottak, akinek furcsa kötődései vannak a városhoz és az első részhez is. A harmadik rész nem aratott akkora sikert, mint a második, talán ezért is tértek vissza a készítők a *Silent Hill 4*-nél a megszokott harmincas férfi főszereplő figurájához...

Adjá' pacsit apa!



Szívszorító érzés kerülget...





Mintha csak a golfpályán lennék...



„Aludj csak, én álmodom...”

rú, sántikáló, bekötött szemű Eileen kéziszatyórral, lovaglóstorral, gumibottal gyepálja az ellent. Talán ez így nevetségesen hangzik, de a lány nagyon is hatékony küzdőtárs, és egész jól meg tudja védeni magát, illetve néha még nekünk is a segítségünkre lehet. A harc így határozottan élvezetesebb, mint az előző részekben, talán a túlélőhorrorok között a legjobbnak nevezném...

### Vérrel festett művészet

A *Silent Hill*ekben a „szép” grafika mindig is mást jelentett, mint a többi játéknál... A stílushoz egyfajta fotorealisztikus megjelenítés kapcsolódik, hideg, fakó színekkel, avangárdnak nevezhető, sajátos effektekkel, zseniálisan gusztustalan, groteszk, néhol obszcén horrorelemekkel. A rothadó szennyfoltokkal és alvadt vérral borított lakások, a hasonló állapotban lévő, romos aszföldi metró már megszokott kör-

nyezetnek számítanak, a ködös tengerben álló, hatalmas, kör alakú „Wish House” nevű gyermekbörtön viszont briliánsan eredeti horrormillió. (Mindössze az az egyetlen gikszer, hogy nem elég félelmetes, de ezt már boncolgattam.)

A helyszínek kimunkáltsága általában hozza a szokásos elsőrangú *Silent Hill*-minőséget, egyedül a lakás belső nézetbeli ábrázolása hagy némi kívánnivalót maga után az alacsony textúrázottság miatt: itt tényleg érzem, hogy konzolkonverzióval van dolgom, amit az eddigi részeknél még soha. Mivel aránylag sokat kavarunk lakhelyünkön, ez azért viszonylag zavart, különösen egy *Doom 3* után...

Nem panaszkodhatunk viszont a karakterek megjelenítésére (ezen a téren a *Silent Hill* sorozat még mindig a csúcson van): Henry, Eileen, Cynthia, illetve „a ballonkabátos férfi” mind-mind hihetetlenül aprólékosan ki vannak dolgozva, arcvonása-

ik, mimikájuk, öltözetük, mozdulataik animációja elképesztően élethű és részletgazdag.

### „Eljött a végső ítélet...”

Az eddigiek tükrében a 87 százalékot egyesek talán kicsit szigorúnak érezhetik, Yamaokaék azonban sajnos hoztak egy olyan, a játékményt befolyásoló döntést, amelyet a történet struktúrája szempontjából meg tudok érteni, de játékosként akkor is baklós érzek. (Ez a második olyan pont, ahol a készítők szerintem öngólt lőttek – a szándékosan túl világosra vett helyszínek mellett). A játék felétől a régi helyszínek megismétlődnek, ellenkező sorrendben, és ugyan máshol elhelyezett szörnyekkel fogunk viaskodni Eileennel az oldalon (először egyedül vagyunk), illetve újabb puzzle feladatokat kell megoldanunk, azért még egyszer végigküzdeni magunkat a régi pályákon enyhén szólva sem túl felemelő érzés... Ha ezt a megoldást az eddigi részekben el lehetett kerülni, akkor nem értem, itt miért kellett erőltetni. (Azért nem merem elhinni, hogy „lustaságból”: a fejlesztők ennél sokkal igényesebbek.) Kisebb-nagyobb negatívumai ellenére a *Silent Hill 4*-et mégiscsak igazi klasszikusnak, a sorozat, illetve az igényesebb horrorjátékok rajongói számára kötelező darabnak tartom: ha egyszer belemerülsz Henry Townshend és Walter Sullivan történetébe, akkor garantáltan nem tudsz elszakadni tőle, amíg a véres és kegyetlen, mindent felédő konklúzióhoz el nem érkezel...

**Bad Sector**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TÖLTÜK

AMD 2,2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800

„Se szaggatás, se ATI probléma, se fagyás: az SH4 problémamentesen futott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Magával ragadó sztori
- ↑ A szokásos „Silent Hill-es”, eredeti hangulat
- ↑ A második harmadtól már félelmetes
- ↑ A „lakásban” kavarrás pár jó ötlete
- ↓ Ismétlődő helyszínek
- ↓ A „lakás” sok szempontból idegesítő
- ↓ A játék első harmada nem elég félelmetes

GRAFIKA	8	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHIVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	7

### Bad Sector VÉGSZAVA



Bár a kiváló sorozatnak sajnos nem egy kiemelkedő darabja, a *Silent Hill 4*-et az egyéni hangvétel, a magával ragadó sztori, az érintetlenül maradt sajátos „Silent Hill-es” hangulat és pár forradalmi ötlet okán az igényesebb horror rajongóknak feltétlenül ajánlom.

87%

### ÉS A TÖBBI

Silent Hill 2	92%
Silent Hill 3	90%
Alone in the Dark: TNN	81%

**2004.**  
**októberében**

# 5 éves a GameStar!

Ünnepelj velünk Te is!

**A 2004 októberi lapszámmal minden idők  
legegységibb GameStarjához juthatsz hozzá!**

- ★ 140 oldalra bővített tartalom, tele extrákkal!
- ★ Egyedi, aranyozott GameStar címlap!
- ★ GameStar-történelem: az elmúlt 5 év!
- ★ Az olvasói szavazáson győztes: Postal 2
- ★ Extra ajándékként: Cultures 3 – Northland
- ★ További bónusz teljes játékok
- ★ Hatalmas szülinapi nyereményjáték értékes ajándékkal!
- ★ SMS-játék további különleges nyereményekkel
- ★ Sok egyéb meglepetés...

**Ezt a számot se hagyd ki!**

# GameStar

**Európa legolvasottabb  
gamer magazinja**

Készülj!  
**október 8-án  
megjelenés!**

AMATŐRÖK KÍMÉLJENEK!

# RICHARD BU

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Rali	SCI
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Versenypályák	Warthog
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Rally Championship Xtreme, Mace Griffin: Bounty Hunter	

GYORSLINK **557**

TIPPEK a 92. oldalon

Na kérem alássan, el lehet felejteni az árkád-ökörködést! Még csak ne is gondoljunk arra, hogy valaha elérjük a kocsí csúcsebességét, meg arra, hogy ott és akkor fékezhethetünk, ahol kedvünk tartja. Inkább szálljunk le a földre (mind a négy kerékkel), és tanuljunk meg vezetni, ugyanis megérkezett a Richard Burns Rally.





# RICHARD BURNS RALLY

A tábla azt sugallja, vadászszezon van Japánban. Sietünk is a lesre



**S**ok jó nem származott abból, hogy az angol világbajnokról elnevezett ralis program előbb jelent meg a két konzolgépre (Xbox és PS2). Ahogy mondani szokták: kapott hideget, meleget. A fő problémában szinte minden kritikus egyetértett, miszerint irányíthatatlan az autó, s így semmilyen játékményt nem nyújt a proggi. A gyanúsán harmonikus hangzású kórus kicsit minket is lelombozott, és gondolatban már el is tettük a *Richard Burns Rallyt*. Aztán végre megérkezett a PC-s verzió is, mi pedig rohantunk az ásóért...

### Easy rider, öcsém, easy rider!

Kibontva a magyar forgalmazótól kapott szeretetsomagot, érdekes papírlap hullott a padlóra. Szerencsére a szóróanyagokhoz szokott kéz automatikus mozdulatát felülbírálta az agy, és alapsabban megnéztük, miről is van szó. No hát, a kiadó külön anyagot szentel annak, hogy tudatosítsa bennünk: ez itt egy SZIMULÁTOR (valóban csupa nagybetűvel), s figyelmeztet, hogy nem lesz könnyű pályán tartani a gépszörnyeket. Segítségképpen szekérdéreknyi tippet is ad, hátha valakiből ezektől lesz kvalifikált pilóta.

E rövid történetet csak azért meséltük el, hogy képet kapjunk arról, mennyire hangsúlyos szerepet kap a realisztikus irányítás az *RBR* esetében. S ez a realizmus bizony sokszor fogja arra sarkallni a játékosokat, hogy a fejlesztők összes anyukáját a létező legmelegebb tájra küldjék.

### Yes school. No problem!

Érezhették ezt a problémát a Warhog szakemberei is, és nem dobnak minket azonnal a mélyvízbe. Olyannyira nem, hogy nem is engednek versenyen indulni, amíg nem teljesítettük legalább a ralis iskola alapvető fogásokkal foglalkozó vizsgáit. Ellentétben a tutorialok nagyobbik hányadával, az *RBR* oktatórésze kifejezetten hasznos. Számos olyan fogást, trükköt tanulhatunk, amelyet hozzávetőleg nulla százalék eséllyel sajátíthatnánk el autodidakta módon, azaz önerőből, pusztán a versenyeken indulva.

A sulit két részre van bontva. A már említett kezdő szinten különböző útviszo-

nyok közepette és szituációk során megismerkedhetünk autónk viselkedésével. Ezen egyszerű feladatok leküzdése után azért még senki ne gondolja azt, hogy: „Ide nekem Richard Burnst!”, de aki megkapja az átment minősítést az utolsó gyakorlaton is, az legalább elmondhatja magáról, hogy vadidegenből távoli ismerőse lett a versenyautónak. Ahhoz azonban, hogy haverként, pláne jó barátként tekinthessünk a 2003-as Subaru Imprezára, még nagyon, de nagyon sokat kell vezetnünk. Az ismerkedésben pedig elmondhatatlanul nagy szolgálatot tesz az iskolai rész második köre, ahol már bonyolultabb manőverek, rázósbabb feladatok várnak ránk. Ezek közül egyet külön is bemutatunk, hogy könnyebben el tudjátok képzelni, miként zajlik egy tanóra Richard Burns társaságában.

Az aktuális kipipálandó lecke anyagát előbb ábrán, majd gyakorlatban illusztrálva is megtekinthetjük, utána pedig már csak rajtunk múlik, hogy bukta, kegyelemkettes, netán jeles lesz a jutalmunk. A gyakorlatokat ugyanis szintidőre kell abszolválni, s van egy amolyan „szózával elmegy” verzió, illetve egy jóval szigorúbb, „na ez már igen!” idő. Tehát ha végre-valahára nagyjából elsajátítottuk például a kézifékes forduló helyes használatát, akkor még mindig ott a kihívás, hogy ne csak átcsússzunk a vizsgán, hanem elismerő vállveregetést is kapjunk a rali egyik legendájától.

### Kevés, mint nyugdíjas bácsiban a tesztszteron

Az autókínálatot böngészve három örömlit nem látunk, mindössze három darab azonnal vezethető WRC-s járművet, s további öt, nívós versenyzéssel megszerezhető járgányt. Csalódottságunkat kicsit fokozza, hogy a sportos száguldásra befogható pályák száma sem világrekord-közeli. Azért elmondhatjuk: a beautózható hat ország nagyjából lefedi a rali-világbajnokság hangulatát, és a változatosságra sem lehet panasz. Mindenesetre tegyünk egy gyors próbakört, mielőtt az éles pontvadászatba fogtunk! Találomra bökjünk rá egy pályára, ne törődjünk a felbukkanó lehetőségekkel, azokkal majd foglalkozunk később. Közepesen szép terep fogad minket. A kocsi belső része lehangolóan spártai látványt nyújt (mondjuk egy rali-

„Ki sem látszunk a sok newtonméter és kilopascal közül.”

## ÖSSZEHASONLÍTÁS

Richard Burns Rally

Colin McRae Rally 04



7/10

Grafika

8/10

Különösebb gond nincs vele, de valahogy nem esik le az állunk. Inkább a hangulati elemek (jól megtervezett pályák, nézők, állatok), mint a gyönyörű megoldások miatt érezzük kellemesnek a környezetet.

A kocsik megjelenítésének tekintetében világelső, de sajnos a körítés néhol nem képes tartani ezt a magas szintet. Bosszantó, ahogy sok ezeryni poligonból felépített járgányunkkal behajtunk a durván pixeles flórába.

10/10

Fizika

8/10

Na ebben a tekintetben nehéz megverni az angol világbajnok progját. Nemhiába hangsúlyozták nyakra-főre, hogy az RBR valóban szimulátor lesz. Tényleg kökemény, de realisztikus feladat nagy tempóval végighajtani a szakaszokon.

A harmadik rész gyengélkedése után sokat javult a sorozat aktuális élharcosa, de azért néhány érthetetlen dolognak „sikerült” rontania az összhátást. Ilyenre volt példa a kétkerék-meghajtású gépek túlzott stabilitása.

7/10

Kocsik, pályák, versenyek

9/10

Itt érhető tetten a játék egyik gyengesége. Az egy bajnokság (három nehézségi szinttel) és a néhány vezethető autó bizony picit szegényes kínálat, de mentességükre legyen mondva, a fejlesztésnél nem ezen volt a hangsúly.

Még végigsorolni is sok, milyen lehetőségek, gépek várnak az emberre a Colinban. A 80-as évek sztárautói, B csoportos és „valódi” WRC-s versenysorozat, rengeteg extra, egzotikus jármű. A pályák rövidegsége az egyetlen kellemetlen tényező.

9/10

Extra Cuccok

7/10

Nem sok van, de ami van, az nagyon erős. Említhetjük ugyebár az iskolát, ahol valóban hasznos trükköket tanulhatunk, valamint a Richard Burns Challenge lehetőséget, ahol kellően magasra tették a lécet ☺.

Igazából csak a versenyek közötti tesztek sorolhatók ebbe a kategóriába, ezek azonban kellemesen feldobják a jobb-bal kanyarokba belefáradt pilótát. Az alkalmanként két próbálkozásnál azért talán kicsit többet is adhattak volna.

33/40

Összesen

32/40

autó amúgy sincs teleaggatva Wunderbaum légrfrissítővel meg szőrös kockákkal J), kívülről azonban egész csini, bár a Colin 4 ebbéli teljesítményével azért nem vetekedhet. A pályák gondosan kialakított, hangulatos vonalvezetések, s elsősorban azok a váratlan események dobják fel, amikor egy fotós túl későn igyekszik eltűnni az útról, vagy például az, amikor egy őzike az extrém sportok egyik különös szakágát, a „hogyan ütessük el magunkat versenyautóval” változatot nyomja. Azért nem kell megjedni (a vadabb lelkiületük pedig ne kezdjék el sátáni vigyor kíséretében dörzsölni a tenyerüket), az útközés pillanatában elsötétül a kép, s azzal folytatódik, hogy a segítők épp irányba állították

megzúzott verdánkat. Tehát aki a vérre és egyéb beteg dologra kíváncsi, az maradjon meg a Carmageddonnál.

### Kormányzási kényszer

Beröccentve a motort megkezdhetjük az ismerkedést a tájjal. Amennyiben nem vagyunk nagyon óvatosak, akkor túlságosan közelről és túlságosan hamar történik mindez. Most jól jön a suliban szerzett tapasztalat! Így ekkorra már tudjuk, hogy a jobb lábunknál lévő eszköz nem arra való, hogy minél nagyobb erővel tapossuk a kocsi aljához, lehetőleg század másodpercnyi szünet nélkül. Apropó gázpedál... Nem járunk rosszul, ha otthon akad egy kormány, vagy ha nem, akkor itt az ideje keríteni

Az alvázmosás ingyenes



egyét – ugyanis a játék billentyűzetről meglehetősen körülményesen irányítható, s közel sem nyújt akkora élményt. Kormányval és pedálokkal, no meg egy bő adag gyakorlással azonban már kordában tarthatjuk a 300 lóerős bivalyokat. Ellentétben a Colinnal, ahol két, markánsan elkülönülő táborra szakadt a közvélemény, egyesek szerint irányíthatatlan volt kormányval, mások viszont esküdöztek, hogy csak azzal lehetett igazán élvezni a száguldást. Az RBR-ben ezzel szemben egyértelmű a szitu: kormány kell!

S ha már van ilyen szerkezetünk, akkor dolgoztassuk is meg. Pontosabban ő fog megoldoztatni minket, mert minden egyes kanyarban erősen bele kell kapaszkodni, hogy az autó ne törjön ki valamelyik irányba. A készítők sem győzték hangsúlyozni, mi sem akarunk lemaradni mögöttük: az RBR valóban az utóbbi idők legrealisztikusabb szimulátora, s mint ilyen, piszok nehéz. NEM lehet minden kanyart a legmagasabb fokozatban bevenni. NEM lehet nyálkás aszfalton fél másodperc alatt százzal nullára fékezni. NEM lehet kikaparás nélkül padlógázzal kigyorsítani kavicsos talajon. És még sorolhatnánk...

### Rázós lesz

Úgyhogy készüljünk fel arra, hogy az első időkben nem vár ránk más, mint izadtság-, könny- és vér. A programban is olvasható a bölcs tanács, miszerint fokozatosan emeljük a tempót, ne próbáljunk egyből világrekordidőket autózni. Az elején örüljünk, ha az elvileg elérhető maximális sebesség kb. 70%-án

biztonságosan tudjuk teljesíteni a szakaszokat. No meg annak, hogy nagyjából tudunk figyelni a számtalan dologra, amire egy pilótának versenyés közben ügyelnie kell. Nem elég, ha sikerül megfelelő pozíciót fogynunk egy forduló előtt. Nem elég, ha az ívnek és a talajnak megfelelő optimális iramot képesek vagyunk belőni, mert ilyenkor még mindig bezavarhat egy pálya körül ügyelő személy vagy egy alattomos gödör. Például az utóbbi egyenletességbe behajtva autónk teljesen kiszámíthatatlanná válik, ezért jobb vagy kikerülni, vagy fokozott óvatossággal áthajtani rajta, mint ahogy az a vasúti átkelőnél szokás. A törésmo-dell fokozatosan durvítható. Legkeményebb (azaz realisztikus) fokozaton nagyon könnyen sérülhet a verda, elég egy rossz manőver, és oda a felfüggesztés, kihagy a váltó, nem fog a fék.

A világbajnokság az említett hat helyszínen zajlik, ahol a szokásos forgatókönyv szerint zajlanak a versenyek. Az elején gyakorolhatunk a beállításokkal, és egy tesztszakaszon próbálhatjuk ki, mit tud a kocsi. A játék műszaki része egyébként elképesztően összetettre, egyszerűsmdind vérunalmasra sikeredett. Ki sem

### MICSODA DISZNÓSÁG!

A Warthog csapat története

A névadónak a sokak számára nem túl szimpatikus varacskos disznót választó fejlesztőcsapat eddig néhány érdekes próbálkozással hivta fel magára a figyelmet a PC-s piacon. Ezek egyike szintén ralis témájú volt, ám a Rally Championship Xtreme nem robbantott bankot. Mindössze egy-két érdekes ötlettel (például a pályákon elszórva található ugratókkal és rázós rövidítési lehetőségekkel) vételezte észre magát, de összességében nem tudott a nagymenők közé felkapaszkodni. Hasonló betegségben szenvedett a tavaly megjelent Mace Griffin. A menthetetlenül átlagos FPS-t az mentette (valamelyest) meg, hogy alkalmanként átváltott úrszimulátorba, s ez üdítően hatott a ravas folyamatos nyomva tartásától zsbibadt ujjakra. Nos, úgy tűnik, a kísérletezés korszaka lezárult, és a Richard Burns Rallyról végre elmondhatjuk, hogy disznó jól sikerült! ☺



„Körötte csend, amerre ment, és néma tartomány...”

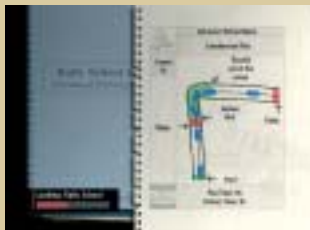


Barátságos angol táj, szokásos (eső) és szokatlan (bal oldali kormány) elemekkel

## FIAM, KÉSZ VAN MÁR A LECKÉD?

A skandináv trükk

Az *RBR* egyik legélvezetesebb részét a ralis sulí jelenti, ahol maga „Richard király” osztja az észét és a feladatokat. Most bemutatunk egy képsorozatot az egyik lecke végrehajtásáról, ami kívülről nagyon egyszerűnek tűnik, de a sikeres vizsga igényel némi gyakorlást és fífikát.



A feladat az úgynevezett Scandinavian Flick, azaz – szabad fordításban – a skandináv trükk pontos végrehajtása. Ez a manőver az éles kanyarok gyors bevételére való, kézfék használata nélkül



A kanyarhoz közelítve a fordulóval ellentétes irányba kell rántani a kormányt, miközben ügyelni kell a sebességre és az időzítésre. Szerencsére a vizsga alatt bóják is segítenek. A világoskék autó a tökéletesen végrehajtott gyakorlatot mutatja



Ugyanez a szitu hátsó nézetből



Burnstól ugyan erős lemaradásban vagyunk, de a kellő időpontban jobbra rántott kormány sikeresen irányba fordította a verdát, így most már csak egy pontos kigyorsítás van hátra a célig



Majdnem 30 kilométerrel csúszunk a kanyarba, de mire elfogyna az út, képesek leszünk uralni a gépet, és egy határozott gázadással kihúzzuk magunkat a fordulóból

### Nehezen is, de működik

Az egyetlen komoly pozitívum, amely eddig elhangzott az *RBR* „védelmében”, az a valóságú fizikai modell volt. A mérleg másik oldalán pedig – néhány apróság társaságában – mázsás súlyként éktelenkedik a játék nehézsége. És mégis, akár hiszitek,

akár nem, a Warthog gárdája egy játszható, életképes, kiváló programot készített. Hogy lehet ez? Hát úgy, hogy a három nehézségi fokozatot, amelyben a világbajnokságot tolhatjuk, sebészi pontossággal lötték be. Néhány óra gyakorlás után versenyképes időket autózhatunk a leggyengébb társulattal, s ahhoz sem kell sokkal több idő, hogy első futamgyőzelmünknek örülhessünk. Azaz ahhoz, hogy a siker mindannyiunk által kedvelt ízét először érezhessük, nem kell heteket a monitor előtt görnyednünk, és arra sincs szükség, hogy minden kanyarívet kívülről ismerjünk. Ámde annak, aki szeretné elmondani magáról, hogy az *RBR* legnehezebb fokozatában is diadalra vezette csapatát... nos, neki lesz elfoglaltsága a következő hónapokban, években. Aki igazán májernak érzi magát, az akár Burnsbe is belekötethet – vagy legalábbis az általa autózott időkebe a külön erre a célra tenyészített Richard Burns challenge menüpont alatt.

Stílusából adódóan az *RBR* nem az a kifejezett bulizós játék (ellentétben például az *NFS*-sel), de azért így is adott a lehetőség 2-4 játékosos csatákra. Igaz, ez elég „fapados” megoldás, mivel még csak osztott képernyős játékmód sincs. Szépen egymás után kell autóznunk, ami mindössze annyiban különbözik az egyéni játéktól, hogy opcionálisan bekapcsolható az előttünk teljesítők közül legjobb eredményt elért játékos „szellemautója”.

Szokatlanra sikeredett a *Richard Burns Rally*. Szokatlan, mert bátran szembemegy a popularitás követelte igényekkel, és szokatlan, mert egyetlen dologra koncentrálni. Amit vállalt, azt maradéktalanul hozza, de az átütő és teljes sikerhez egy kicsit barátságosabb környezet és kórités sem ártott volna. *RBR?*

**-csonti-**

## A RED BULL SZÁRNYAKAT KAP

A hónap bugshotja különlkiadás

A fejlesztés bizonyára rohamtempóban történt a véghajrá felé közeledve, különben nehéz elképzelni, hogy maradt bent ekkora baki. Ráadásul nem is amolyan „eldugott” helyen, ritkán előforduló szituációról van szó. A vicces jelenet akkor láthatjuk, amikor tökéletesen abszolválunk egy vizsgafeladatot. Amint az a képen jól kivehető, az ismert energiaital nemcsak szárnyakat ad, hanem néha kap is, hogy a levegőben repkedhessen.



Nem lennénk a helyükben...



## HARDVER

### MINIMUM

P4 1,6 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„A tesztkonfigon a felajánlott, elég szerény felállásnál keményebb beállításokkal is élvezhetően futott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Remek oktatórész
- ▲ Dinamikus időjárás
- ▲ Remek pályák
- ▲ Vérteli szimulátor, annak minden előnyével...
- ▼ ...és hátrányával
- ▼ néhány apró hiba a fizikai modellben
- ▼ lehetne jobb a kórités

GRAFIKA	<b>7</b>	HANGULAT	<b>9</b>
HANGOK	<b>7</b>	KIHÍVÁS	<b>10</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>9</b>	SZAVATOSSÁG	<b>10</b>

### -csonti- VÉGSZAVA



Nagy gondban voltam az értékeléskor, hiszen egy remek programról van szó, amennyiben szimulátorként és nem feszültségoldóként tekintünk rá. A ralis szoftverek Flight Simulatora megérkezett, kéretik kellő tisztelettel kezelni!

**88%**

### ÉS A TÖBBI

TOCA Race Driver 2	<b>92%</b>
Colin McRae 04	<b>86%</b>
V-Rally 3	<b>79%</b>

„Betűnk a Subaru dőngötünk vagy hússzal...”





A VOLT KIRÁLY VISSZAVÁG!

# FIFA 2005



„Heretörő” Hughes szabadrúgáshoz készül. Az Arsenalosok számítanak rá



Ljungberg már megadta magát, de utána elesett...

Nagyon, nagyon vártuk, hogyan reagál a FIFA sorozat a Konami (Pro Evolution Soccer) kihívására, hiszen előbbi a legnagyobb számban eladott játékprogram Magyarországon, így bátran állíthatjuk, hogy igen népszerű. Előző két része kicsit gyengébb lett, így a konkurencia előretört. Vajon a FIFA most visszavág?

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Foci	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Licencelt stadionok	EA Canada
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
EURO 2004, FIFA 2004, FIFA 2003	

GYORSLINK 995

**A**nnak idején, májusban, az E3-on már lehetett látni, hogy „valami van a levegőben”. Valahogy mosolygósabbak voltak az EA emberei, nagyobb magabiztossággal mutogatták a *FIFA 2005* kint levő példányát, valahogy derűsebb volt a légkör. Nekünk is tetszett, amit láttunk, de istenigazában a Games Convention-ös demonstráció volt meggyőző: az új *FIFA* nemcsak ígér, hanem teljesít is. No persze azért ezt ki is kell próbálni,

nem elég csak hinni benne, így dual-analog joypad elő, és hadd szóljon!

## Készüljünk fel megfelelően!

Mielőtt az elemzésbe kezdenénk, hadd meséljek el egy rövid történetet: a Games Convention-on a *FIFA 2005* producerével csevegtünk a játékról, én pedig feltettem a kérdést: billentyűzet vagy joypad? Ő pedig azt mondta: mivel a billentyűzet nem képes megfelelően gyorsan reagálni, s tekintve, hogy az újítások java részéhez pontos időzítés és gyors reakció szükséges – arról nem is beszélve, hogy lassan már az egész billentyűzetnek funkciója van –, így mindenféleképpen azt javasolja, hogy a *FIFA 2005*-öt dual-analog joypaddal játsszák a kedves játékosok, hiszen a designerek is erre az irányítóra helyezték ki a játék kontrollját. Így azoknak, akik billentyűzetet használnak,

## EGY GYORS TÁMADÁS

Fontos döntések sorozata



A két ék egymásnak passzolva próbálja a hét hátvéd között kapura löni a labdát. Torghelle (1) épp üresen volt, jó helyzetben kapja a passzt.



A tizenhatos vonalánál a két védő összézárt Sanyi előtt. Nem akarta megkockáztatni a visszapasszt, nehogy le-szerezjék. Így inkább kapura lö szorongatott helyzetből.



Talán jobb lett volna visszapasszolni a labdát Shipperleynek (2), aki üresen állt, ugyanis Howard kapus biztosan fogta a gyenge lövést.

sokkal nehezebb dolguk lesz. Személyes tapasztalataim ugyancsak azt mutatják, hogy a billentyűzet ma már kicsit „elavult” eszköz a FIFA irányítására.

### S kifutnak a pályára a csapatok!

Mi is a *FIFA 2005* legeslegnagyobb újítása? Elsőként talán az, ami a legfontosabb: a játék nem csal jobban, mint bármelyik konkurensé. Tökéletesen nyomon követhető a mesterséges intelligencia fejlődése, amelynek segítségével végre a *FIFA* is focit játszik, és nem szkripteket. Mondok erre egy jó példát. Támadásban, miután néhány pontos passzal felhoztuk a labdát, és a jobb szélen háromszögeltünk a középcsatárral, valamint a szélsővel, Off-The Ball controllal válasszuk ki másik csatárunkat. Villámgyorsan fussunk vele a labda felé, így kihúзва egy védőt a falból (jobb esetben akár kettőt is), a passz után még egy pillanatig vezessük kifelé a labdát, majd rövid „tiszteltekörrel” forduljunk a kapu felé. Ha jól csináltuk, a hátvéd, aki a hátunk mögött loholt, máris lépéshátrányba kerül, ügyesen lefordultunk róla. S ha megvertük, a gép nem óhajt „csalni”, ha a védő közelébe kerül a labda, nem veszi el automatikusan! Ha nem képes el-

érni, akkor egyrészt igyekszik hozzáférni, másrészt meg ha kell, bizony lerántja, fellöki, talajba tapossa emberünket. Tehát amit tanítanak a fociiskolában a 8 éveseknek, azt tanuljuk meg mi is: vegyük át jól a labdát, és ha sikerül, akkor megvan a lépéselőny. Egyébként ez a First Touch nagyon fontos újdonság: ezt használva akár el is pattanhat tőlünk a labda (ez minden játékosnál

**„Amit tanítanak a fociiskolában a 8 éveseknek, azt tanuljuk meg mi is: vegyük át jól a labdát, és ha sikerül, akkor megvan a lépéselőny.”**

más, így majd tapasztalni fogjuk ennek előnyeit és hátrányait). Realitásértéke viszont igen nagy.

### Jön felém a labda, mit tegyek?

Eddig ugye meglehetősen korlátozott lehetőségeink voltak arra, hogy eldöntsük, mit kezdünk azzal a labdával, amelyik épp játékosunk felé száll, gurul vagy repül. Most azonnal reagálhatunk: egyrészt a megfelelő rúgás- vagy passzolásfajttával, másrészt a jobb joystick segítségével, amely extra mozdulatokat hoz elő (labda újtába vetődés,

csúszás a szabadon guruló labdára, esetleg valamilyen látványos átvétel). Ez azért is hasznos, mert bár elvileg szabad embernek passzoltunk, de ahogy ő várja a labdát, rámozdulhat a védő, ilyenkor a csínbe adott lasztíval kell kezdeni valamit, hogy nálunk maradjon. Egy viszont biztos: ha nálunk van, akkor fedezzük jól, vagy adjuk tovább gyorsan. És ismét itt a jól ismert és imádozott

Off-The Ball Control. Ugyanis egy nagyon fontos dologgal egészült ki: ezentúl nemcsak kijelölhetjük, kinek akarjuk adni a passzt, nemcsak irányíthatjuk az illetőt, hanem egyéb utasításokat is adhatunk nekik (vigyék el az embert, kezdjenek sprintelni, vagy mondjuk csússzanak be). Kicsit nehézkes megszokni, de igencsak hasznos funkció. Magyarán a csapat irányítása sokkal erőteljesebb, mint valaha volt. Azok viszont, akik eddig radar nélkül játszottak *FIFA*-t, most kénytelenek lesznek visszazsokni, ugyanis ezentúl nagyon nagy szükség van arra, hogy pontosan

tudatában legyünk, melyik játékosunk merre „kalbászol” a pályán. Hiszen a cselezgetés kora lejárt, beköszöntött viszont az olajozottan működő csapatjátéké és a jó labdaátvételé!

### Figyeljünk, mit teszünk...

No persze nem művelhetünk mindent, amit csak akarunk, hiszen játékosaink ezentúl a valós életben is tapasztalható mozgásdinamikával teszik a dolgukat. Magyarán, ha jobbra sprintelek, és hirtelen balra rántom a botkormányt, akkor szegény emberkém megpróbálja követni utasításaimat a fizikai törvényszerűségek ellenére is, ám a valós kinetika szabályait követve bizony le fog huppanni a földre. Ugyanigy, ha hasba lövök, meglökik, vagy elbotlik mondjuk a kapusban, akkor ezentúl életszerűen reagál (így történhetett, hogy a Crystal Palace – Manchester United mérkőzésen a hazaiak támadásakor Torghelle Sanyi a kapuban kötött ki, miután Howard leszedte a lábáról a labdát). Ezt az újítást igen hamar a szívembe zártam: ettől tovább nőtt a játék realitásérzete, ami nagyon fontos. S itt jön a képbe egy újabb újítás: az eső. Nemcsak azért, mert embereink helyes kis tölcsákat fröcskölnek futás közben, hanem azért is, mert teljesen megváltozik

Shipperly betartja a taktikát: nézi az alsó sarkot



Csíní a fülbevalóm, mi?





Jó kis csapatok, több magyarral.



...Igen, jól megkever minket a Sanyal...

a pálya, a játékosok és a labda dinamikája. A csúszósabb terepen többet esnek a fiúk, a labda hol nehezebben gurul, hol nagyobb pattan (megcsúszik), így megéri távolról tüzelni egy jó pattogással! A kinetika itt is nagyon meglepő dolgokat fog művelni: a játékosok igen realisan esnek-kelnek, szóval elégedetten csetinthez minden FIFA-rajongó: ez igen! Természetesen, ahogy a mesterséges intelligencia továbbfejlesztődött, változott a védekezés is: a gép simán végrehajt valamilyen taktikai szabálytalanságot, ha úgy érzi, hogy nagy a baj. Még egy dolog: ha csatárunk feltett kézzel jelzi, hogy szabadon áll, passzoljunk neki: okos srác, csak akkor szól, amikor kell ☺.

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

hatásokat sem. Azt már megszokhatuk, hogy igényesek a visszajátzások, jól eltaláltak a játék közbeni animációk, szóval a körítés igen profi. A hang viszont! Szóval államat eldobtam, hiszen a megszokott kommentárpáros talán eddigi legjobb teljesítményét nyújtja, remekül reagálva az adott szituációkra, illetve kiválóan alkalmazkodva a mérkőzés intenzitásához is. A közönség pedig jobb, mint valaha: ahogy megszoktuk, ha a hazaiak támadnak, vagy gólt lönek, nagy a tombolás... ha a vendégek találnak be, a stadion egy távoli sarkában (5.1 rulzik) pár százan kiabálnak, az otthoniak döbentően hallgatnak. Még a sikoltozó női hangokat is lehet hallani egy-egy kényes szituációnál, a nagy csapatok szurkolói kórusairól nem is beszélve.

### Mi van itt még a zsákban?

Örömmre sokat fejlődött a játék, a mesterséges intelligencia, a dinamika, de hát manapság egy fociprogram nem csupán ennyiből áll. Egyből itt is van a karrier mód, amelynek segítségével 15 éven keresztül ehetjük a menedzsereket néha édes, de sokszor keserű kenyerét, hiszen nem elég, hogy magunk játszunk le minden meccset (ami nem kötelező), de folyamatosan menedzselni kell magát a csapatot is, folyton-folyvást fejlesztve a klub erőforrásait, lehetőségeit, amihez a lejátszott mérkőzéseken keressük meg a „tökét”, hiszen

### Jónak jó – de szépnek is szép?

Akik megszokták a FIFA 2004 és az EURO 2004 grafikai színvonalát, túl sok előrelépést nem fognak tapasztalni a FIFA 2005 esetében. Végre ugyanis az EA fejlesztői nem a játék egyébként dicséretes kinézetét, hanem a tartalmát fejlesztették tovább, így az újfajta játékosmozgások animációin kívül túl sok „látható” újdonság nincs. Ami látható, az az, hogy ezúttal a gép sokkal jobban játssza a focit, mint eddig. Jó, persze, vannak új kameraállások, de ezt én nem sorolnám a grafikai újdonságok közé, ahogy a kicsit jobb fény-



Sanyal felugorva büntet, Howard tehetetlen

a program jutalmazza a megnyert meccseket, ha nem kapunk gólt stb. Már a FIFA 2004-ben is találkoztunk ezzel a játékmóddal, de itt ezt is ollyanira továbbfejlesztették, hogy állítólag a Total Club Manager 2005-tel is erősen együtt lehet működni majd ebben a kérdésben. (Mivel nem állt rendelkezésemre TCM 2005, így ezt nem tudtam ellenőrizni, de higgyük el). Szinte önálló focimenedzser proginak is elmenne ez a mód. Tizenöt szezonon át küzdhetünk a dicsőségért, így egy ideig éjjel-nappal FIFA-zhatunk, mire teljesen kiaknáztuk minden lehetőségét.

### Hozzuk létre magunkat

Végre-végre! Több EA Sports-játékban ez már nagyon nagy divat volt, a FIFA-ból azonban nagyon hiányzott a Creation Zone, amelynek segítségével szinte bármilyen játékost létrehozhatunk. Ráadásul az arc modellezése olyan magas szintű, hogy kis gyakorlattal akár saját arcunkat (vagy valami nagyon hasonlót) is elkészíthetjük, így érdemes próbálkozni. Szerencsére egyéb vicces kellekekkel is felszerelhetjük magunkat (Davids szemüveg, hajpánt, nyaklánc vagy akár fülbevaló is) szóval szinte mindenki elkészítheti magát. Ugyanezzel a rendszerrel hozhatunk létre csaknem bármilyen bajnokságot vagy kupát, vagy akármit is: nem kell mindig a meglévőkhöz ragaszkodni, ha nem akarunk (vagyis bátran kezdhetünk olyan bajnokságot, amelyben az összes nagy csapat (Milan, Real, Manchester United stb.) mellett az angol harmadosztályú Buryt irányíthatjuk. Királyság, nem? Főleg World Class fokozaton jelent igazi kihívást ☺.

### Minden szép? Minden jó?

No persze, nincsen rózsza tövis nélkül, ahogy játékprogram sem lehet hiba nélkül. A nálam megfordult példányban nem lehetett az edzést joypaddal végezni, csak billentyűzettel, s ez eléggé kellemetlenül érintett. Emellett a karaktermodellek néha nem teljeselek: közele képeknél be lehet látni a gallérjuk alá vagy a nyitott szájukon keresztül – a semmibe. Ez azért eléggé nem

szép. A legnagyobb kellemetlenséget azonban nem ez okozhatja, hanem az EA Live trax szolgáltatása, amely mindenféle zenét lejátszik (nem tisztzem eldönteni, hogy jókat-e vagy sem), amikor azonban kiírja a nóta címét, pont a menüben, a Back, azaz a visszagomb fölé teszi, így hosszú másodpercekig kell várni arra, hogy visszaléphessünk. Sajnos ugyanígy nehézkes néha eltalálni, merre evickéljünk a menüben: ezt kicsit jobban összeszedhetnék volna. És sajnos, ahogy mondtam, az, hogy a grafika nem változott, magával vonzotta azt, hogy a közönség ugyanolyan, mint eddig. Pedig nem kellene most már nagy fáradozás ahhoz, hogy ez a kicsi hangulati elem a helyére kerüljön.

### Gyu

## HARDVER

**MINIMUM**  
PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
AMD 2500+ | 1 GB RAM | Radeon X800

„Semmilyen lassulást nem tapasztaltam, még a legnagyobb felbontáson és részletes-ségen sem.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Kinetika  
↑ Jobb mesterséges intelligencia  
↑ Creation Zone  
↓ Gondok az edzéssel  
↓ Közönség  
↓ Problémák a menükkel

GRAFIKA	10	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHÍVÁS	9
IRÁNYÍTÁS	10	SAZAVATOSSÁG	10

### Gyu VÉGSZAVA



Mindnyájan reméltük, hogy végre nemcsak a grafikán fejleszzenek, hanem magán a játékon is. Örömmel jelentem, megtették!

**93%**

### ÉS A TÖBBI

FIFA 2003	94%
FIFA 2002	93%
Pro Evolution Soccer 3	93%



AVAGY A „MORCOS ANGYALOK” ESETE

# SHADE WRATH OF ANGELS

Végy egy kis Prince of Persiát, adj hozzá némi Tomb Raidert, keverd össze egy csipetnyi Sufferinggel, és az egészet öntsd le a Silent Hill hangulatával. Elméletben ez lenne a Shade, lássuk, a gyakorlatban mi jött ki a Cenega sütőjéből...

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Horror TPS/kaland	Cenega
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Változó	Black Element Software
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	

GYORSLINK > 255

nagy a baj, és csak mi állíthatjuk helyre a dolgokat; amolyan klasszikus Jó és Gonosz küzdelmére számíthatok, démonokkal, zombikkal és élőhalott mágusokkal. Leegyszerűsítve a feladatunkat: különböző szent tárgyakat kell összeszedgetnünk kb. 30 pályán, négy világban és négy idősikban. Ilyenformán aztán a jelenkor mellett ellátogathatunk a középkorba, az ókori Egyiptomba és egy különösen nyomasztó árnyékvilágba is.

**TIPPEK** a 92. oldalon

**B**iztosan akad olyan köztetek, aki már korábban is hallott a *Shade*-ről. Eredetileg tavaly kellett volna megjelennie, ehelyett azonban az eltelt idő alatt új külsőt és új motort kapott a program. A lényeg azonban nem változott, továbbra is igazi „nézd a hátam” típusú akciókalandról van szó, nem kevés horrorbeütéssel. A történet szerint adott egy régész, aki egy apró kelet-európai városka templomában felfedez és megbabrál valamit, amit nem kellett volna. Végző kétségbeesésében levelet ír bátyjának – ez lennének mi –, hogy ugyan jöjünk már, és segítsünk. Mire a kisvárosba érünk, már csak kihalt utcákat találunk, öcsénk is eltűnt, találkozunk viszont egy angyallal, aki elmondja, hogy most bizony

### Prince of Zombia

A játék során találkozhatunk alapvetően harcolós szintekkel, de persze előfordul olyan is, ahol inkább az akrobatikus képességeinkre lesz szükség – ez utóbbit hatalmas mélységekkel és párkányon mászkálással képzeljétek el (á la *Prince of Persia*). A fejlesztők rengeteg puzzle-t ígértek, ez azonban az esetek túlnyomó részében láncok húzogatózásában és némi szokványos látatologatásban merül ki. Ezért aztán ugrabugra és „fejtörők” ide vagy oda, bizony a *Shade* legmeghatározóbb része a zombivadászlat. Ehhez a nemes tevékenységhez lényegében mindenféle kezünkbe akadó fegyvert felhasználhatunk, így ha kedvünk tartja, akár egy fahusággal is csépelhetjük ellenfeleink kobakját. Hősünk ugyan löfegyverekkel is felvértezheti magát,

A romantikus árnyékvilág



## DÉMONBŐRBE

Mire jó, ha az embernek angyalok a barátai...

Hősünk – a kedves(?) angyalka jóvoltából – bármikor átalakulhat démonná, amely elméletben nagyon erős, a gyakorlatban viszont már kevésbé. Tud viszont varázsolni, legalábbis ha sikerül neki elegendő varázslatot bevásárolni a néha felbukkanó boltban. Az árakat könnyebben határozzák meg, ezeket útközben szedgethetjük össze ládák szétcsapkodásával vagy éppen árnyékos helyek felderítésével. Mindez szép és jó, a probléma csak annyi, hogy ennek a démonnak kezdetben a legcsirább zombi is alaposan betehet (lévén, hogy képtelen a védekezésre),

ráadásul a varázslatok energiáját is a létezéséhez szükséges mennyiségből méri, így szerintem a látatologatáson kívül nem sok értelme van életre hívni...



Gyere ide szépfiú, beszéljünk meg a dolgot ©

mivel azonban löszerkészletünk meglehetősen limitált, mindenképpen jobban járunk, ha a kardforgatás csínját-bínját is minél gyorsabban elsajátítjuk. Mondjuk úgy, ha nagyon meleg a pite, akár lövöldözhetünk is, de azért az igazi árnyékvadász használja csak a pengéjét. Annál is inkább igaz ez, mivel míg aktuális kézi fegyverünkkel jó jedi lovag módjára akár a felénk szálló nyilakat is kivédhetjük, addig mondjuk egy pisztollyal ezt aligha tehetjük meg. Tovább nehezíti helyzetünket, hogy hősünk célzás közben képtelen mozogni, így ha egyetlen ellenfelet kell leteríteniünk, még nincs is nagy baj, ha viszont többet (és azok mondjuk nem fél km/h-val közeledő élőhalottak), akkor bizony izzadni fogunk.

### Gyilok gyilok hátán

Maradjunk tehát a kardnál vagy az alabárdnál, esetleg a buzogánynál (kinek melyik szimpatikusabb), hiszen ebből bőven lesz választék a játékban. Szám szerint kb. 30 különböző gyilokkal találkozhatunk; ezek nagy részét a különféle szörnyektől vehetjük el egy röpké „einstand” bemondása után. Az így szerzett kincsek egyetlen hátránya, hogy zsákunkba

valahogy nem férnek bele, így aztán gyűjtögetni nem lehet őket, legfeljebb használni. Mi több, barátunk, elég ostoba módon, bármihez nyúl is hozzá – meghúz egy láncot, vagy felmászik egy létrán –, a kezében lévő tárgyat automatikusan elejti. Kezdetben még mókás, később már kifejezetten idegesítő, hogy hiába van egy szép nagy kardunk, az egy emelettel feljebb lévő

## Ugrabugra és fejtörök ide vagy oda, bizony a Shade legmeghatározóbb része a zombivadászat

monsztát már nem csapkodhatjuk vele, mert a penge odalent maradt... Szerencsére utánpótlásból nincs hiány, de persze a kemény legények mindig olyankor jönnek, amikor éppen csak az alapfénykardot lóbalhatjuk (merthogy világít a drága). Dicséretes, hogy ahány fegyver, annyiféle módon bánik velük emberünk. A későbbiekben kombókat is tanulhatunk, de az igazat megvallva én ennek túl nagy jelentőséget nem tulajdonítottam. Sokkal fontosabbnak éreztem a jó ritmusérzékét, hiszen a harc a legtöbbször háritásból, majd jó ütemű visszavágásból áll. A Shade harcrend-

is (arról nem is beszélve, hogy nem menthetünk bárhol, csak előre meghatározott mentési pontokon – és ott is csak egyszer...). A cél tehát az előbb bemutatott módon menni, és gyakni a szörnyeket, gyűjtögetni az ereklyéket, mindeközben pedig gyönyörködni a környező világban. Ezen a ponton minden elismerést megérdemelnek a fejlesztők; a folyamatos félhomály kellőképpen nyomasztó, a rengeteg mozgó elemnek köszönhetően pedig nem tűnik kihaltnak és üresnek a táj (és aki szembejön, azt egyszerűen ütni kell). Fellebbenő zászlók és falevelek, csapkodó zsalugáterek, ide-oda repkedő madarak, és persze mindehhez tökéletes zenei aláfestés – ahogy a nagykonyvben meg vagyon írva! Az egyes szintek ugyan nem különösebben nagyok, viszont elég gyakran találkozunk monumentális terekkel – például hatalmas mélységekkel –, amelyek sokat dobnak az összképen. A pályákat sajnos nem nagyon lehet átrendezni, a zombikon kívül így legfeljebb hordókat és néhány kisebb bútort zúthatunk atomjaira – cserébe viszont nem tűnnek el legyőzött ellenfeleink! Hurrá ☺!

### Az a bizonyos süti

No és akkor most milyen játék is ez a Shade? Nekem tetszett, csak valahogy végig olyan érzésem volt, hogy minden apró részletét láttam már valahol. Kétségtelen, hogy grafikailag rendben van, de ezenfelül szinte egyetlen eredeti gondolatot vagy megoldást sem találtam benne (viszont akadt benne néhány logikátlanság). A bevezetőben említett képnél maradvány, véleményem szerint ezúttal az alkotóelemek finomabbak voltak, mint a süti, amely kisült belőlük. Ettől persze még lehet finom az a süti, mint ahogy a Shade is élvezetes játék (legalábbis amíg nem válik bosszantóan nehézé), így annak, aki szereti a TPS-ek műfaját, és netán még az árnyékvilágtól sem idegenkedik, mindenképpen érdemes belekóstolnia.

Del

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 700 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Az esetek 90%-ában tökéletes, a maradék 10%-ban viszont érthetetlen okból belassul – tudjuk be annak, hogy mi csak a Shade 95%-os verzióját teszteltük.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Jól sikerült 3D-s motor  
▲ Elethű harcanimáció  
▲ Kellemes hangulat  
▼ Nem túl eredeti irányításbeli butaságok

GRAFIKA	<b>8</b>	HANGULAT	<b>8</b>
HANGOK	<b>8</b>	KIHÍVÁS	<b>7</b>
IRÁNYÍTÁS	<b>6</b>	SZAVATOSSÁG	<b>7</b>

### Del VÉGSZAVA



Nem rossz, nem rossz, csak éppen eredetinek nem nevezném. Jó minőségű rokkabor...

**82%**

### ÉS A TÖBBI

Prince of Persia: SoT	<b>96%</b>
The Suffering	<b>88%</b>
Tomb Raider: AoD	<b>64%</b>



No kérem, ez bizony egy puzzle





Antantos repülőtér tévíz idején



WINGS-EMULÁTOR V6.05

# WINGS OF WAR

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Repülőgép-szimulátor	Gathering
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
I. világháború	Silver Wish
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	-

GYORSLINK > 1065

**TRAINER** a cd/dvd-n



A lövészárók körül minden kopár

Veztél már Zeppelint? Ha nem, itt az alkalom, a Wings of Warban akár ezt is megteheted. Ha pedig valami pörgősebbre vágysz, akkor itt van Neked a teljes első világháború az összes fontosabb légi csatával, no és persze a Vörös Báróval...

**G**ondolom, nem árulok el veled nagy titkot, hogy az amígás Wings vagy éppen a PC-s Wings of Glory sikerére „hajazó” Wings of War elméletben ugyanazt a sémát követi, mint az előbb említett klasszikusok: egyszerű kezelhetőség, élvezetes játékmenet és persze remek kerettörténet. Jó hír, hogy a három ismervből kettő mindenképpen stimmel... A WoW-ban egy angol pilóta bőrébe bújhatunk, aki viszont – ki tudja miért – gyakran a francia légierő gépeivel repül. A játék gerincét a 13 nagy pályára bontott hadjárat képezi, amely valójában 70-nél is több küldetést jelent. A pályák általában 3-4 hónap

meghatározóbb történéseit gyűjtik egy csokorba, így majdhogynem évszakként elhetjük át az első világégést. Ami mégis különlegessé teszi ezt a megoldást, az az, hogy a pályánkenti 8-10, kötelezően elvégzendő feladatot nem egyenként, hanem egyszerre kapjuk meg. Ilyenformán egy pálya teljesítése akár 70-80 percig is eltart; a felderítő küldetést földi célpontok támadása követheti, a fogolyszabadítás után jöhet a bombázók védelme, ha pedig ez utóbbit netán eltolnánk, akkor következhet maga a bombázás. Mindezek mellé a program rendszeresen szabadon választható bónuszküldetéseket is felajánl némi kiegészítő felszerelésért, mi több, ha nagyon szétnézünk a frontvonal környékén, akár további titkos feladatok is fellelhetünk (sőt, az ellenfél pilótáit párbajra is hívhatjuk). Így ömlesztve kicsit furcsának tűnhet a tálalás, annál is inkább, mivel gyakran egy-egy teljesített feladat elvégzése után szinte azonnal, a semmiből tűnnek elő

## JELEK

Az első gabonakörök

„A megszállás korábban elkezdődött, mint gondoltam” – mondaná Fox Mulder, Mel Gibson pedig biztosan egyből bedeszelné házának ablakait, ha játszott volna egy keveset a *Wings of War*-al. A fenti képek a Somme folyó közelében készültek 1918-ban, és mi sem bizonyítja fenyesebben, hogy az idegenek bizony figyelnek minket. Húú...!



az újabb és újabb ellenséges vadászgépek. Szerencsére senki sem várja el tőlünk, hogy az összes feladatot egy lendülettel, leszállás nélkül teljesítsük, így aztán jó konzolos módi szerint save-pontokat kell elérnünk, és így ha hibázunk, nem szükséges mindent a legelejéről kezdeni.

Idővel egyre többféle repülő próbálhatunk ki, sőt a program felépítéséből adódóan esetenként egészen érdekes helyzetekben találhatjuk magunkat; példának okáért léghajóból vagy éppen egy mezei teherautó pilótájáról is oszthatjuk az „áldást”. Nemritkán akár bevetés közben is gépet válthatunk, ilyenkor hősünk egyik repülőből átugrik a másikba; mókás látvány, különösen, amikor mindezt alulról felfelé teszi...

### No fizika, no para!

Lévén, hogy a *WoW* kimondottan árkádjátéknak készült, irányításában sem célszerű a hardcore szimulátoros elemeket keresnünk. Alapértelmezés szerint – vagyis Arcade módban – a repülők nagyjából úgy viselkednek, mintha mondjuk egy X szárnyú vadással repkednénk Verdun felett – no fizika, no para! Classic irányítási módra kapcsolva érdekes átmenetet kapunk a szimulátor és az árkádszemlélet között; a gép sokkal valóságosabban reagál mozdulatainkra, picit bizonytalanabbá és instabilabbá válik, végre használhatjuk a lábpedálokat, de továbbra sem kell különösebben aggódnunk az átesések miatt, és a szárnyaink se akarnak kiszakadni a helyükből egy-egy merészebb manővert követően. Érdemes ez utóbbi módot választani: sokkal élvezetesebb az irányítás, és bár a madár kicsit billeg, még bőven irányítható.

A kezelőfelület meglehetősen egyszerű: pajzs, lőszerkészlet, térkép – minden ismerős lesz más játékokból. Az egyetlen dolog, amire érdemes odafigyelni, a fedélzeti ágyúk hőfoka; ha túlmelegedett, beragad (mivel lőszerből

korlátlan mennyiség áll rendelkezésre, néha tényleg nehéz elengedni a tűzgombot). A küldetések közben különböző „power up”-okat gyűjthetünk be – erősebb motor, több gépágyú, extra pajzs stb. – mindössze a zászlókkal jelzett objektumokat (általában felderítőballonokat) kell kilőnünk, vagy valamilyen extrém mutatványt végrehajtva tuningolhatjuk gépünket. Általában a kiegészítő küldetések teljesítését is valamilyen extrával honorálja a program, ezeket azonban sajnos nem vihetjük magunkkal a következő bevetésre.

### Télen-nyáron Verdun egén

Ami első pillanattól kezdve megragadott a játékban, az mindenképpen az alatt elsuhanó táj igen látványos és aprólékos ábrázolása volt. A berepülhető hadszínterek igencsak méretesek, ráadásul tereptárgyból is rendkívül nagy a választék; komplett városok vasútállomással és ipari létesítményekkel, erdők, búzamezők, dombok, folyómedrek, és persze lövészárkok a frontvonal mentén. Sátorok, raktárak, ágyúk, rengeteg szárazföldön és vízben mozgó jármű, de a fejlesztők az olyan apróságokra is odafigyeltek, mint például a legelészõ tehének vagy éppen a szemaforok. Sajnos sem embereket, sem pedig harcoló alakulatokat nem látni odalent, pedig ha már tehenre futotta, néhány lövöldöző katona is beleférhetett volna a felvonultatott reper-toárba. A textúrák ugyan nem különösebben kidolgozottak, és a poligonszám sem szökik az egekbe, azért az összhatás így is kellemesnek mondható. Minthogy az első világháborúban a frontvonal gyakran hónapokon át alig mozdult el néhány száz métert, a fejlesztők fölöttébb kényelmes helyzetben voltak: megváltoztatták az évszakokat, és máris kész volt az új pálya. Ennek megfelelően Verdun közelében télen és nyáron egyaránt repkedhetünk, de emellett a különböző napszakok és időjárási viszonyok is változhatnak menet

## Árkád módban a repülők nagyjából úgy viselkednek, mintha mondjuk egy X szárnyú vadással repkednénk Verdun felett

közben. Van például napfelkelte és naplemente, köd és borús idő, ellenben nincs eső és havazás. A fülünk se panaszkodhat, hiszen a játék zenéje egyszerre hangulatos és nyomasztó (bár különösebben maradandó élménynek azért nem nevezném), és a hangok is megfelelnek az elvárásoknak. Két dolgot emelnék ki: az egyik a szél súvítése, amelyet eddig még egyetlen hasonló stílusú játékban sem tapasztaltam (pedig az életben nagyon is meghatározó lehetett), a másik pedig a pilóták üvöltözése, amit a 20. század elején még

Szegény pilóták akkoriban nem sokat láthattak a pilótafülkéből...



No, ez a Zepplin sem fog többet repülni

nyilván nem nyomott el a motorok zaja – határozottan jópofa megoldások! A szimulátorjegyeknek megfelelően belülről is irányíthatjuk aktuális repülőnket, de akinek ez nem lenne elegendő, az öt további nézőpont között váltogathat (sőt egyes géptípusokon az ügyállások között is mozoghatunk). A legjobb talán a „nézd a hátam” beállítás, hiszen így az elszennvedett sérüléseket is remekül nyomon lehet követni – esetenként méretes darabok szakadhatnak ki gépünk szárnyából, vagy akár a futóművet is letörhetjük. Milyen kár, hogy mindennek az irányíthatóság szempontjából szinte semmi jelentősége nincs...

### És ami nagyon hiányzott...

Az összkép tehát kellemesnek mondható: a 3D-s motor jó, a légi harc élvezetes, a látványra sem lehet panaszkodni, a körítés azonban sajnos közel sem olyan, ami az átlag fölé emelné

ilyen játék bizony többet érdemelt volna, különösen ha fejlesztői a néhai *Wingset* tüzték a lobogójukra. A *WoW* karakterében a *Secret Weapons of Normandy*t idézi – csak ott legalább volt valamilyen kerete az egésznek. Ettől persze még remek kis program a *Wings of War* (különösen, hogy egymás ellen, sőt akár neten is lehet játszani), de úgy vélem, egy kis hiányérzete mindenkinek lesz majd, aki rászánja az időt...

### Del

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Roccsenés nélkül futott még földközben is”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Kellemes grafika
- ▲ Remek irányíthatóság
- ▲ Rengeteg küldetés
- ▼ A körítés hiánya
- ▼ Nagyon hosszú, összevont küldetések

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

### Del VÉGSZAVA



Még mindig nem az igazi *Wings*-utánérzés, de legalább közelit. Nagy kár, hogy a körítésre már nem jutott elegendő energia!

**79%**

### ÉS A TÖBBI

AquaNox	89%
Yager	84%
Secret Weapons oN	83%



ÉN ÉS A LOVAGOM

# BEYOND DIVINITY

Ez a nap is jól kezdődik. Hősünket egy démon ejti foglyul, majd lelkét egy életre összeköti halálos ellenségének lelkével. Végre bosszút állhatna, de ha megölné, ő sem élné túl – fiúk, kezdhettek barátkozni!

**Akkor én nyilazgatok,** de meg majd a közvetlen közelről szétűsz mindenkit, OK?



**A**zt még át lehet vészelní valami, ha az embert valami felsőbb hatalom akarata ellenére elválaszthatatlanul összeköti valaki mással – például Halle Berryvel. Azt már kevésbé, ha ez a valaki egy Death Knight. Ritka alkalom, hogy a Jó és a Rossz lovagja dolgozzon össze, most mégis egymástól függ az életük, és mindkettő ugyanazt akarja: kiszállni ebből a kényelmetlen duóból. A Death Knight kegyvesztett lett, ezért a büntetés, mi pedig... nos, korábban volt egy kényes ügyünk, nevezetesen meg akartuk ölni, így érthető, ha nehezelt ránk.

## Lehetőségek tárháza

Aki játszott a *Divine Divinity*-vel, az tudja, hogy annak folytatásáról van szó. Az előző rész sajnos méltatlanul lett elfelejtve, és féltő, hogy a folytatásra ugyanez a sors vár, egyszerűen azért, mert nem kapott akkora hype-ot, mint például a nagyon hasonló

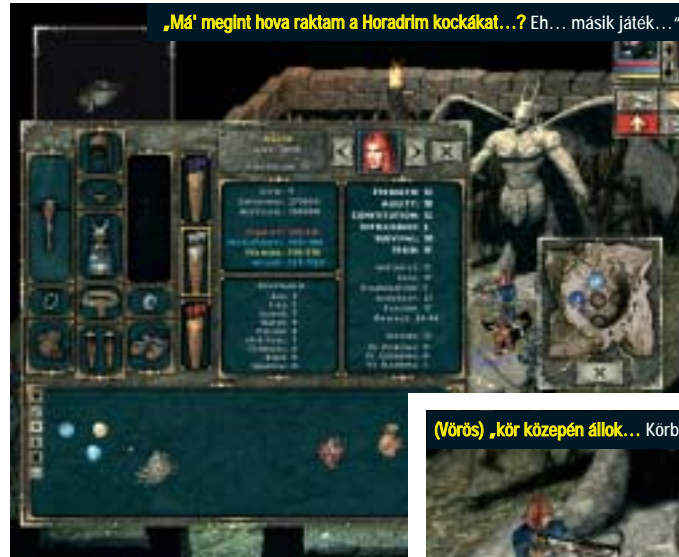
## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Izometrikus 3D	Digital Jesters
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Fantasy	Larian Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Divine Divinity	

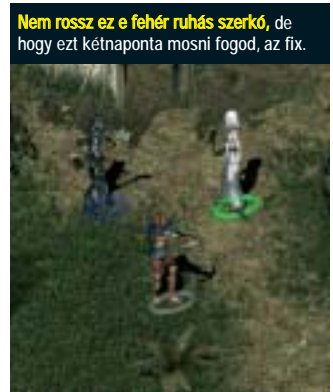
GYORSLINK **451**

**TIPPEK** a 92. oldalon

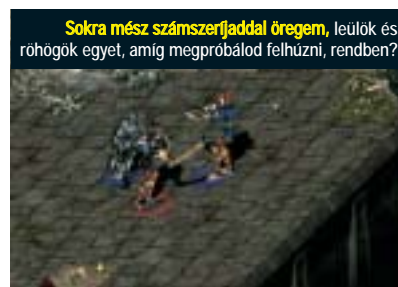
*Sacred* – pedig jobb annál. Az előző részt azért lehetett nagyon szeretni, mert elképesztő mennyiségű remek dolgot zsúfoltak bele. Igaz, a zömük nem volt eredeti ötlet, de ettől függetlenül kiválóan illeszkedtek egymáshoz, összességében mégis egyedi élményt nyújtva. A folytatás mindent áttemelt az előző részből, és rárakott még néhány lapáttal. A *BD* továbbra is a *Diablo* eztöld-éztöld játékmenetét dobja fel részletesebb RPG-háttérrel, rengeteg NPC-vel és küldetéssel, leginkább az *Ultima* sorozatra emlékeztető interaktív világgal, és teljes mértékben kedvünkre alakítható karakterekkel. Ehhez járul még az érdekes



„Má' meglint hova raktam a Horadrím kockákat...? Eh... másik játék...”



Nem rossz ez e fehér ruhás szerkő, de hogy ezt kétnaponta mosni fogod, az fix.



Sokra mész számszerjoddal öregem, leülök és rohógok egyet, amíg megpróbálok felhúzni, rendben?



(Vörös) „kör közepén állok... Körbevesznek jó barátok, s rosszak...”

sztori, amely végig folyamatosan alakul, egy rakás fejtoró, gazdag háttérvilág és – kicsit ugyan kilóg a sorból, de nem haragszunk érte – némi abszurd humor. Ez utóbbi talán a legmeglepőbb: a poének egyszer sem bárgyúk, ám néha kifejezetten zavarba ejtőek. Valószínűleg lesz, aki nem fogja értékelni, hogy ugyan a legtöbb humoros rész jól el van rejtve, hébe-hóba kapunk egy keményebb adagot. Néha kicsit úgy tűnt, hogy a grafikus és szövegíró srácok elfelejtettek egyeztetni, mert finoman fogalmazva is fura, amikor egy lefejezett hullákkal szegélyezett katakombában bókálunk, a félelmetes Death Knight pedig váratlanul bebüntet minket egy minősíthetetlen szöviccel...

### Mi leszel, ha Halállovag leszel?

A skillrendszer már az előző részben is jó volt, most azonban még nagyobb szabadságot ad. Visszatér az elődben megismert három kaszt: a harcos, a varázsló és a „túlélő” – aféle tolvaj-bérgyilkos keverék. A játék kezdetén bármelyiket választhatjuk – igaz, saját osztályunkéit magasabb szintre fejleszthetjük. Induláskor a Death Knight kasztját is meg kell adnunk, de mivel össze vagyunk kötve – persze nem fizikailag, elvégre nem szíami ikrek vagyunk – bármi újat tanulunk, azt ő is tudni fogja. A képességeket ugyanis *tanulni* kell, nincsenek szinthez kötve, hanem akkor szerzünk újakat, amikor találunk egy-

két könyvet, vagy jól megfizetünk egy NPC-t, hogy ossza meg velünk tudását. Szintlépéskor öt pontot oszthatunk szét az alapvető attribútumok között (erő, kitartás, intelligencia...) és egy skillpontot kapunk. A kasztokra jellemző jobb fegyverek és tárgyak általában magas attribútumpontszámokat igényelnek, így végső soron mégsem határtalanok a lehetősége-

gethető számtalan növényből, sőt magasabb szinteken már konstans effektet biztosító elixíreket is mixelhetünk magunknak. (Mégiscsak jó valamire a kémia, igaz?) A teleportálás rendszere ismerős, ehhez két apró teleportpiramisra van szükségünk: nagyon okos cucc, az egyiket ledobjuk valahol (érdemes biztonságos helyen, mert néhány okosabb szörny

nincs. Az idézés képessége a három alapkaszttól függetlenül működik. Ha ide is elszorunk néhány skillpontot, egyre erősebb és ellenállóbb lényeket zúdíthatunk az ellenség nyakába. Akkor sincs semmi baj, ha lemészárolják a megidézett lényt, de el kell telnie bizonyos időnek, mire újból idézhetővé válik – többek közt ezt az időt is lerövidíthetjük, ha fejlesztjük ez irányú képességeinket.

## Nem gond, ha az embert valami felsőbb hatalom akarata ellenére elválaszthatatlanul összeköti valaki mással – például Halle Berryvel.

ink: hiába tanulunk meg egy brutális varázslatot (például meteorzápor... na az valami), ha egyszerűen nincs elég manánk hozzá, mert intelligenciánk helyett inkább más tulajdonságainkat fejlesztettük. Jól jellemzi a képességszisztem flexibilitását, hogy ha úgy érezzük, egy adott skill már nem használunk (például az egykezes fegyverről áttértünk a kétkeszesre), akkor visszavásárolhatjuk a korábban ráköltött pontokat. Nem olcsó mulatság, de később már bőven lesz pénzünk. Különböző szituációkra pedig könnyebben tudunk reagálni, ha átcsoportosítjuk skillpontjainkat.

### Idézetek könyve

A világ interaktivitása számos helyzetben megnyilvánul. Például minél magasabb szintre fejlesztjük az alkímiában való jártasságunkat, annál bonyolultabb gyógyító lötyöket tudunk kotyvasztani a menet közben gyűjtö-

szívesen kibekkeli, míg visszatérünk), majd ha visszamennénk a kiindulópontonra, csak meg kell érintenünk a másikat. A charmok rendszere szinte teljesen ugyanaz, mint a *Diablo II*-ben. Arra alkalmas fegyvereinkbe, páncéljainkba vagy ékszereinkbe helyezve őket, nagyot dobnak statisztikáinkon. A folytatásban megjelentek a különféle varázserővel bíró drágakövek: ezek is ismerősek a *Diablo II*-ből. Először is be kell szereznünk egy szütyőt a kövek tárolásához. Attól függően, hogy épp milyen darabok vannak a drágaköves zsákban, különféle bónuszokat kapunk. Az előző részhez képest újdonságnak számítanak – bár a *Baldur's Gate II*-ből ismerősek lehetnek – az úgynevezett „summoning doll”-ok: olykor ugyanis találunk egy-egy babát, amelyből különféle mágikus lényeket idézhetünk – aggodalomra azért semmi ok, hajlakkal támadó gigantikus Barbie

### „Gyere-gyere ki a hegyoldalba...” (LGT)

A folytatás egyik legjobb ötlete, hogy minden fejezetben rábukkanhatunk egy kulcsra, amely párhuzamos univerzumot nyit előttünk: ezek a „csatateretek”. Ha épp eltévedtünk volna valahol, és torkig vagyunk a keresgéssel, netán túl erősek az ellenfelek, bármikor átruccanhatunk a csataterre – itt aztán nincs túlbonyolítva a dolog: teleportálás után egy faluszerecsében találjuk magunkat, ahol mindössze néhány árus ácsorog, mindegyiküktől kaphatunk egy-egy küldetést, bevásárolhatunk náluk, sőt meg is taníthatatunk magunknak néhány új képességet. Miután felvettük a rendelést (talál meg nekem a..., öld meg nekem a...), akkor irány a rengeteg, pár dungeon, és indul a kaszabolás. Mivel a legtöbb pályá hatalmas (ez nem csak a csataterrekre igaz), ezért könnyen megeshet, hogy beleszaladunk valami überbrutál szörnybe. Nincs ezzel semmi baj, ezért van az, hogy az első fejezet (öt nagyobb részre van osztva a játék) elég lineáris, míg a későbbiek már szabadon bebarangolhatók. Minél mélyebb-



Az asztalon a rosszfiúk napi teendőit olvashatjuk...



Skála Metró a középkorban...



„Kapitány a hídnak! Sugározz fel Scotty!”

re merészkedünk a vadonba, annál keményebb szörnyek várhatók, de ezzel az elejtett tárgyak értéke is arányosan növekszik. A csatatér rendszere a leggyagyibb RPG-kliséket idézi, de épp ez benne a poén. Azzal, hogy ezek a primitívebb, zúzos részek el lettek választva a fősztori vonalától, maga az alapjáték menete sokkal fesze- sebbé vált (*Nekem egy kicsit Diablo- savnak tűnik a dolog... – ender*).

### Íjász lenyomni barbár!

Az ellenfelek nem lettek sokkal okosabbak, de lényegesen több van belőlük, és így többféle harcmodort kell bevetnünk ellenük. Ilyenkor felbecsül- hetetlen szolgálatot tesz hű naplónk, amelyben részletes statisztikákat találunk az általunk lemészárolt rémekről, általános tulajdonságaikról és gyenge pontjaikról. Van, amelyik a szűrő-, a vágó- és a zúzófegyvereket viseli nehezebben, mások az elementális támadások (viz, tűz, föld, levegő, lélek, árnyék és csont) valamelyikét. Érdekes, hogy az összes extra sebzési módot kipróbálhatjuk ijjal (!) is: találunk nyilakat minden elementálból, egyszerre háromféle lehet az inventoryban, és külön gombbal válto- gathatunk közöttük. Az ijjal kapcsola- tos skillek között olyan érdekessé- gekre bukkanhatunk, mint az alapnak számító szűrősebzés mellé járó zúzó- (crushing) bónusz... tehát még egy gólemet is le tudunk teríteni egy speckó ijással, ami azért más RPG- kben nemigen fordul elő.

### Aztán pakolj is össze magad után, fiam!

A grafika az előző rész továbbfej- lesztett motorját használja, a *Sacred*hez hasonlóan vegyíti az izometrikus nézetet a 3D-ben ani- mált karakterekkel. A végeredmény meggyőző: bár kétkem, hogy bárki is sűrűn használná a zoom lehetősé- gét, legalább nem kell lemondanunk az aprólékosan megrajzolt, gyönyörű hátterekről sem. Ezeknek kö- szönhetően lesz igazán változatos a játék, mert az öt fejezet folyamán jó néhány érdekes helyszínen meg- fordulunk majd. Természetesen az interaktív tereptárgyak is 3D-s: az előző rész zseniális újítása volt, hogy egymásra pakolt ládákat, hor- dókat, köveket egyesével elmozdít- hattuk, sőt akár át is hajlíthattuk a helyiségen. Ha netán elakadnánk valahol, érdemes szétdobálni a cuc- cokat, mert egy halom könyv vagy zsák alatt gyakran titkos csapóajtók – vagy csupán eldugott cuccok – rejtőznek.

De hogy ne csak dicsérjük a játékot, felrögható, hogy a karakterek animáci- ója néha kissé darabos, és útvonalke- resésük is hagy némi kívánnivalót ma- ga után. Egyéb negatívumot azonban nemigen lehet felhozni – aki szerette a *Diablót* vagy a *Sacredet*, esetleg egy jó kis sztorizós, klasszikus RPG- re vágyik némi hentelessel és renge- teg érdekességgel, az bátran fusson neki a *Beyond Divinity*nek.

mazur

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 64 MB RAM | 16 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„Érdekes minél nagyobb felbontásban ját- szani, mert különben a különféle ablakok akár teljesen kilóghatnak a képből.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Kiváló RPG-rész
- ↑ Rengeteg lehetőség
- ↑ Jó sztori
- ↓ Útvonal-követési gondok
- ↓ Néhány elnagyolt animáció

GRAFIKA	5	HANGULAT	9
HANGOK	8	KIHÍVÁS	8
IRÁNYÍTÁS	7	SZAVATOSSÁG	10

### mazur VÉGSZAVA



A BD annyi lehetőséget nyújt, hogy felsorolni is nehéz lenne, a játékmenet elképesztően sok- oldalú. Akik bírják az akció- RPG- ket, mindenképpen tegye- nek vele egy próbát!

# 84%

### ÉS A TÖBBI

Diablo II: Throne of Bhaal	92%
Diablo II	88%
Sacred	84%

# Előfizetés egy fillér készpénz nélkül!

**Fizess elő most, és az előfizetési díjat havi  
részletekben, lapszámonként fizetheted  
a számlavezető bankodon keresztül\***

**Az előfizetési díj:  
CD 1350 Ft/hó  
DVD 1740 Ft/hó**

Az akcióban való részvételhez pontosan töltsd ki a lapban található  
Csoportos Beszedési Megbízást és küldd el postacímünkre:  
**IDG Hungary Kft. Budapest 5, Pf.: 578, 1374**

\*Az akciót jelenleg azok vehetik igénybe, akik az OTP Bank Rt.-nél vezetnek folyószámlát. Az előfizetési díj havonta kerül levonásra, a Megbízáson megjelölt időben és a megjelölt összeghatár erejéig. Kérjük, ennek érdekében jelöld meg a 6. pontban a „Díjfizetés gyakoriságánál” a „havi” lehetőséget, illetve az értékhatárhoz a CD-s GameStar esetében 1350 Ft-ot, a Dupla DVD-s Ezüst GameStar előfizetéséhez pedig az 1740 Ft-ot! Kérlek, ne felejtssd el aláírni a kitöltött Megbízást! A Megbízás bármikor visszavonható személyesen az OTP Bank Rt. bármely fiókjában. Információs vonal az előfizetéssel kapcsolatban: 06/1-577-43-01.

**GameStar**

**Európa legolvasottabb  
gamer magazinja**



Bizánc császára éppen Bánfi hajszeszért könyörög



Ahogy Achillesnek, a várnak is gyenge a sarka

## BECSÜLETBELI ÜGY

# KNIGHTS OF HONOR

Tökéletes időzítéssel érkezett meg a szerkesztőségbe a Knights of Honor. A Rome: Total War megjelenéséig már (remélhetőleg) csak hetek vannak hátra, így most kiéhezve, amolyan „ha ló nincs, számár is jó” alapon tusz-koltuk a lemezt a gépbe – enyhítendő a „római” várakozás hosszú óráit.

**A** bevezetőben említett felfokozott érzelmi állapot miatt az Electronic Arts gondozásában megjelenő *Knights of Honor* erős hendikeppel indult. Jól van, essünk túl ezen is, mielőtt bemasíroznak a légiók – gondolta az előítéletekre hajlamos és megérzésekre alapozó teszter. Aztán azon vette észre magát, hogy nem is olyan rossz játék ez a *KoH*. Kicsit később már a külvilág is megszűnt létezni, annyira belevetette magát a toborzás, építkezés, politikai csatározások kellemes egyvelegébe. Megint később kiderült, hogy korai volt az öröm: a „becsületes lovagok” tényleg csak előzenekarnak tekinthetők. Hogy miért változott hullámvasútszerűen a játékról alkotott megítélésünk? Ezt regéljük most el.

### Nem II. vh.? Akkor középkor!

Vannak dolgok, amelyekre nem lehet ráunni. Ebbe a csoportba tartozik például vizilabda-válogatótunk hosszú évek óta tartó tündöklése (ha minden összejön(-tt), mire ezeket a sorokat olvassátok, már újabb fényes érem lapul a vitrinben ©). De hogy kerül a csizma az asztalra? Nos úgy, hogy a megunthatatlan dolgok listáján a második világháború mint játéktéma minimum dobogós helyezett – legalábbis a játékfejlesztők kicsiny táborában. Ha valamiért egy kiadó mégsem az emberiség legnagyobb agybetegségét szemeli ki, na akkor jön a középkor, a maga elmaradhatatlan lovagjaival. A *KoH* csapásiránya ez utóbbi területre kon-

centrál. A szokásos recept alapján dolgozik: egy ország királyaként kell tartományainkat gazdaságilag helyesen fejleszteni, hogy aztán derék parasztjaink kellő mennyiségű búzával és emberanyaggal lássák el hadjáratunkat, amelyet azért vagyunk kénytelenek vezetni, mert a szomszéd nemzet szép szóval nem képes megérteni, hogy az ott, ahol laknak, az a MI területünk. A játékban a *Total War*ban olyan jól bevált szisztémával találkozhatunk, azaz a nagytérképen zajlik mindenféle fejlesztés, építkezés, valamint a seregmozgatás is. Ha pedig fegyveres konfliktusra kerül sor, a 2D-s térképről átkerülünk az ál-3D-s vidékre, ahol márdártávlattól vezethetjük a képernyőn túlságosan is apró vitézünket. A csa-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Birodalomépítő	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Középkori Európa	Black Sea Studios
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
-	

GYORSLINK >> 440

tára sok szót nem érdemes pazarolni. Átlagos vagy inkább az alatti megjelölés, a szokásos formációk és manőverek. Egyedül talán az ostromok viszont némi szintet az egyébként fájoan egyszerű „stratégiazásba”.

### Majdnem történelmi tett

Kampányt indítva három korszak, valamint az akkoriban Európában és a környékén megtalálható összes népcsoport trónja közül választhatunk. Így természetesen Magyarország koronás főjeként is rettegésben tarthatjuk a környező országokat. Sajnos csak az uralkodók nevezhetők nagyjából történelminek, ugyanis minden játékelem véletlenszerűen



Ahogy már annyiszor, most is lángokban áll a Balkán

generál pályát a számítógép. Ez nem azt jelenti, hogy a francia király Cipruson kezd, hanem azt, hogy a régiók erőforrásai és a kezdetben meglévő épületek játékról játékra változnak. Ez persze nem baj, hisz így van értelme újrakezdeni.

A főcél kellően nagyravágyó: Európa (egyed)uralkodójává kell avasználunk. A hagyományos megközelítésben úgy érhető el mindez, hogy le-

igazzuk a fél kontinent, mire a többiek gyorsan megszavazzák, hogy „oké, nyertél!”. A kevésbé vérszomjas megpróbálhatják összegyűjteni az összes úgynevezett kingdom

## Ügyesen kombinálva nagyon effektív, specializált hadurakat 'tenyészthetünk'.

advantage-et, amelyek kábé úgy funkcionálnak, mint egy világcsođa a Civilizationben. Eme kellemes előnyök megszerzéséhez különböző árukat kell a birtokunkban tudni – vagy úgy, hogy valamely régiókból, egzotikus cuccok esetében meg a világ végéről.

Országunk kisebb területekre oszlik, amelyeket külön-külön kell fejleszgetnünk. Rengeteg épület, erődítmény tartozik a játék kínálatába, de az, hogy egy konkrét régióban mit építhetünk, az országrész különleges tulajdonságaitól függ. Ahol ezüst lapul a föld mélyén, értelemszerűen ott nyithatunk bányát. Hasonlóképpen csak a vadban gazdag területeken végezhetünk speciális vadászfeladást. Egy régió maximum három különlegessége lehet, s bizonyos, nagyon összetett építmények felhúzásához akár több extrának is egyszerre kell jelen lennie.

### Lovagias játékok

A kereskedelemhez, az egyházi ügyek kezeléséhez, a kémkedéshez és a hatékonyabb fejlesztéshez egyaránt egy dologra lesz szükségünk: lovagra. Lovag lehet bármelyik (férfi) családtagunkból, de akár saját magunkat is „megdolgoztathatjuk”, illetve bérelhetünk is segítséget. Utóbbi egyrészt pénzbe kerül, másrészt néha ellenséges kémekeket sikerül felfogadnunk, akik szélsőséges esetben akár az életünkre is törhetnek. Tehát igyekezzünk sok fiút nemzeni! A rokonságnak az az előnye is megvan, hogy gond nélkül visszahívhatók bármelyik pozícióból, s akármilyen feladatra bevethetők. Lehet találni egy kicsit hadvezér, az-

denki mindenkivel hadban áll, s ebből az össznépi örületből pokolian nehéz kimaradnunk. Háború háborút követ, a lakosság lázong, s gondosan felépített birodalmunk percek alatt darabjaira hullik. Az sem szépíti az összképet, hogy lépten-nyomon bugokba botlunk, s elég rendszeresen önkényesen bezárja magát a program. A KoH megmérgettetett, és gyengének találtatott.

**-csonti-**

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 600 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

PIV 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeForce FX 5600

„Nagyon sűrűn 'fagyizott', s csak reménykedhetünk, hogy azért, mert a cégtől egy kiadás előtti – de elvileg 100%-os – tesztverziót kaptunk.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Egyedien feltápolható hadvezérek	↓ A hadjárat hosszú távon menthetetlenül „szétesik”
↑ Sok és érdekes építmény, fejlesztés	↓ Néhány kényelmetlenül elérhető funkció
↑ Rengeteg játszható nép	↓ Bogarínvázió
GRAFIKA <b>6</b>	HANGULAT <b>9</b>
HANGOK <b>8</b>	KIHÍVÁS <b>8</b>
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>5</b>

### -csonti- VÉGSZAVA



Habár semmilyen komoly újítás nem szerepel a játékban, a felhasználott ötletekből remek progiszülethetett volna, amennyiben nem hamarkodtak volna el a kiadást. Talán majd a patch...

**77%**

#### ÉS A TÖBBI

Medieval: Total War	<b>92%</b>
EU 2	<b>91%</b>
Crusader Kings	<b>89%</b>

### TE IS MÁS VAGY, TE SEM VAGY MÁS!

Ha nincs ötleted, legalább tudd, honnan kell lopni

Sokszor leírtuk már, de ettől még igaz marad: a játékszoftverek piaca (is) régen eljutott arra a pontra, amelytől kezdve már irgalmatlanul nehéz bármi eredetit megtalálni. Ettől persze még lehet remek programokkal előrukkolni, csak jó helyről kell „nyúlni”. A *Knights of Honor* ebből a szempontból jelesre vizsgázott. Az egész birodalomépítgetés, fejlesztések témakör ügyebár leginkább a *Civilization*ot juttatja eszünkbe. A kereskedők használatára, az összetett diplomácia az *Europa Universalis* egyik erénye volt, míg a nemesi család kiházasításával, megfelelő pozícióba helyezésével a *Crusader Kings*ben tölthetünk hosszú órákat. Aztán akad itt még nyomokban *Warlords*, *Total War*, *Heroes of Might & Magic* is. A lista hosszú, de – a készítőik szerencséjére – legalább rendkívül impozáns.





Egyértelmű, hogy a gépkarabélyal szétlövöm a páncélost. Vagy mégsem...?



A kék paca dímenzió lakói megérkeztek

FRÖCCSÖNTÖTT HÁBORÚ

# ARMY MEN SARGE'S WAR

Kicsi zöld lények, amelyek elárasztják a Földet, letiporva mindenfajta ellenállást! Nem, nem kell rettegni, az ufóinváziót későbbre halasztották, ezúttal csak a műanyag katonák összecsapásának legújabb epizódjába nyerhetünk bepillantást, ha elkezdünk játszani.

**A**z *Army Men* sorozat, amely az apró, műanyag katonák csatározásairól szól, nem ma kezdődött: találkozhattunk köztük jól vagy kevésbé jól sikerült alkotásokkal is. A 3DO megszűnésével sokan azt hittük, hogy a kis zöld bakák eltűnnek a süllyesztőben, de a Global Star, amely eddig budget-játékok kiadásával foglalkozott, felkarolta a témát, és kiadott egy új részt. Az aktuális epizód egy TPS, ahol Sarge élén kell igazságot szolgáltatnunk a Zöld nemzetnek. Sarge egyébként nem egy

leginkább egy zombira vagy a *Mortal Kombat* egy munkanélkülivé vált szereplőjére emlékeztet. Miután kis idő múltán Malice-nak sikerül megtorpedóznia a békefolyamatot, és mellékesen megölnie Sarge összes barátját, a vén katona bosszút eskszik, és egyszemélyes halálosztóként megindul Malice serege ellen... A történet ugyan nem egy különlegesség, de a játék világához teljesen jól passzol, különösen, ha nem vesszük véresen komolyan, hanem inkább egyfajta paródiaként kezeljük. A folytatást az

**Nem a kemény, macsó harcos jut eszünkbe róla, hanem a kovi ubi meg a műtyi-prütyi**

név, hanem a Seargant, azaz örmester becézése. Most azonban úgy tűnik, hogy Sarge, a Zöld és Barna seregek közti csaták nagy veteránja, végre megpihenhet: a két oldal éppen békét készül kötni, ami pontot tenne a hosszú ellenségeskedés végére. Van azonban, aki úgy gondolja, ezt túl unalmas lenne, és gyorsan egy kis csoport élére állva kirobbantja a harcot. Az illetőt Malice-nek hívják, s azon túl, hogy rettentően gonosz, nem sokat tudunk róla: kinézetében

időnként felbukkanó átvezetők mutatják be: ezek első osztályúak, és kiválóan megadják a játék hangulatát. A látvány többi részével már nem lehetünk ennyire elégedettek: a grafika nem csúnya, de teljesen átlagos, semmi különösebb effekttel nem találkozunk (hogy a 800x600-as maximális felbontásról ne is beszéljék...).

## Műanyagok, katonák

A játék stílusa TPS, vagyis Sarge-ot irányítva kell teljesítenünk a küldeté-

seket. Namármost ezzel csak két gond van: először is az irányítás igen gyengére sikeredett. Kezdjük ott, hogy nem módosíthatjuk a billentyűzetbeállítását, amire így, 2004 környékén nyugodtan kijelenthetjük, hogy ultragáz. Hősünk mozgása is elég nehézkes, az oldalazásnak, guggolásnak szinte nincs is értelme. Szerény vigasz, hogy legalább a kamerakezeléssel nincs gond.

Sarge-ot 12 küldetésen át vezetve kell eljuttatnunk a befejezésig. A pályák váltakozva hol a játék-, hol a valós világban játszódnak. És itt szembesülünk a másik komoly problémával: a küldetések halál unalmasak, egy kaptafára készült, semmifajta gondolkodást, stratégiát, netalántán lopakodást nem igényelnek, csak megyünk, és lövünk. Ennél összetettebb feladattal nem is igen fogunk találkozni, ami mondjuk egy deklaráltan ilyen stílusú játéknál – például *Painkiller* – nem gond, itt viszont azért ennél többet kellett volna lenni az asztalra... Némi változatosságot visz az öldöklésbe, hogy a pályákon kötszerre, löszerre, fegyverekre, illetve az ellenség haditerveire és hadilobogóira bukkanhatunk – utóbbi kettő megszerzését kitüntetésekkkel honorálja a vezérkar. Arzenálunk is tekintélyesnek mondható, hiszen a gépkarabélytól kezdve a shotgunon át a páncélökölög és lángszóróig mindenfajta pusztítóeszköz megtalálható a kelléktárban. Ugyanez a változatosság nem állítható viszont az ellenség kapcsán, amelyből összesen néhány fajta van, beleértve a járműveket is. Ha az egyszemélyes küldetéseket befejeztük, tolhatjuk még multiban is, de a gyenge megvalósítást látva nem hiszem, hogy sokan

belekezdzenének. A *Sarge's War* igen csak gyenge lett: bár ideig-óráig el lehet vele játszani, előbb-utóbb úgyis inkább visszatérünk majd egy másik, jobban sikerült TPS-hez.

**Uhu**

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
TPS	Global Star Software
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐ
Műanyagkatona világ	Tactical Development
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	-

GYORSLINK 1064

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Játékkatonák	↓ Gyenge irányítás
↑ Látványos és hangulatos átvezetők	↓ Túlságosan egyszerű játémenet
	↓ Átlagos grafika és hangok
GRAFIKA <b>6</b>	HANGULAT <b>6</b>
HANGOK <b>5</b>	KIHIVÁS <b>5</b>
IRÁNYÍTÁS <b>5</b>	SZAVATOSSÁG <b>5</b>

### MINIMUM HARDVER

PIII 450 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

## Uhu VÉGSZAVA



Az elődök alapján lehetett volna egy jó kis TPS, de a gyenge megvalósítás miatt egy átlagosan unalmas, szimpla lövöldözős játék lett belőle.

**59%**

### ÉS A TÖBBI

Prince of Persia: SoT	<b>96%</b>
Max Payne 2	<b>95%</b>
Sarge's Heroes	<b>65%</b>

# XPER

## xpand rally

**HAMAROSAN  
A BOLTOKBAN  
MAGYAR NYELVEN**



Magyarországon forgalmazza:

**N-TEC** Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.  
Tel.: 06-1-261-1219  
[www.n-tec.hu](http://www.n-tec.hu)



**techland**

Fészkés fenevadak

## ZOO EMPIRE

**M**indig is szeretted volna egy orangután? Vagy kettőt? Szüleid meg egy nyamvadt aranyhörsőggel intézték el a dolgot? Most kiélted magad!

Karrierünket az állatkertipar névtelen peonjaként kezdjük, majd lassacskán új és új állatkerteket mentünk meg a csődtől. Végül az egész szakma (az utolsó rozmáridomáig) kalapját lekapva meri csak kiejteni nevünket. Feladatunk, hogy az adott lehetőségekhez mérten felvirágoztassuk a gondjainkra bízott intézményt, boldoggá téve a vezetőséget, a látogatókat és persze az állatokat is – természetesen nem úgy. A küldetések folyamatosan nehezednek – első feladatunk gyanúsán könnyű, csupán le kell fényképezni néhány állatot –, később már kénytelenek leszünk belemerülni a grafikokba, és alaposan átgondolni a bevételek-kiadásokat, vagy szelnek ereszthetjük az egész társaságot. Érdekes módon mégsem ez

a rész nehéz (még nekem sem, pedig a *Tycoon* játékokban átlagosan negyedóra alatt csödbe viszek bármilyen vállalkozást), hanem a megfelelő atmoszféra megteremtése. Néhány állat hisztisebb, mint egy turnézó popsztár, és az alkalmazottak sem tűnnek sokkal okosabbnak náluk. Ha állataink végre elégedettek a lakhelyükkel, hátravan az igazi mutatvány: látogatóink megkopsztása. A *Zoo Empire* nem rossz játék: néhol részletesebb, néhol elnagyoltabb, mint a *Zoo Tycoon* – a hangulat mégsem az igazi.



Ööö... talán épp rosszkor jöttünk. Menjünk, gyerekek, nézzük meg a zsiráfot!

### ÉRTÉKELÉS

68%

KIADÓ  
Microsoft  
FEJLESZTŐ  
Enlight

Bokszmeccs „meccsbokszokkal”

## ROOM ZOOM

**M**int megboldogult gyermekkorunkban! Ismét törökülésben kuporgunk a padlószőnyegen, és hangos „eeemmm-emm-emm” közepe te száguldanak a meccsók...



Aszta medzsó kicsit hoppá?!

A koncepció persze nem új, elég ha csak az örök klasszikus *Micro Machines*re gondolunk (respect!), és az utóbbi néhány évben is felmelegítették már az ötletet, hogy miniatűr autókkal kell versenyeznünk (*RC Cars*, *Revolt*). Sajnos a *Room Zoom* esetében úgy tűnik, mintha a készítők ezzel a húzással egy igencsak középszerű autóversenyt próbáltak volna megmenteni. Noha tényleg hangulatos végigrepeszteni a fürdőkád szélén, majd heves fékcsikorgás közepette kikerülni egy gigantikus tekerics WC-papírt, egy idő után már mégsem olyan klassz. Pedig van néhány fölvehető power-up is, amelyekkel saját kisautónkat védhetjük, vagy a többieket löhetjük szét – bár szétlőni úgy igazán senkit sem lehet, csak repülnek egy nagyot, és veszítenek néhány másodpercet. Sőt néhány tereptárgyba is

belelőhetünk – ezek ilyenkor bedőlnek a pályára, maguk alá temetve az épp arra haladókat, de még ez sem segít. Szó se róla, egy darabig érdekes, de minden pálya csak elsőre jelent kihívást. Második körre kiismerhetők, a harmadikra pedig már a shortcutokat (parancsikonokat, haha) is tudni fogjuk. A grafika elnagyolt, de még belefér, a fizika teljesen idióta, de lehet, hogy szándékosan. A *Room Zoom* bizonyos életkor alatt lehet, hogy szórakoztató, de akkor már inkább szedjük elő a régi meccsokat.

### ÉRTÉKELÉS

54%

KIADÓ  
Blade Interactive  
FEJLESZTŐ  
Jaleco Studios

Lékö, Lékö, riadó!

## CHESSMASTER 10TH EDITION

**S**akkprogramot nem egyszerű tesztelni. Könnyű lenne rávágni, hogy „aha, tényleg okos”, miután a gép folyamatosan porig aláz, de egy átlagos játékos esetén ez nem is olyan meglepő.

Ki tudja, Polgár Judit vagy Lékö Péter talán laposra



Meg kell ölnöm a királynőt... Meg kell ölnöm a királynőt...

verné a Chessmastert, de ők nem írnak játékesztet – így van ez kitalálva. Sokkal érdekesebb az, hogy a játék még azoknak is szórakoztató, akik épphogy csak ismerik a sakk szabályait. A gép ügyesen be-méri a nekünk való nehézségi szintet, és akár leegyszerűsítve, akár lépésenként hosszasan magyarázva bevezet minket a sakk rejtelmeibe – igaz, mivel a hangos kommentár angolul van, nyelvtudás nélkül már nem olyan egyszerű felfogni, hogy mi is annyira zseniális például a Winawer-ellencselben. A kinézetre sem lehet panasz, bár itt nyilván nem ez a lényeg. Mégis számtalan sakk-készlet közül választhatunk, az animált fantasy figuráktól kezdve a felismerhetlenségig leegyszerűsített acélbábukig. Végezetül egy fontos figyelmeztetés azoknak, akik először próbálnák ki a sakkot: bár itt is vannak parasztok, nem vágnak fát, és nem gyűjtenek aranyat, a lovagok nem lépnek szintet, a bástyára pedig nem lehet ágyút telepíteni. De lehet multiban tolni.



Oké, kire mondtad, hogy paraszt?!

### ÉRTÉKELÉS

88%

KIADÓ  
UbiSoft  
FEJLESZTŐ  
UbiSoft

Kicsitokiazfix

# ASTERIX & OBELIX XXL

**V**an még itt valaki, aki emlékszik a két vasók-lú gallra? Aki most látja őket először, higgye el: valaha voltak ennél jobb formában is.

Jó néhány éve már annak, hogy a két gall képregényfigura (azóta már mozihős) PC-n is tiszteletét tette. Aki nem elég idős ahhoz, hogy emlékezzen a képregényre (sajnálhatja), és a filmváltozatokat sem látta, annak annyit érdemes tudnia a két délceg harcosról, hogy egy olyan gall törzs

fiai, akiket nem tudott bekebelezni a római birodalom. Hiába küldi Cézár ellenük legderekasabb katonáit, Asterix és Obelix hazapofozza őket. Most azonban beüt a baj: vadászatról hazatérve látják, hogy a rómaiak felgyújtották falujukat, az embereket pedig elhurcolták. Asterix és Obelix utánuk indul, és hamar rá is lelnék a törzs druidájára (a képregényben Magikoturmíxnak hívták, ő készítette Asterixnek a „quad damage” hatású csö-

dafőzetet). A többieket azonban messzi földekre hurcolták, így a srácnoknak jó sokat kell gyalogolniuk, mire mindenkit összeszednek. A játék legnagyobb érdeme, hogy viszonylag jól adja vissza a képregényes hangulatot: ugyan a grafika emiatt elég egyszerű, de a karakterek megjelenítése megfelelő. A játékmenet egyszerű (rómaiakat kell csépelni), de találunk néhány jópofa ötletet: például a két gall mellett Dogmatixet (Mirnixdirnix), Obelix kutyáját is irányíthatjuk, vagy új kombókat is vásárolhatunk; mindazonáltal egy idő után mégis unalmasá válik – az irányítás pedig szörnyű.



## ÉRTÉKELÉS

> **58%**

KIADÓ  
Atari  
FEJLESZTŐ  
Atari

E fiúból CEO lesz, akárki meglássa!

# TRANSPORT GIANT

**I**smét egy megalomán játék világalurmi célokat dédelgető csemetéknek: ezúttal kétszáz éven át uralhatjuk a szállítóipart – vagy akár az egész gazdaságot.

Ismerek valakit, aki hallott valakiről, akinek a volt főnökének a szomszédjának a lányának az ismerősének a kollégája már végigtolta a *Transport Tycoon*-t. Ha ismerném személyesen, megkérdezném, hogy miért tette, de az is lehet, hogy nem merném megszólítani. Pedig most biztosan örül: a *Transport Giant* kicsit olyan, mint ha a *Transport Tycoon* és a *Sim City* keveréke lenne. Az 1800-as évektől kezdődően a kezünk alatt bontakozik ki az ipari forradalom, amelyben egyre jelentősebb szerepet kap a logisztika. Ez lesz a mi tőkénk. Kiválaszthatjuk,



hogy Amerikában vagy Európában akarunk-e játszani (ennyit a transzszibériai vasútról...), esetleg „végtelen” térképen. Innen már sejthető a folytatás: a változó világhoz alakítjuk a szállítóipart, kihasznál-

va az ipari fejlődés vívmányait, és igyekszünk minél nagyobbakat kaszálni. A játékon látszik, hogy hatalmas munkát fektettek bele, mégis kevés új ötlet mutat fel a *Transport Tycoon*-hoz képest. A kivitelezésre azonban lehet panaszkodni. A grafika ugyan jobb, mint az ilyen cuccok általában, de azért nem kell miatta túlhúzni az X800-at. Sokkal cikibb, hogy gyakran fagy, ettől kicsit félkészen tűnik az egész. Szintén a tálaláshoz tartozik, hogy semmiféle oktatómód nem áll rendelkezésünkre, ami egy ilyen játéknál igencsak kétségbeejtő lehet.

## ÉRTÉKELÉS

> **73%**

KIADÓ  
JoWood  
FEJLESZTŐ  
JoWood

Hajcsatok! Hajcsatok!

# CYCLING MANAGER 2004

**A** *Pro Rugby Manager* sikerén felbátorodva ismét sportmenedzserjátékkal lepett meg minket a Cyanide. Ezúttal a bicajosokat hajszolhatjuk a világhír felé.

A játékeret javarészt most is grafikonok töltik ki: a legapróbb részletekig meghatározhatjuk sportolónk edzéstervét, felszerelését vagy akár a verseny közben alkalmazott taktikáikat is. Mint menedzsernek, egyik legfontosabb feladatunk, hogy figyelemmel kísérjük teljesítményüket, mindenből kisajtoljuk a maximumot, és így hébe-hóba meglesz az esélyünk arra, hogy egy igazi kincsesbányára bukkanjunk. Ha ugyanis sikerül sztárt faragni valakiből, megugranak a bevételek, dőlnek a szponzorok, a „mi fiunk” pedig diadalmenetben halad végig az ösz-

szes versenyen. Sőt: sztárunkat, pontosabban az egész dédelgetett csapatot később online arénában is megmérettethetjük. Persze azt, akit nem ér-



dekel a sport, nem hozza lázba, amikor különféle gyártmányú bowdenek között válogathat. (Aki nem biztos benne, az gondolja csak végig, hogy feszült izgalommal nézi-e a tévében a kerékpárversenyeket. A tájat nézni nem ér!) Miközben félálomban katintgattam az Excel-táblázatokra kísértetiesen emlékeztető oldalak között, visszafogott kíváncsisággal vártam, hogy miként is fest maga a verseny. Nos, ez legalább 3D-s, bár sok köszönet nincs benne. A grafika szörnyű, és ugyan érdekes figyelni menet közben a statisztikákat, minden *de valós időben* zajlik. Nem vártam meg a végét.

## ÉRTÉKELÉS

> **71%**

KIADÓ  
Digital Jesters  
FEJLESZTŐ  
Cyanide

# BUDGET

## A GameStar budget-értékelési rendszere

A GameStar budget rovatában minden játékot újraértékelünk. Figyelembe véve az olcsóbb árat, az időállóságot és számtalan olyan tényezőt, amelyet a friss játékoknál még nem tehetünk meg. Így előfordulhat, hogy egy játék kicsit jobb, vagy kicsit rosszabb értékelést kap, mint újonnan. Három legjobb olcsó vétel kategóriában az elmúlt három hó legjobbjaikat ajánljuk majd ezentúl.

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)

C&C	
Renegade Classic	3990 Ft.
C&C	
Tiberian Sun Classic	3990 Ft.
Lolka Bolka	1990 Ft.
Gorky Zero	1990 Ft.
Stealth Combat	2990 Ft.
Verne	2990 Ft.



## AIRLINE TYCOON EVOLUTION

**B**ár a neve alapján sokan máris menekülnének mint komplex gazdasági szimuláció elől, ezúttal nem egészen arról van szó, mint amire első pillanatban gondolnánk. A játék az *Airline Tycoon* folytatása, némi újdonsággal körítve. Feladatunk egy légitársaság és repülőtér irányítása, menedzselése, de mint azt a fejlesztők gyorsan kijelentik, inkább a humoros oldalról megközelítve. Azaz senki se várjon hiperrealisztikus üzleti szimulációt – sokkal inkább egy könnyed, kaland- és rejtvényelemeket is tartalmazó játékot. Mindezt a látványon is észrevehetjük, hiszen



a rajzfilm jellegű grafika legkevésbé sem utal kőkemény üzletmenetre. A menürendszert igen érdekesen oldották meg – lévén, hogy ilyen nincs ☺. Maga a repülőtér funkcionál akként. Az irodába betérve például elvashatjuk a postánk, telefonálhatunk, repülőinket fejleszthetjük, vagy új repülési útvonalakat tervezhetünk.

A személyzeti irodát akkor keressük fel, ha új munkatársakra van szükségünk, valakit ki akarunk rúgni, illetve át akarjuk nézni, melyik beosztottunk milyen tevékenységet folytat. Szerencsére az egyes irodákat egyetlen billentyűgomb lenyomásával el lehet ér-

ni, így az elsöre kacifántosnak hangzó menü mód végül is teljesen jól működik. Pénzt utasok vagy árak repülletésével tudunk keresni, ha pedig minden jól megy, új gépek vásárlásával és a repülőtér fejlesztésével mulathatjuk az időt. A játék elsősorban azoknak ajánlható, akik nem akarnak belemélyedni a pénzügyekbe, de szívesen irányítanak egy repülőteret. Az ifjabb korosztály szintén kellemesen elszórakozhat vele.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

P 133 MHz | 32 MB RAM | 2 MB VGA

↑ Könnyed játéktípus  
↑ Ótletes megvalósítás

↓ Elavult grafika  
↓ Hosszú távon monoton játékmenet

71%

ÁRA >> 1 990 FT.

## FRONTLINE ATTACK WAR OVER EUROPE



**A** második világháborús stratégiai rajongói mostanában tejben-vajban fürdenek: jobbnál jobb programok láttak napvilágot. Azok viszont, akik csak most ismerkednének ilyen stílusú játékokkal, régebbi világháborús RTS-ekbe is nyugodtan belekezdhetnek. A *FA:WoE* ugyan nem rendelkezik nagyon valóságos harctéri szimulációval, és az irányítás – elsősorban a csapatkijelölés – sem profi, viszont a grafika határozottan kellemes, és az összes fontosabb fegyvernem

képviselőit megtalálhatjuk benne. Harckocsikat, rohamlővegeket, rakétavetős fellánctalpasokat, szervizjárműveket irányíthatunk, de a gyalogságnál is széles a választék: a géppisztolyos szakasztól kezdve a páncéltörőket át a lángszórósókig mindenféle egységgel szembesülhetünk. A hadszíntér szintén széles: a németek, a szovjetek vagy az angolok szövetségesei oldalán is harcba szállhatunk, bár a csendes-óceáni küzdelmeket nélkülöznünk kell, hiszen csak az európai terület-

ken vívódhatunk. A küldetések általában nem igényelnek túl nagy furfangot – elég, ha odafigyelünk egységeinkre, nem hagyjuk, hogy megsemmisítsék őket – a legyengült alakulatokat felgyógyítja a szerelőkocsi vagy a szanitéc –, ugyanakkor az ellenségnek nem kegyelmezünk. Ha jól csináljuk, semmi sem állhat győzelmünk útjába!

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 128 MB RAM | 16 MB VGA

↑ Szépen kidolgozott, változatos egységek

↓ Nem túl reális csaták  
↓ Gyenge egységkezelés

66%

ÁRA >> 1 990 FT.

# ROVAT

A GameStar  
ajánlata

3 legjobb  
olcsó vétel!

## BLACK & WHITE CLASSIC

**P**eter Molyneux elismert játék-fejlesztő egyéniség, ami nem is csoda, hiszen szinte az összes műve pillanatok alatt sikeres lett. Játékaiban általában egy istenség szerepkörét felvéve kell győzelemre vezetnünk népünket. Igaz ez a három éve megjelent *B&W*-ra is, itt azonban egy új elem jött be a képbe: népünk mellett egy óriási méretű állati lénynek is gondját kell viselnünk, kicsiny korától kezdve nevelgetnünk, tanítanunk, és ha szükséges, néha megbüntetnünk. Mivel a lény teljesen olyanra válik, amilyenné alakítottuk, a lehetőségek tárháza szinte végtelen. Ráadásul jó vagy gonosz teremtményt egyaránt faraghatunk belőle – bár hozzá kell tenni, hogy a sötét oldalt képviselve sokkal könnyebb dolgunk lesz. Feladatunk pedig őt szígeget sorra járva elűzni az ott székelő konkurens isteneket; ezt népük leigázásával vagy megtérítésével érhetjük el. Az összességében kissé rövid pályákat mellékküldetésekkel egészített-



ték ki, amelyek aztán jó sok időt elvesznek, de vannak köztük nagyon idegesítőek is. Ráadásul ha komolyan vesszük lényünk nevelgetését, akkor evvel is hosszasan elleszünk. A grafika még ma is gyönyörű (és a mai gépeken már kellően gyors is...), a játékmenet lebillincselő, egyedül népünk állandó virnyákolása és tehetetlensége tud dühítő lenni – mindent nekünk kell helyettük elvégezni. Ez azonban eltörpül a pozitívumok mellett, ezért nyugodtan vágjon bele mindenki a játékba, aki még korábban nem tette, mert nem fog csalódnia benne.



### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PIII 800 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

↑ Lényünk nevelgetése hatalmas ötleter, ráadásul a kiváló MI miatt igazán élvezetes is

↓ Kicsit rövid

↓ Néhány primitív küldetés

91%

ÁRA >> 3 990 FT.



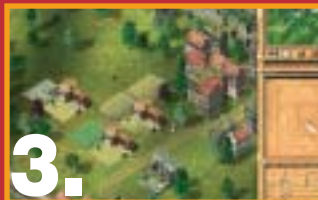
### 1. The Temple of Elemental Evil

2004. 06-tól kapható 3 990 Ft.



### 2. The Thing

2004. 07-től kapható 1 990 Ft.

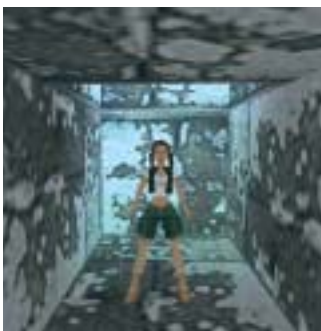


### 3. Patrizian III

2004. 08-tól kapható 1 990 Ft.

## TOMB RAIDER CHRONICLES

**A**népszerű *Tomb Raider* sorozat egy átlagosabbra sikerült darabjában ezúttal Lara korábbi kalandjait élhetjük át. Mivel a régész már az előző részben meghalt, ezért a történetet férfi barátai mesélik el, akik összeülve felelevenítik Lara életét. A játék ezért négy különálló fejezetből áll: az elsőben Róma városában kell a „bölcsek köve” elnevezésű relikviát megszerez-



nünk az első részből már megismert két ellenfél, Larson és Pierre orra elől. A római házakat bejárva, a tetejükön ugrálva, időnként úszva haladunk előre, miközben oroszlanokkal, életre kelt szobrokkal és gladiátorokkal viaskodunk. A második epizód az Indiana Jones filmekre, különösen az „Elveszett frigyáda fosztogatói”-ra hajaz: a második világháborúban egy német tengeralattjáró igyekszik hazatérni, fedélzetén egy ősi, „A Sors Lándzsája” nevű tárggyal, ez azonban valamiképp elszabadul, és megöli a teljes legénységet. Az orosz maffia és orosz katonák szövetkezve próbálják megszerezni a nagy hatalmú eszközt – természetesen a régésznek is lesz ebbe némi beleszólása... A harmadik fejezetben a kamaszodó Lara a pappal együtt ördögüzésben vesz részt, míg az utolsóban egy gonosz ellenfél, VanCroy irodaházában nyomulunk.

Maga a játékmenet nem sokat változott az előző rész óta: pár új mozgáselem került bele, de amúgy minden maradt a régieben – síkhülye ellenfelek, egyszerű kulcskereső feladványok és egy csinos Lara. A *Tomb Raider*-fanatikuskoknak javallott, a többieknek inkább a korábbi részeket ajánlom.

### ÉRTÉKELÉS

#### MINIMUM HARDVER

PII 300 MHz | 16 MB RAM | 4 MB VGA

↑ Változatos helyszínek

↑ A főhősnő megvalósítása és mozgása jól sikerült

↓ Ostoba MI

↓ Egyhangú játékmenet

63%

ÁRA >> 1 999 FT.

**A közeljövőben**  
várható megjelenések  
(Az árak tájékoztató jellegűek)

Enigma Rising Tide 1990 Ft.  
Haegemonia 1990 Ft.  
Haegemonia:  
A Solon hagyaték 1990 Ft.  
Knights  
and Merchants 2 1990 Ft.  
Northland 1990 Ft.  
Platoon 1990 Ft.  
Pure Pinball 1990 Ft.  
Runaway 1990 Ft.



# JÁTÉKMÚZEUM

## WILL WRIGHT ÉS A SIMS-VILÁG

Jelenjenek meg bár naponta káprázatosabbnál káprázatosabb FPS-ek, ultrarealista stratégiák vagy orkottól és elfektől nyüzsgő szerepjátékok, mégsem vonhatjuk ki magunkat egy feltörekvő új stílus, a Sims sorozattal azonosítható életszimulátorok hatása alól. Mindezt pedig nem más teremtette meg, mint a címben említett úriember, aki immáron 20 éve foglalkozik játéfejlesztéssel.

**W**ill Wright 1984 óta a szakmában dolgozik, a játékdizájnerek igazi nagy öregje. Bár neve nem annyira felkapott, mint Sid Meieré vagy Peter Molyneux-é, teljesítménye legalább ugyanennyire lenyűgöző: több új játéktípus, illetve számtalan klasszikus megalkotója, amelyek – nem mellékesen – eladásaikat tekintve is elképesztően jók lettek. Első alkotása, tőle meglepő módon, egy helikopteres akciójáték volt C-64-re, amely *Raid on Bunkerling Bay* névre hallgatott. Mégis, ez a program adott számára inspirációt, hogy a lövöldözést otthagya, inkább egy virtuális város felépítésével foglalkozzon – rájött ugyanis, hogy a pályák elkészítése sokkal nagyobb élvezetet jelent számára, mint az azokon való repkedés. Így 1987-ben Jeff Braunnal megalapították a Maxis Software Inc.-et, amely igen jelentős csapatná lett a fejlesztők között. Wright már 1985 óta dolgozott egy *SimCity* – *The City Simulator* nevű programon, amelyben a játékos feladata egy város menedzselése volt. Egyébként mindig is vonzódott a szimulációkhoz: gyerekkorában hajók és repülő modelleket gyűjtötte, majd később városok, gazdasági rendszerek, kolóniák számítógépes modellezése felé fordult. Ilyen szoftverek már korábban is léteztek

a hadsereg számára, illetve tudományos kutatási célokra, ám az új, látványos grafika a mezei számítógépes játékosoknak is fogyaszthatóvá tette a városirányítás témáját. Emberünk nem csapta össze a dolgokat: több mint 20 könyvet olvasott el a vá-

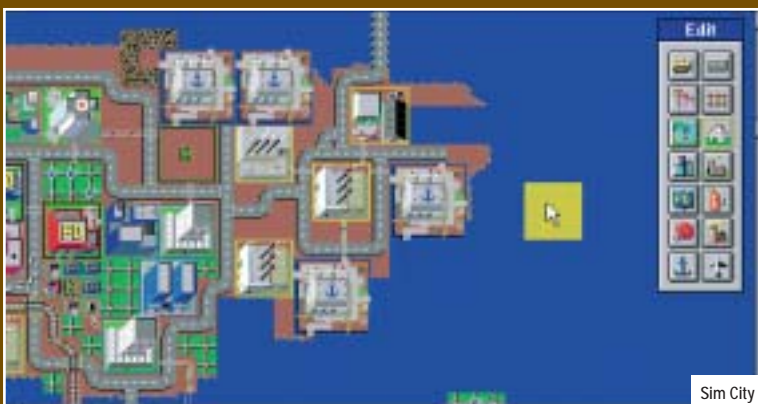
**Szimulációs programok már korábban is léteztek a hadsereg számára, valamint tudományos kutatási célokra, de az új, látványos grafika a mezei számítógépes játékosoknak is fogyaszthatóvá tette a városirányítás témáját.**

rosrendezés és -szervezésről, a további részek készítésekor pedig már az adott szakterület illetékeseivel – tanárokkal, rendőrökkel, tűzoltókkal – is konzultált. A megjelenés azonban nem volt sima ügy: a kiadó, a Broderbund extra követelményeket támasztott – mivel a szimpla városépítést túlságosan oktató jellegűnek találta (ami valóban célja volt a já-

téknak!), ezért kitalálta, hogy a fejlesztők rakjanak be természeti katasztrófákat és szörnyeket is. Ebből vita kerekedett, és kis híján az egész játék kiadása kútba esett, de végül sikerült kompromisszumot kötni, így Godzilla, az ufók és társaik csak opcionálisan kerültek be a végleges verzióba.

### Tesz-vesz Város

A *SimCity* 1989-ben jelent meg, és rövid idő alatt hihetetlen népszerűsége tett szert. Mintegy 24-féle díjat söpört be, a legkülönbözőbb témákban. A siker titka nem kizárólag az új stílusban rejlett: az volt a különlegessége, a szimuláció kellő összetettsége ellenére élvezhető maradt a játékosok számára. Kiváló ellenpélda erre a Tycoonok kiapadhatatlan áradata, amelyek nemcsak hogy unalmasak (a *Transport*, valamint néhány másik Tycoon kivételével), de a többség számára túlságosan bonyolultak is. A *SimCity*ben egy várost menedzselhettünk mintegy polgármesteri szerepben, ugyanakkor már itt is felsejlettek apró jelek, amelyek a jövőbe mutattak: ilyen volt a polgárok – ekkor még nem egyéni – visszajelzése arról, hogy mennyire vannak megelégedve cselekedeteinkkel. Ma már ez természetesnek hangzik, de jó tudni,



Sim City



Sim Copter



The Sims: Making Magic

hogy első ízben Wright játékában találkozhattunk ilyenekkel. A folytatás nem sokat váratott magára: 1990-ben kihozták a *SimEarth*-öt, ahol az egész bolygó életét kellett irányítanunk a környezetvédelem szempontjait komolyan figyelembe véve. Egy évvel később egy egészen különleges közösség irányításának a szimulációja került terítékre – a *SimAnt*-ben egy hangyaboly fennmaradásáról gondoskodtunk. Hamarosan következett a *SimCity 2000*, amely a nagybecsű előd továbbfejlesztése, szebbé tétele volt, az alapelvek megtartásával. A siker ismét nem maradt el, így Wright újabb témákkal próbálkozhatott meg, például a helikopter-irányítás és a menedzselés összeházasításával. Az ötlet nem volt rossz, fogadtatása mégis inkább langyosnak nevezhető, ahogyan több másik munkája sem aratott osztatlan sikert. Mindez azonban a *SimCity 3000* 1999-es megjelenésével és „szokásos” diadalútjával gyorsan elhomályosult.

### Mikromenedzsment

Ekkor azonban a veterán fejlesztő agya már egészen máson járt. Mint az több interjúból is kiderült, elfordulva a különböző „SimÁllam”, „SimNemzet”, „SimAkármí” csábításától, amelyek – bár biztos pénzint hoztak volna – csak az eredeti téma gyenge utánczatai lettek volna, valami egészen újba készült belevágni. Két különböző koncepciót is meg akart valósítani. Az egyik egyfajta SimFöld, ahol a különböző Sim játékokat össze lehetne kapcsolni. Erre volt is egy próbálkozás a *SimCopter*-ben; ebben a helikopterrel akár az általunk korábban épített Sim-városban is repülhettünk. Az ötlet azonban még nem tudott kiteljesedni, különböző játéktechnikai problémák miatt – például a városépítés és a helikopterezés más-más időt, sebességet igényelt. (Később azért ezt a tervét is sikerült megvalósítania a *SimCity 4*-ben, ahol a *The Sims*-es hő-

seinket berakhattuk a városka lakói közé.) A másik nagy célja a közösségek helyett az egyes emberek életének az irányítása volt – ezen a szinten sokkal több visszajelzés is be lehetett építeni, amit Wright különösen fontos szempontnak tekintett. Erről akkor tett említést, amikor egy újságírói kérdésre, miszerint miért pont emberi közösségek szimulációit készíti, nagyjából a következőket válaszolta: „Sokan szeretnek irányítani, parancsokat kiadni. Azonban ha mindent szó nélkül teljesítenek, hol marad a kihívás? Sokkal izgalmasabb az, hogy ha buta feladatokat adunk simjeinknek, akkor azok nem engedelmessé válnak, illetve rossz vezetés esetén csödbe megy a város. Ez egy különleges egyensúlyozás a rend és a káosz között, ettől lesz igazán élvezetes a küzdelem.”

### Virtuális valóság

A 2000-ben megjelent *The Sims* pontosan ebben a témában hozott újat. A tamagochi-mizéria kellős közepén berobbant játék, ahol saját emberünket pátyolgathattuk, életét vezethettük, ismét fergeteges sikert aratott: több mint 4 millió példányt értékesítettek belőle! Ennek részben az volt az oka, hogy új, eddig nem játszó vásárlói rétegeket (nők, különösen középkorúak) is sikerült megtalálni, és bár sok számítógépes játékost teljesen hidegen hagyott a téma, a többiek rajongtak érte. A következő nagy dobás, a kiegészítők armadája mellett (lásd még a dobozt), a *Sims Online* lett, ahol virtuális embereink életét már „élő” társadalomba szervezve irányíthattuk. Bár ez is igen népszerűvé vált, a *The Sims* hatását mégsem tudta felülmúlni, ami talán az egyre inkább elavuló grafika is szerepet játszott. A *The Sims 2* megjelenésével azonban mindez megváltozhat, és talán az eddig motiválatlan játékosok felé is megtörténhet az átörös. Hamarosan kiderül...

## RÓKABŐRVÁSÁR

Kiegészítők a *The Sims*-hez

Minden bizonnyal a számos díj és az elképesztően sok eladott példány mellett egyszersmind a legtöbb kiegészítőt megért játékot üdvözölhetjük a *The Sims*-ben. A 2001 novemberében megjelent *Hot Date*-ben végre a másik nemmel is összeismerkedhettünk, randizhattunk, sőt akár házasságot is köthettünk kiválasztottunkkal. Fél évvel később az *On Holiday* ugyan a munka mellett pihenésre, nyaralásra is lehetőséget adott simjeinknek, mégsem lett egy nagy durranás. Újabb hat hónap elteltével adták ki a következő kiegészítőt: az *Unleashed*-ben immár tarthattunk háziállatokat, valamint kibővült a munka- és lakhatási lehetőségek köre, de nagy áttörést itt sem történt. A *The Sims Online* színre lépése csak rövid szünetet hozott a „Sims-kiegészítőgyár” működésében, hisz egy évvel később újabb résznek örülhettek a rajongók: a *Superstarmak*. Ezúttal a sztárelét örömeit és árnyoldalait élhették át kedvenc simjeinkkel. A meglepően jól sikerült epizódot a szokásos fél évvel későbbi megjelenéssel követte az *Abrakadabra*, amelyben már varázslási igényeinket és mágiikus tehetségünket is kamatoztathattuk. A kiegészítők vegyes képet mutatnak: bár mindegyik picit hozzáért a Sim-világhoz, kibővítette lehetőségeinket, színvonaluk meglehetősen hullámzó volt – jól sikerültek és átlagosnak is alig mondhatóakat egyaránt találhattunk köztük. Ugyanakkor – mintha a *Sim*-eknél a minőségnek semmi jelentősége nem lenne az eladásokban? – anyagilag mindegyik sikeres volt, így nem csoda, ha a kiadó bátran tovább fejti az aranytojást tojó tyúkot (csak hogy a magyar nyelvnek is adjunk egy pofont).







# CITROMPÓTLÓ

## KLASSZIKUST CSAK PONTOSAN!

VAGY INKÁBB SEHOGY SE...

Szívet melengető érzés, ha egy olyan játékot dolgoznak fel, amellyel hosszú, boldog órákat töltötünk el zsenge ifjúkorunkban. De jaj nekünk, egy világ omlik össze, ha a folytatás nem méltó a nagy elődhöz.

Lehet, hogy az idő megszeppíti a dolgokat. Mégis kellemesebb úgy visszaemlékezni, hogy suliból hazatérve a szoba tulsó végébe hajlítjuk az isitatyt, majd azzal a svunggal le is ülünk a 286 SX elé, felfűtjük a zöld-fehér monokróm monitort, és betöltjük minden idők legjobb autójátékát. Ez pedig nem más, mint az 1989-ben megjelent *Street Rod*. Feladatunk az volt, hogy a hetvenes évek Amerikájában mindössze 700 dollár kezdőtőkével megvásároljuk első tragacsunkat, majd folyamatosan bütyköljük-tuningoljuk, benevezünk az utcai versenyekre, azokat megnyerjük, és a kapott pénzből új alkatrészeket, később új autót veszünk. Régi autóinkat újrafestve, új alkatrészekkel megpakolva eladhattuk, és kemény dollárokat kerestünk az üzletben. Mig csordogált a pénz, egyre jobb kocsikkal állhattunk ki a helyi vagányok ellen, és mindvégig a végső cél lebegett szemünk előtt: hogy összerakjuk a „mindent vivő verdát”, és legyőzzük a Királyt (a környék legkeményebb csávóját), ezzel elnyerve koromfekete '63-as Corvette-jét... Rendben, azért legyünk őszinték, született időközben néhány tűrhető autójáték. Itt van például a *Need For Speed: Underground*, tényleg nem néz ki rosszul... de ne nevetessük már ki magunkat! Elég csak egy pillantást vetni a *Street Rodra*, a tizenhat szín tőkélletes harmóniájára és a letisztult, fölösleges cicomától mentes grafikára. Jogos a felvetés, tizenhat

szín valóban nem túl sok, de ne jöjjünk már a számokkal! És a hangok? Azok a PC speakerből áradó egzotikus kluttyogások? Hol hallani olyat manapság? Megmondom én: sehol. Aztán telnek-múlnak az évek, hűtlenül meg is fedkedünk egykori kedvencünkről, éljük a szürke hétköznapokat. Ám egy nap zavarba ejtő élményben lesz részünk: felbukkan egy játék, amely kísértetiesen emlékeztet a régi nagy szerelemre. Garázsban, magunknak kell kipofozni használt kocsikat, hogy versenyezhesünk velük? Még a címe is hasonló: *Hot Rod*. Ez már nem lehet véletlen, a sors akarta így, végre visszatért a Király, és megmutatja nektek, gyaúr kutyák, hogyan is kell itt hajtani a verdát! Remegő kézzel látunk neki az installálásnak, majd felvillan a kezdőképernyő. Az eszelős vigyortól nem is látunk, csupán agyunk hátsó részében szólal meg a vészcsengő: „Az ott nem egy ValuSoft-logó volt?” Nos, ez lett volna az első intő jel. Mire azonban formát ölthetne a kósza gondolat, máris elkezdődik a játék. Egy roncsstelepen találjuk magunkat, amint épp működésképtelen kocsik között válogatunk. Ó, ezek már újabb modellek, de hát haladni kell a korrallal. 3500 dollárunk van (talán beleszámolták az eltelt időszak infláció-növekedését is?), amiből a vásár után ezervalamennyi marad a tuningra. Irány a bolt! A garázsban szemügyre véve autónkat, látszik, hogy néhány létfontosságú alkatrész vagy tönkrement, vagy hiányzik.

A boltban sorban pakoljuk a szükséges cuccokat, aztán egyszer csak elfogy a pénz. Hm. Ez biztos valami tycoon-fanatikus fejlesztő ötlete volt, hogy a gazdasági háttér segítségével vezessék rá a fiatal generációt a pénz értékének megbecsülésére. Helyes, helyes, kocsink azonban nem indul. Valami fontos alkatrész még hiányzik (később kiderül, hogy a váltó... pedig olyat azért szokás beszerezni, már babonából is), pénzünk azonban elfogyott. Kezdjük előlről! Új kocsi (egy kicsit olcsóbb), új alkatrészek, hm. Na még egyszer. Ötödszörre sikerül olyan autót összerakni, amelyik el is indul, de addigra már egy világ omlott össze bennünk. Ez egy rossz vicc, egy rémálom, szentségsértés. Kik tették ezt a Legendával? (Itt érik be a gondolat: a ValuSoft!) Könnyes szemmel alig látjuk a versenyt, ami – mint később kiderül – nem is baj, mert ezzel csak megkíméltük magunkat egy újabb traumától, amely talán már sok lett volna szegény szívünknek. Kilépünk, és szipogva gurulunk néhány kört az NFSU-ban, de nem lesz jobb. És a tanulság? Semmi sem örök. A *Street Rod* már nem tér vissza, az 1991-es második résszel lezárult a legenda. Vége van. El kell engednünk. A múlt helyett a jövőbe kell néznünk... már csak azért is, mert valahol a messzeségben, a szivárvány tövében talán készül már a *Street Rod III*. Van valakinek egy papírzsepije?

mazur

Street Rod: Hát nem gyönyörű?



A két kép között elrejtettünk 15 évet. Meg tudod találni mindet?



# Nyerj egy fullextrás Prestigio 173 TFT monitort!

## FUNKCIÓI:

- Látható méret: 17"
- 0,264mm képpontméret
- 16.7M szín
- Kontraszt: 450:1
- Fényerő: 260cd/m2
- Vízszintes frekvencia: 24-80KHz
- Függőleges frekvencia: 50-75Hz
- Sávzélesség: 135MHz
- Maximális felbontás:  
1280x1024/75Hz
- Válaszidő: 16ms
- Láthatósági szögek: 160°/160°  
(vissz/függ)



**Fefo Computer Budapest**  
1135 Budapest, Jász u. 33-35.  
Tel: 412-3580  
Fax: 412-3590  
www.fefo.hu  
info@fefo.hu

## KÉRDÉS:

**Melyik eset a jobb TFT monitoroknál?**

- GS A** – A válaszidő a lehető legnagyobb
- GS B** – A válaszidő minél kisebb
- GS C** – A válaszidő nem számít

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. október 8.**  
(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



**GameStar**

**Prestigio**

## SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET



**User's**

**A LEGALACSONYABB ÁRAKKAL**

**LOGITECH**  
TERMÉKEK NAGY VÁLASZTÉKA  
2 ÉV GARANCIÁVAL

**ATHLON 64 PROCESSZOROK**  
KEDVEZŐ ÁRON!  
A LEGÚJABB INTEL  
HARDVERELEMÉK!

**ÜZLETEINK:**

1092 BP. IX. KER.  
FERENC KRT. 36.

1071 BP. VII. KER.  
DAMJANICH U. 33.

**VGA-K HATALMAS  
KÉSZLETTEL ÉS  
KIVÁLÓ ÁRAKKAL**

**ASUS P5GD1**  
**31.680 FT**

**D-LINK DI604**  
**8.200 FT**



**Sulinet**  
termék-  
listánk  
kibővült!

**Folyamatos  
AKCIÓK!**

design partner



www.4step.hu

**users@users.hu**

**www.users.hu**

**NEW**  
Advanced  
**FIREWALL**



219-07-37  
217-15-08  
20/583-08-79

## Cheatz

### BEYOND DIVINITY

**1. TIPP** Ha már nagyon nem boldogulnánk a küldetéssel, ráadásul még a szemtelenkedő szörnyet sem tudjuk eltenni láb alól, akkor vessük be leghüségesebb szövetségeseinket, a cheateket. Erősebb karaktert úgy tudunk indítani, ha megnyitjuk a játék Common könyvtárában található CharSelStats.dat állományt egy szövegszerkesztővel, és megnöveljük a karakterosztályok értékeit. Amennyiben például egy varázslót akarunk indítani, ajánlott az intelligenciáját 9-re fokozni. A harcosnak az erőt és ügyességet célszerű legalább 10-re növelni. Miután befejeztük, mentjük el, majd indítsuk el a játékot: innentől már nem jelent majd akkora problémát a csontvázak és társaik leverése.

**2. TIPP** Bármilyen cuccunkat vagy akár a pénzünket is megduplázzhatjuk, némi trükközés segítségével. Válasszuk ki a kívánt tárgyat, majd dobjuk el. Közben leesik a földre a felszerelés, gyorsan nyomjuk le egyszerre a [Ctrl] + [L] billentyűt (Quick Load). Bár némi gyakorlást igényel, hogy sikerrel járjunk, mindenképpen megéri!

### DOOM 3

A cheateket a konzolba tudjuk beírni, amelyet a [CTRL] és [ALT], valamint a [] billentyű egyidejű lenyomásával hozhatunk be.

Cheat	Hatás
<b>aviDemo</b>	Elementi ténykedésünket egy AVI
<b>benchmark</b>	Játék-benchmark
<b>doomhell</b>	Az utolsó pályára kerülünk
<b>freeze</b>	Minden megfagy a képernyőn
<b>gfxinfo</b>	Grafikai információk
<b>god</b>	Isten mód
<b>noclip</b>	Átme gyünk a falakon
<b>notarget</b>	A legtöbb ellenfél számára láthatatlanok leszünk
<b>com_drawfps 1</b>	Kiírathatjuk az FPS-számot
<b>give all</b>	Minden fegyvert megkapunk, maximumra töltve
<b>give doom95</b>	Betöltjük a Doom '95-ös verzióját
<b>give keys</b>	Az összes kulcsot megkapjuk
<b>give weapon_machinegun</b>	Megkapjuk a géppisztolyt
<b>give weapon_shotgun</b>	Miénk lesz a shotgun
<b>give weapon_plasmagun</b>	Birtokunkba jut egy plasmagun
<b>give weapon_bfg</b>	Megjutalmaznak egy BFG-vel
<b>give weapon_chainsaw</b>	Használatba veszünk egy láncfűrész
<b>give weapon_rocketlauncher</b>	Kapunk egy rakétavetőt
<b>status</b>	Állapotunk a játékban
<b>quit</b>	Kilépünk

### DEAD MAN'S HAND

**TIPP** A vadnyugati spagetti-lövöldözős progiban is főbosszanthat egynéhány ellenség, aki ahelyett, hogy készségesen meghalna, minket segít át a túlvilágra. Ezt elkerülendő, fegyvereink mellett használjuk a cheatek erejét is. A kódok beírása előtt nyomjunk játék közben egy [ENTER]-t, majd ha befejeztük, ismét nyomjuk meg az [ENTER]-t, és máris indulhat a móka.

Cheat	Hatás
<b>GOD</b>	Isten mód
<b>LOADED</b>	Minden fegyverünkhöz kapunk löszert
<b>ALLWEAPONS</b>	Minden fegyvert megkapunk
<b>ALLAMMO</b>	Maximális löszermennyiség az összes fegyverhez
<b>FLY</b>	Repülhetünk

## Tippek

### BATTLEFIELD VIETNAM

**Biztonságos lejutás, nagy magasságokból**

**TIPP** A nagy, meredek hegyekről való lejutás közben bizony könnyen megsérülhetünk. Ezt elkerülendő, menjünk a meredély szélére, majd nyomjuk meg a „lehasalás” gombját. Ezután kússzunk addig, míg le nem esünk. Így pillanatok alatt lejutunk, és semmi bajunk sem lesz.

### CODENAME: PANZERS

**Felderítés, trükkös módon**

**TIPP** A házakba befészkelődött ellenfeleket anélkül is fel tudjuk deríteni, hogy embereinkkel bemennénk azokba, és veszteségekkel járó összecsapásokba bonyolódnánk. A kijelölt ház legyen egy egységünk látókörében. Ezután nagyítsunk rá az épületre addig, amíg már át nem látunk a tetőn. Ha ellenség tanyázik ott, akkor észrevehetjük, és máris küldhetjük a tüzérség áldását rájuk. Egyetlen apró feltétel van: az épületnek legalább egy emelettel kell rendelkeznie, hogy átláthassunk rajta.

### PAINKILLER

**Teendők a harmadik főellenség-nél**

**TIPP** Ahhoz, hogy a harmadik főellenséggel, a Titánnal való összecsapáskor ne sérüljünk meg a gigantikus kalapáccstól, mindig fel kell ugranunk akkor, amikor a kalapács odacsapódik a földhöz. Ha így teszünk, nem veszítünk életerőpontokat a sodródástól. A Titán kalapácsát viszont csak a levegőben tudjuk megsebezni: amíg a földön van, addig nem.



### PORT ROYALE 2

**Könnyű pénzszerzés**

**TIPP** Gazda(g)ságunkat egy kis piszkos trükkel igen gyorsan felvirágoztathatjuk. Töltsük meg hajóink rakodóterét minél több luxusáruval, majd adjuk el az egészet egy tetszőleges városban. Az üzlet megkötése után azonnal támadjuk meg a települést – ennek az a haszna, hogy rögtön vissza is szerezzük az eladott javakat, amelyekkel máris továbbhajókozhatunk, és eladhathatjuk azokat a következő gyanútlan városnak.



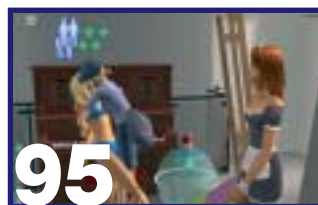
# 92

**Rövidtippek...**  
Pl. Beyond Divinity



# 94

**Silent Hill 4**  
Csendes tanácsok



# 95

**The Sims 2**  
Együtt a család

## SPELLFORCE

**Szobrok elfoglalása**

**TIPP** Normál esetben az ellenség csak akkor támad ránk, illetve akkor kap utánpótlást, ha már a birtokunkban van egy szobor. Ez a szabály azonban csak a népek (mint például az elfek) szobraira vonatkozik. Egy hősszobrot mindenfajta következmény nélkül birtokba vehetünk, és a segítségével minden különösebb erőfeszítés nélkül megtisztíthatjuk a pályát.

## SPLINTER CELL 2

**Időspórlás**

**TIPP** Sam feladatainak elvégzése során gyakran cipel a vállán eszméletlen (vagy halott) tagokat, hogy elrejtse őket egy sötét sarokban. Normál esetben viszont igen sokáig tart, mire ügynökünk leszedi saját válláról a terhét. Időt spórolhatunk meg, ha nem a [SPACE]-t, hanem az [E] gombot nyomjuk meg (alapbeállítás esetén), így hősünk előkapja fegyverét, miközben egy laza mozdulattal lehajítja terhét, és nem szöszmötöl vele csomó ideig.

## TRUE CRIME

**Hogyan maradjunk jó fiúk?**

**1. TIPP** Van megoldás arra is, ha a Los Angeles-i bűnözés elleni harcban a jó befejezést szeretnénk látni, ugyanakkor nem akarunk teljesen megválni a gonosz rendőr szerepkörétől sem: menjünk egyenesen a küldetés helyszínére (amennyiben nincs időkorlát), de útközben motozzuk meg, illetve tartóztassunk le minden járőrelőt. Minden gyanúsított után, akinél fegyvert vagy drogot találunk, egy pluszpontot kapunk a „józsaru-számlánkra”, így lehetővé válik az, hogy hébe-hóba némi rossz fát is teshessünk a tűzre, komolyabb következmények nélkül.

**Üldözők lerázása**

**2. TIPP** A harmadik epizód harmadik küldetésénél igen nehéz feladat lerázni a minket üldöző gengsztereket. Éppen azért a start után rögtön induljunk a házak között a bal oldalon, át a kerítésen, majd tovább ebbe az irányba (vagyis a következő utcán jobbra, majd ismét balra). Kis kocsikázás után teljesítettük is a küldetést. Az üldözős misszióknál mindig hatásos, ha rövidítések keresünk, mert a gép által irányított ellenfelek csak az előre megadott utakon közlekednek.

## MAX PAYNE 2

**Pluszfegyverek az ötödik küldetésnél**

**TIPP** Az ötödik pályán előfordulhat, hogy túl keménynek találjuk az ellenállást; aggodalomra azonban semmi ok, mert némi keresgéssel pluszlőszert és fegyvert találhatunk, aminek már senki nem tud ellenállni. Másszunk be az égő lakás ablakán, a párkányzatnál. Itt Max az állványzatig fut, majd felugrik rá. Két emelettel feljebb átmászik a párkányzaton, majd egy egyszerű ugrással az ereszcsontra ereszkedik. Az első még sima ügy, de a másodiknál már érdemes a Bullet-Time-ot bevetni. A házszarkon túl pedig már is a birtokunkba kerül három Molotov-kóktól, egy uzi, egy Desert Eagle, valamint megfelelő mennyiségű lőszer a mesterlövészpuskához.

## FAR CRY

**Hasznos felszerelés a Rebellion pályán**

**TIPP** A Rebellion nevű pálya hatalmas külterületein alig található felszerelés és gyógyszer. Ám a küldetés elején Jack, miután elhagyta az épületet, majd végignézte a zsoldosok és mutánsok összecsapását, jobbra a hegyen talál egy siklót. Ezzel a repülő alkalmatossággal aztán el tud siklani egészen a távolban felsejülő toronyig. E nélkül Jack csak hosszas kerülőúton és bűvárfelszereléssel tudna eljutni oda. A toronytól egy páncélt, egy elsősegélycsomagot és némi lőszert találunk. Ezenkívül egy dzsip áll az ajtó előtt, így a visszaút is rövid lesz.

**Uhu**

Cheat	Hatás
<b>GHOST WALK</b>	Átmehetünk a falakon
<b>AMPHIBIOUS</b>	Normálisan megyünk
<b>INVISIBLE 1/0</b>	Víz alatt sem fulladunk meg
<b>TELEPORT</b>	Láthatatlanság be/ki kapcsolása
<b>KILLPAWNS</b>	Az egérkurzor által mutatott helyre teleportálunk
<b>SETSPEED XXX</b>	Minden élőlényt eltávolítunk
	A sebességet XXX-re állítjuk

## GANGLAND

**TIPP** Mivel a keresztapa néha igen kacifántos feladatokkal bíz meg minket, sikertelenség esetén meg vár a betonteknő, inkább biztosítsuk be magunkat néhány kóddal. A csalásokat az 1.1-es verziótól tudjuk használni, miután játék közben megnyomtuk a [ ] gombot, beírtuk a konzolba a kiválasztott csalást, majd az [ENTER] lenyomásával aktiváltuk.

Cheat	Hatás
<b>cheat wowitsgreattobetoboss</b>	Sebezhetetlenség
<b>cheat kidiseeverything</b>	A pálya láthatóvá válik
<b>cheat youbetterpay</b>	Markunkat üti 100 000 dollár
<b>cheat alienprophets</b>	Rendőrt irányíthatunk
<b>cheat needmorelead</b>	Ezer árut kapunk
<b>cheat loonies</b>	Kapunk két Tommy Gunt
<b>cheat yourliverlandedoverthere</b>	Bazooka-man
<b>cheat iwilltakecareofyou</b>	Nagy Mamma
<b>cheat youhadbetterwearkevlar</b>	Fekete özvegy
<b>cheat trustmewithyourlife</b>	Testőr
<b>cheat iknowodintoo</b>	Nindzsa

## GROUND CONTROL

**TIPP** Egyes, különösen nehéz pályákat a legsikeresebben úgy tudunk végigvinni, ha seregünket sebezhetetlenné tesszük. Ehhez nem kell mást tennünk, mint kétszer megnyomni a [ ] gombot, majd beírni, hogy „GODMASSIVE”. Ezt követően már nem akadhat gondunk a küldetések teljesítésében.

## CODENAME: PANZERS

**TIPP** A világháború kemény dolog, könnyen elbukhatunk, ha nem figyelünk oda. Amennyiben kevésnek találjuk a légi támogatást, és a tüzérség teljesítményével sem vagyunk megelégedve, vessük be a csodafegyvert: a cheateket. A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben az [ENTER]-t, majd írjuk be a kiválasztott könnyítést, azután ismét nyomjunk egy [ENTER]-t.

Cheat	Hatás
<b>SELFDENCEAGAINSTFRESHFRUIT</b>	Egységünk sebezhetetlenné válnak
<b>MOTORHEAD</b>	Az ellenfelek egyetlen lövéstől fűbe harapnak
<b>BICYCLEREPAIRMAN</b>	Végtelen szolgáltatású javítójármű
<b>SPOTTHEBRAINCELL</b>	A kijelölt egység 1000 tapasztalati pontot kap
<b>MONEYSONG</b>	A kiválasztott egység 1000 presztízspontot kap
<b>DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK</b>	Az aktuális küldetést megnyerjük



## BEYOND DIVINITY

### Amit a charmokról tudni kell

**1. TIPP** A charmok (búbáj) használata egyszerű, csak rá kell klikkelnünk az arra alkalmas fegyverre. Ha nem látjuk a charmok ablakát, húzzuk lejjebb az inventoryt, mert gyakran kilóg a képből. A játék nem jelzi, hogy melyik búbáj mire való, de ime a titok: mindegyikük neve egy előtagból és egy utótagból áll, például URU-YDRA. Az előtagok jelzik a búbáj erejét: URU – gyenge, SER – kicsi, MIN – közepes, PAG – nagy, YIT – jajdenagy. Az utótagok árulják el, hogy adott búbáj mire ad bónuszt: YDRA – erő, JOPH – kitartás (agility), VORR – alkat (constitution), KOOR – intelligencia, ZAND – túlélés, UMN – életerő, ICERI – mana, OOK – gyógyulás, USTR – hárítás, ISOS – az adott tárgy élettartama.

### Hova pakoljunk?

**2. TIPP** Az árusok egy idő után kifognak az aranyból, ilyenkor érdemes búbájokba fektetni pénzünket. Ezek iszonyú drágák (legalábbis eleinte annak tünnek), de ha tele vagyunk cuccokkal, és épp tudunk venni rajtuk egy charmot, tegyük meg. Ha mégis szívünk eladni a tárgyakat, a fejezetekhez tartozó csatatereken nyugodtan otthagyhathatjuk őket, csak ne felejtünk el visszamenni értük még a következő fejezet előtt, ellenkező esetben búcsút mondhatunk nekik.

### Kombinált bérlet a csataterre

**3. TIPP** Végül az erkölcsösebbek ne figyeljenek ide, mert igazából nem is tipp, hanem csalás (pontosabban bug) következik: amikor megtaláljuk valamelyik csatater kulcsát, húzzuk bele az inventoryba. Ha a következő fejezetben a földre dobjuk, és megérintjük, azonnal megnyílik előttünk az aktuális csatater, anélkül, hogy megtaláltuk volna az aktiválásához szükséges kulcsot. Ravaszdi?

## SHADE: WRATH OF ANGELS

### „Pénzkérdés”

**1. TIPP** Lévén, hogy démonunk varázslatai általában igen sok könnycseppbe kerülnek, inkább gyűjtögesd a „pénzed”, mintsem, hogy bevásárolj az egyszerűbb kunsztokból. „Olcsó húsnak hig a leve” – tartja a mondás, és ez bizony ezúttal is igaz!

### A kétkezes kard előnyei

**2. TIPP** Igen sokféle fegyverrel találkozhatunk a játékban, a kétkezes kard azonban minden helyzetben kiemelkedően hatékony lehet. Egyfelől meglehetősen hatalmasat sebez (bár több energiát is igényel), másfelől az ellenfél közvetlen közelében emberünk egy újabb nehézkes lendítés helyett inkább bal öklével ütemesen elkezd csépelni az aktuális élőhalott fejét. Nem mintha ez olyan nagyot sebezne, viszont mivel mindezt igen gyorsan képes csinálni, lényegében nem nagyon van védekezés ellene (se löni, se varázsolni, se vívni nem tud az, akit így pofozunk). A fálhoz szorítva idővel a legellenállóbb ellenfelünk is beadhatja a kulcsot egy ilyen sorozattól.



### A „felhasználóbarát” mentési rendszeréről

**3. TIPP** A program minden szint elején előzékegyen elmenti a játékállást, menet közben viszont csak ritkán találunk Save pontokat. Ezeket csak egyszer tudunk menteni, így aztán kétszer is gondoljuk meg, hogy mikor tesszük. Ilyenkor aktuális energiaszintünk is elmentődik, így a későbbi bosszúságok elkerülése végett érdemes feltölteni valahol mentés előtt, vagy legalábbis próbáljunk meg minél tovább eljutni mentési lehetőség kihasználása nélkül.

## RICHARD BURNS RALLY

### Felkészülni, s csak aztán rajt

**1. TIPP** Az első és legfontosabb tanácsunk az, hogy alaposan olvassátok el az összes tippet, trükköt, amely a játékban és a mellé kapott nyomtatványon található (a mi tesztverziókhöz ugyanis egy külön tippetet felsoroló lap is járt – minden bizonynyal a teljes játékhoz még több segítséget mellékelnek majd).

### Eminensek előnyben

**2. TIPP** Ne elégedjünk meg azzal, ha csak simán átcsúszunk egy vizsgafeladaton. Próbálkozzunk újra és újra, amíg kiválóra nem sikerül produkciónk. Persze a sima teljesítéssel is megnyílik az út a következő gyakorlathoz, s hogy ne unjuk halálra magunkat, nyugodtan továbbléphetünk – csak ne felejtünk valamikor visszaneézni ☺.

### Lassan járj...

**3. TIPP** A régi, elkopotott mondás itt is igaznak bizonyul. Ne kapkodjunk, ne próbáljunk meg azonnal csúcspdöket autózni. (Úgysem fog sikerülni.) Inkább szép óvatosan kezdjük kipuhatólni a kocsit határait. Igyekezzünk – picit mindig emelve a tempón – belőni az a sebességet, amellyel egy adott típusú kanyar még bevehető. A fokozatossághoz tartozik az is, hogy ne szabadítsuk magunkra azonnal az összes teendő gondját. Inkább menjünk (fél)automata váltóval, mintsem hogy azért forduljunk el a programtól, mert a sok odafigyeléni miatt nem vagyunk képesek az első kanyart sem bevenni.

### Ésszel a fékkel

**4. TIPP** A fék helyes használata elementáris fontosságú a jó idők autózásához. Soha ne próbáljunk meg lendületes kanyarvétel közben rátaposni a fékre, mert gyors kicsúszás lesz a vége. Ez alól kivétel a gázfékes forduló, amelyre azonban külön megtanít Burns. Minden egyéb esetben még a kanyar előtt, lehetőleg az úttal teljesen párhuzamos helyzetben kell megkezdeni és befejezni a fékezési manővert. Az íven már csak fordulni szabad, s természetesen gázt adni, amint a kimeneti részhez érkeztünk.



ÓVAKODJ A PULCSIS SRÁCTÓL!

## SILENT HILL 4

Valamivel jobb akciórésszel és logikusabb, kicsit könnyebb puzzle feladatok jellemzik a Silent Hill 4-et, de persze ezúttal is szépen el lehet akadni. Most a legnehezebb puzzle részeket szemezgettük ki, illetve néhány harci tanácsot is szeretnénk adni. No és – miután többféleképpen is végigtoltuk már – nem hiányozhatnak a befejezésre vonatkozó szokásos tippek sem: főhőseink számára ezúttal négyféleképpen zárulhat a játék...  
**Figyelem:** a történet fordulatait nem löttük le!

### Logikai feladatok

#### Silent Hill 4: A Láda

**1. TIPP** A lakásunkban lévő láda arra jó, hogy az időlegesen felesleges tárgyakat itt tároljuk, mivel a legújabb részben már nem tudunk mindent magunknál tartani. Ezt azt jelenti, hogy az ideális felszerelésen (a legjobb szűrő-vágó kézfegyverünk, egy-két gyógyító üvegcsé, illetve a pisztoly) kívül ne nagyon tartunk magunknál semmi egyebet, hogy kényelmesen fel tudjuk venni az új stuffokat.

#### Zsetonok és metró-jegy

**2. TIPP** A metróban a lejárához a zsetont a WC-n ülő nőt mintázó szobor kezében találjuk, a metrójegyet pedig jóval később leljük meg, Cynthia holmijában, a forgóajtó másik oldalán, a „nagyjelenet” után.

#### Jegyeket, bérleteket kérem!

**3. TIPP** A dögös kis nővel a metróvagonokon keresztül kell eljutnunk a túlóldalra. Ezt egyébként a játék során még többször is el kell játszanunk, egyedül és másokkal egyetemben, miközben a zombik molesztálnak, úgyhogy jegyezzük meg minél jobban az útvonalat. Figyeljünk arra is, hogy egyes helyeken zárva vannak az átjáróajtók, máshol viszont nem: általában erre is vezet az utunk.

#### Erdő, erdő, kerek erdő...

**4. TIPP** A szomjas vékony fickónak adjuk oda a csokistejet, erre elárulja, hogy a ház kulcsait a kéz alakú gyökerek között találjuk. Menjünk el ide, szűrjük bele a tört, majd vegyük ki a kulcsot. Azonban az van ráírva, hogy „bárki, aki a kezében tartja, örökké bolyongani fog”. Emiatt nem tudunk az erdőben továbbjutni, mert ismétlődnek a helyszínek. Jussunk vissza a mögöttünk lévő lyukon lakásunkba, rakjuk be a ládába a kulcsot, majd menjünk be ismét az erdőbe, aztán a házhoz, ott vissza a lakásba, vegyük magunkhoz a kulcsot, és máris megoldottuk.

#### A börtön ablakába...

**5. TIPP** A gyermekbörtönben pár egyszerű logikai feladványon túl az „épületforgató” rész okozhat fejtörést. A lényeg, hogy a második és a harmadik emeleten úgy forgassuk el a szobákat, hogy a két „véres ágyas”, lyukas szoba egy szintbe kerüljön egymással. Így tudunk lejutni a konyhába, hogy az egyik, eddig zárt ajtót a másik oldalról kinyissuk.

#### A bár ajtajának kódja

**6. TIPP** Amikor először járunk épületkomplexumos pályán, a bár ajtajának kódját úgy tudjuk megszerezni, ha visszamegyünk lakásunkba, kinézünk az ablakon, és leolvassuk a hirdetőtáblán lévő telefonszám négy utolsó számjegyét. Ezt kell beütni az ajtó számráján...

#### A kút mélyén...

**7. TIPP** Amikor a lánnyal ismét visszatérünk az erdőbe, a kútból kell kivennünk az elszenesedett, tolokocsiban ülő bá-

bu/hulla részzeit. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha a temető egyik sarkából megszerezünk a fátylát, ezt a lakásunkban benzinnel bekenjük a sutfiniban lévő benzinkanna segítségével, majd az erdő megfelelő pontjain lévő tüzeknél meggyújtjuk.

### Harci stratégia

#### Az élet egy taposómalom...

**8. TIPP** Figyeljünk arra, hogy mindegyik áldozatunkat taposuk el, amikor a földön fekvő vergődnek, ezáltal a zombikat leszámítva többé nem kelnek fel, illetve egy jó időre ez utóbbiakat is kiiktathatjuk.

#### Megöllek, te kutya!

**9. TIPP** A vörös foltos, gusztustalan vérecek ellen a legjobb stratégia gyorsan félreugrani, amikor nekünk rohannak, és vilámgyors ütésekkel csapkodni őket. Amikor lefekszenek, őket is taposuk ezerrel.

#### Zombitangó

**10. TIPP** A lebegő élőhalottakat csak akkor érdemes ütlegelni, ha egy helyszínt alaposan át akarunk kutatni, ugyanis nemso-kára úgys megint „életre” kelnek. Ha sokan támadnak egyszerre, tanácsosabb elmenekülni, egyedül arra figyeljünk, hogy Eileen ne ragadjon be közéjük, illetve ne kezdjen el önfejűen harcolni. (Sajnos ez is elő szokott fordulni.)

#### Sullivan játék közben

**11. TIPP** Walter Sullivan többször is zaklat minket a játék során, a legtöbbször valamilyen pisztoly és durvább ütőfegyver kombinációjával. Általában érdemes vagy pisztollyal elintézni, vagy egyszerűen otthagyni, de kézfegyverrel inkább ne menjünk neki.

#### Végző ösz-szecsapás

**12. TIPP** Sullivan a játék végén először sérthetetlen: előbb a hatalmas fehér szörnyeteggel kell megbirkózunk. Ehhez először is nyomjuk bele a köldökzsinórt, ettől elgyengül, mi pedig rohanjunk oda az áldozatokhoz, és ragadjuk meg a kilenc lándzsát, ha lehet, párosával (Eileen miatt: lásd a dobozban), majd dobáljuk egymás után a fehér rémbe. Amikor az utolsót is beledobtuk, Sullivan ismét sebezhető lesz: lehetőleg a hatlövétűvel (ugye maradt még tölteny?), majd a csákánnyal intézzük el minél gyorsabban.

**Berrr**

## A négy befejezés

A legrosszabtól a legjobbig

„21 sacraments”: Akkor történik meg, ha a végén Eileen meghal, és szobánkat a játék során túl sok szellem járja. (Nagyon rossz vég)  
 „Eileen's Death”: Eileen nem tudtuk megmenteni, de a szoba tiszta maradt. (Rossz vég)  
 „Mother”: Eileen megmenekült, de a szoba túl „szellemes” marad a játék során. (Jó vég)  
 „Escape”: Eileen is megmenekül, a szoba is tiszta marad. (A legjobb vég)

## Eileen életére...

...vigyázzunk, mint a szemünk fényére!

A játék egyik legérdekesebb és egyben legproblémásabb része, hogy mennyire tudunk Eileenre vigyázni. A lány sohasem hal meg, bármennyire ütjük is, ám amikor a kedves játékos már azt hinné, hogy minden rendben, akkor a végén bosszulja meg magát az óvatlanság: Eileen aszerint halad a halál felé gyorsan, illetve lassan, hogy mennyire sebzett! Mit lehet tenni, ha már nem vigyáztunk rá eléggé? Nos, bizonyos állítások szerint, ha meggyújtunk előtte több szellemriasztó gyertyát, mielőtt még elválnánk tőle, akkor sebei többé-kevésbé begyógyulnak, és így lassabban gyalogol a halálba. Természetesen Eileen életének megmentése rajtunk is áll: minél tovább totó-jázzunk a fehér szörny, illetve Sullivan elintézésével, annál kisebb az esélyünk arra, hogy időben győzzünk...

## Szellemirtás

„Who you gonna call?”

Lakásunk „szellemtelenítésére” a gyertyákat használjuk! Ha lerakjuk az egyiket a rothadás közelében, akkor el fog tűnni. Figyelem: várjuk meg kicsit messzebb, amíg a gyertya kialszik, különben nem fog hatni! A „szellemfók” a játék végére van befolyással: sohasé hagyjuk elfajulni!

## GENERÁCIÓVÁLTÁSOK

# THE SIMS 2

Ismét tőlünk függ kis sim, sim, simboráink életvitele, ráadásul a célok nagymértékben megváltoztak. Már nem elég csak az alapvető funkciókat kielégíteni, hanem magasabb szintű „életcéljaiknak” is meg kell felelnünk. A továbbiakban pár tanáccsal szeretnénk szolgálni, hogy boldog és teljes életet élt simeket irányítsatok.

### Aspirációt csak okosan!

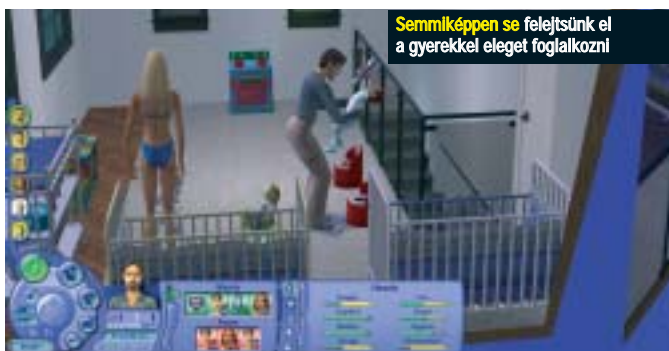
**1. TIPP** Alaposan gondoljuk végig, amikor a játék elején kiválasztjuk, milyen főaspiráció mellett tesszük le a voksunkat, ugyanis egyes emberkéink vágyai néha konfrontálódhatnak másokéival... A szerelemre éhes karakterek például hosszú távon is elszomoríthatják a családalapítást előtérbe helyező simeket, hiszen míg az egyiknek az az alapvető célja, hogy megb... „megbarátkozzon” mindegyik ellenkező nemű és azonos korú simmel, aki él és mozog, nagy bánatot okozva ezzel feleségének. Ez egyébként nem vicc: ha állandóan megcsalja a férj a feleséget, és ez észre is veszi, akkor annyira leviheti utóbbinak az aspirációs szintjét, hogy azt már nehezen fogod visszaállítani.

### Fontos helyiségek bejárata

**2. TIPP** Amennyiben van rá lehetőségünk, a fontosabb helyiségeknek (WC, fürdőszoba) építsünk két önálló és egymástól messze lévő bejárati ajtót, hogy az oda igyekvő, illetve távozó simek ne akadjanak egymásba. Célszerű azt is meggondolni, hogy a WC-t és a fürdőszobát külön helyiségbe rakjuk, így az idegenek sem fogják egymást zavarni fürdés és dolguk végzése közben.

### Munka előtt be happy!

**3. TIPP** Az előző Sims rajongói már nyilván jól tudják, hogy munkába menetel előtt érdemes minden igényünket kielégíteni: ne legyünk ilyenkor éhesek, piszkosak, fáradtak, mert az negatívan befolyásolhatja munkamorálunkat és teljesítményünket. Ehhez most társul aspirációs szintünk megfelelő szinten tartása: a boldog sim a karrier lépcsőfokait is gyorsabban veszi!



### Legyünk fittek!

**4. TIPP** A képességfejlesztésnek természetesen vannak negatív velejárói is: a tornázás során sokkal gyorsabban piszkolódunk, a tanulás a „fun”-szintünket csökkenti vészesen, a szellemi képességeket fejlesztő művelődés vagy a logikát javító tevékenységek pedig alaposan lefárasztanak, és így tovább. Ügyeljünk tehát arra, hogy minél magasabb szinten legyünk mindenből, mielőtt ezekhez fogunk!

### Gyermek-nevelési szaknácásadás csecsemő-...

**5. TIPP** A csecsemőket ne hagyjuk ordítani, mert ez se rövid, se hosszú távon nem vezet sok jóhoz... A pelenkázáshoz érdemes egy pelenkázószalocskát venni, mert a szennyes így rögtön a szemetesbe ugrik (szó szerinti), és a gyermek higiénája is növekszik. Ne felejtjük el őket megetetni sem a hűtőben tárolt cumisüvegekből: nyilván nem fognak leülni velünk maguktól megenni egy chillis babot...

### ...kisgyerekek-...

**6. TIPP** Kisgyerekkorban a legfontosabb, hogy járni és beszélni tanítsuk őket minél többet. Ha van különleges „szuperpempőnk” (lásd: speciális eszközök), akkor itassuk meg ezzel a gyereket, mert így villámgyorsan el fogja sajátítani ezeket a képességeket! (Ha sikerült a művelet, akkor a pempő is kék színű, és a gyermek teste is kéken fog világítani.) Emellett ilyenkor érdemes olyan játékokkal (például a rettentően röhejes „beszélőnyúl-fejje!”, játszani, amelyek valamilyen képességet javítják, mert ezek is villámgyorsan kifejtik a hatásukat! Figyeljünk a kisgyerekek „boldogító” kívánságaira is!

### ...gyerek-...

**7. TIPP** Amikor csemeténk már iskoláskorú, akkor természetesen a legfontosabb ügyelni arra, hogy minden reggel elmenjen a sárga iskolabusszal, illetve hogy a felnőttekhez hasonlóan neki is ki legyenek elégítve a szükségletei, valamint aspirációs szintje is rendben legyen. A legfontosabb azonban a lecke! Mint azt Bad Sector a Sims 2 cikkben leírta, drága gyermekeink az iskolai leckét egy laza mozdulattal valamilyen elrejtett sarokba hajítják, miután hazatértek, és nekünk manuálisan kell kiadnunk a parancsot, hogy megírják! Érdemes egyébként a szülőknek besegíteni, mert ily módon nemcsak a tanulás gyorsabb, hanem a szülő-gyermek kapcsolat is javul!

### ...és kamaszkorban!

**8. TIPP** A kamaszok továbbra is járnak suliba, amíg felnőttkorba nem érnek. Őket már elküldhetjük a kondigéppel gyakorolni, hogy a testük is fejlődjön (de ezt már gyerekkorban is fejleszthetjük az uszoda segítségével), ne csak a szellemük. Aztán akárcsak az életben, ők is elkezdnek hevesen érdeklődni az ellenkező nem iránt. Az első csók meghatározó élmény lehet, figyeljünk arra, hogy elcsattanjon, illetve semmiképpen se hanyagoljuk el idősebb gyermekeink szociális igényeit!

**Uhu**

## Szexi takarítólányokat ide

Most már velük is lehet „barátkozni”...

A Sims 1-ben biztos mindenki emlékszik a csinos takarítólányokra, akik kitakarították a lakást, de amúgy nem lehetett velük semmit sem kezdeni. Nos, a második részben nemcsak beszélgethetünk velük... ☺ Munka közben is zaklatathatjuk őket, de ha már jóban vagyunk, akkor ott maradnak délután is. A „pásztoróra” való rábeszélés hasonló módon működik, mint másoknál, illetve akár meg is kérhetjük őket, hogy költözzenek hozzánk. Nem kell aggódnni, a takarító cég küld majd helyettük másokat, úgyhogy nem marad koszos a lakás, illetve majd azokkal is lehet... ☺

## Speciális tárgyak

Csak „aspirálni” kell rájuk!

Ha teljesítjük simünk aspirációit, akkor pontot kap érte, de vajon „hova megy” ez a sok pontszám? Nos, ezekből „vehetjük” a különféle speciális, „varázslatosnak” is nevezhető eszközöket, amelyeket pénzért nem kapnánk meg. Minden ilyenmiről találunk részletes leírást, és a használatuk elég egyértelmű. A leghasznosabbnak egyébként a tanulást turbózó sapkát, a képességelszívó gépet (ez mondjuk elég piszkos ☺) és persze a legdrágábbat, az „élet vizét” tartottuk: utóbbival megítatva simünket, az szabályosan megfiatalodik, tehát jó pár napot visszanyer, és valahogy lassabban is öregszik. Figyelem! Mindegyik speckóra vonatkozik, hogy csak „jó passzban” tehát magas aspirációs szinten (legalább arany) szabad ezeket használni, különben épp ellenkező, negatív hatást érhetünk el! (Tulajdonságot veszítünk, jobban öregszünk stb.)

## SZERKESZTŐI JEGYZET



Akárcsak a játékok területén, a hardveres világban is kezd pezsegni az élet. Bár hatalmas bejelentésekre nem nagyon számíthatunk, végre kézzelfogható közelségbe kerülnek az idén megrendezett CeBIT-en bejelentett érdekességek. Noha a PCI Express még sokaknak csak álom marad, illetve egyelőre nem is oly egyszerű beszerezni, végre sikerült tesztelni a komplett rendszert.

Arra is kíváncsiak voltunk, hogy mely egerek jók igazán a mai PC-s játékokhoz, de utánajártunk annak is, hogy mi a helyzet az olcsó grafikusártyák portáján.

Mindenkinek figyelmébe ajánlanám a netes vásárlásról szóló cikkünket, amiben eláruljuk hol érdemes netes számlát nyitni, mire érdemes vigyázni, és, hogy egyáltalán nem kell félni a tranzakcióktól. Ha mindez még nem lenne elég, arra is rávilágítottunk, hogy mi is olyan nagy szám a Windows XP SP2-ben.

**ZeroCool**



## A Cherry Linuxos billentyűzete

Mindnyájan hozzászokhattunk már ahhoz, hogy billentyűzetünkön ott látható a Windows-embléma, illetve több, windowsos funkció elérésére alkalmas logó is. A Cherry – elsőként a világon – olyan billentyűzetet dob piacra, amelyet Linux-

használóknak szánnak. A Windows-logók helyén a Linux pingvinje, Tux látható. Az új termék megjelenése nemcsak ezen operációs rendszer terjedésének, hanem annak a ténynek is köszönhető, hogy rengeteg linuxos felhasználó nem szereti látni

a Windows-logót billentyűzetén. A speciális klaviatúra először Németországban, Hollandiában és az Egyesült Királyságban jelenik majd meg, mintegy 50 dollárért (10 ezer forint). Mellé egy teljes verziós SuSE Linux 9.1 is járni fog.

## nForce4 – egy boldog család

Előző számunkban már írtunk az NVIDIA új alaplap lapkakészletéről, az nForce4-ről. Most újabb részletek láttak napvilágot az egész családról. Hamarosan négy különböző modell jelenik meg. Az nForce4 nevet viseli az alapváltozat: egyben ez lesz a legolcsóbb is. Az nForce4 Ultra már a SATA-II (3 Gbit/s) szabványt is támogatja, míg az nForce4 SLI (ahogy

a neve is jelzi), az NVIDIA két VGA-kártyás SLI-rendszert támogatja majd. Az nForce4 Pro pedig legfőképp szerverekbe szánt lapkakészlet lesz, amely támogatja a többprocesszoros megoldásokat. Szeptember közepén megjelennek a chipek, így hamar megismerkedhetünk velük élőben is, természetesen teszteljük is majd a többségüket.



## ASRock: kombó-time!

Manapság, ahogy egyre újabb profifoglalatok jelennek meg szinte naponta, elég nehéz egyikről a másikra átállni. Ezért gondolt egy nagyot az ASRock, és három különböző kombó alaplapot jelentett be. A Socket 478/775, Socket 754/939 és az ASRock K7Upgrade-880 mind olyan procikat használnak, amelyek manapság elterjedtek. Ez utóbbi talán a legérdekesebb, ugyanis a K7-es (Socket A) 32 bites processzorcsalád, ez a deszka viszont egy speciális kártya se-

gítségével a 754 tús, 64 bites AMD processzorokat is képes fogadni. Ez elég problémás, hiszen a 32 és a 64 bites procik más lapkakészletet alkalmaznak, a bővítőkártya azonban ezt a funkciót is átveszi. „Egyszerűbb” volt a helyzet a 478/775, illetve a 754/939 megoldások esetében: ezek elég költséghatékony megoldást jelentenek arra az esetre, ha például tudjuk, hogy most csak egy Socket 754-re telik, de majd 939-esre szeretnénk bővíteni.







# 104

**PCI Express rendszerek**  
Újabb forradalom



# 106

**Optikai rágcsálók**  
Egérteszt



# 110

**Olcsó VGA kártyák**  
Válassz okosan

## A LEGKISEBB REPÜLŐ ROBOT

A Seiko Epson bejelentette a világ legkisebb repülő robotját, amely mindössze 12 gramm tömegű. Fedélzetére szerelt zsinór nélküli kamerájával veszélyes helyszíneket is megvizsgálhat a számítógéppel vezérelhető kis gépecske. A robot 136 mm széles és 85 mm magas. Két, egymással ellentétes irányban forgó ultraszonikus rotor segítségével képes repülni, a dolgok jelenlegi állása szerint csak 3 percig – ezt azonban továbbfejlesztik, hiszen a végleges változatban ennél sokkal hosszabb időre lesz szükség.



## A nanotech és a 10 PB-os lemez



Egyelőre ugyan még terabájtos vinyók sem léteznek, ám a nanoTech bejelentette: birtokában van azoknak a szabványoknak, amelyek segítségével majd 10 petabájtos (1 petabájt egészen pontosan 1 048 576 gigabájt) merevlemezeket lehet készíteni. A Rewritable Atomic Holographic

Storage (újraírható atomikus holografikus tárolás) névre hallgató rendszer 6840 óra tömörítetlen videót, 10 millió nagy felbontású képet, akár 20 ezer DVD vagy 4000 Blue-Ray lemez adatait tárolhatja majd. Mivel ez egy igen csak jövőbeni technológia, megjelenése egyhamar nem várható...



## Disney PC gyerekeknek

Várható volt, hogy a világ legnagyobb, gyermekek szórakoztatására szakosodott hálózata előbb-utóbb a hardverpiacra is betör. Az eredmény azonban minden várakozást felülmúl. A kék színű Disney Dream Desk PC (600 dollárért, vagyis kb. 120 ezer forintért) – amelyet speciálisan a gyermekek igényeihez tervezett a Disney, és egy német cég gyárt – 2,6 gigahertzes Celeron procit, CD-RW/DVD kombó drive-ot, gyerekméretű eget, multimédiás billentyűzetet és tollat

tartalmaz. A hozzá való 14 hüvelykes monitornak „szép” Mickey Mouse-fülei vannak (ez további 300 dollal – 60 ezer forint – rövidíti meg a családi kasszáját). Szerencsére a rendszer rengeteg előre telepített Disney játékkal és programmal kerül forgalomba (s ahogy azt kell, az internetes tartalomszűrés is előre telepítve van, nehogy a 4 éves gyermek káros tartalmakat nézegethessen a neten). Augusztus 12-étől megrendelhető a Disney katalógusából.

## CARBON, AZ IPOD-VERŐ?

Manapság az Apple hordozható MP3-lejátszóját nevezik az MP3-világ walkmanjének, ám a konkurensek sem alszanak. A Carbon a Seagate legújabb, 1 in ST1 merevlemezét használja, 5 gigabájt kapacitással (1 gigabájttal felülmúlja riválisát). Ugyanígy a cég adatai szerint 20 óra a lejátszási idő, a készülék tömege pedig 90,7 gramm (tehát szinte minden szempontból maga mögé utasítja a jelenleg legelterjedtebb iPodot). A készülék a Windows legújabb, Janus kódnevű DRM-eljárásával tölthető fel zenével: ezt a technológiát használja majd a jövőben a Napster zenei webboltja is. Felhasználói ára 250 dolcsi (körülbelül 50 ezer forint), itthoni pontos áráról jelenleg nincs adatunk.



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Az AOL** kiadta a Netscape új változatát, a Netscape 7.2-t. Ez a Mozilla 1.7-es motorján alapul. A fejlesztés során tökéletesítették a pop-up ablakok blokkolását, Vcard-támogatást és spamszűrést építettek be, és kijavították a nemrég felfedezett biztonsági réseket is. <http://www.aol.com/>

→ **Böngészőfronton** újabb változattal jelent meg a Mozilla Firefox (0.9.3) és az Opera is (7.54). Mindkét esetben biztonsági rések javításáról és az IE-kompatibilitás növeléséről van szó. <http://www.mozilla.org/>, <http://www.opera.com/>

→ **Adrian Rojak** kiadta BIOS-optimalizálási kézikönyvének új verzióját! <http://www.rojakpot.com/default.aspx>

→ **A népszerű ingyenes** képnézegető, médialejátszó és konvertálóprogram, az IrfanView is új változattal jelentkezett. A 3.92 több hibajavítást is tartalmaz. <http://www.irfanview.com/>

→ **Aki védekezni akar** a PC-jét kémlelő programok ellen, az bátran töltsse le az XP-Antispy legújabb, 3.83-as változatát. <http://www.xp-antispy.org/>

→ **A Windows-optimalizáló** program, a Fresh UI legújabb, 7.17-es változata innen tölthető le: <http://www.freshdevices.com/>

→ **A tömörítés szerelmesei** sem maradnak újdonság nélkül ebben a hónapban, hiszen itt a WinRAR 3.40 Beta 5! <http://www.rarlab.com/>

→ **A méltán népszerű** ATI-húzó program, az ATITool v0.0.21-es verziószámhoz érkezett. <http://www.techpowerup.com/atitool/>

→ **Azoknak, akik szeretik** mérni vagy analizálni gépüket, jó hír, hogy a híres-neves SiSoft Sandra csomag is megújult. Az új SiSoft Sandra Standard 2004.SP2b (2004.7.9.133) máris letölthető. <http://www.sisoftware.net/>

## Rövid hírek H A R D V E R

→ **Az O CZ Technology** bemutatja DDR2-es SDRAM-ját. A memóriamodul, áttörve a 766 megahertes határt, 793-as órajelen működött, így lehetővé tette az új, 800 megahertes modell bejelentését.  
<http://www.ocztechnology.com/>

→ **Bővítette hűtőinek** kínálatát a Gigabyte. A 3D Cooler sorozat új tagjai (Neon Cooler 7) AMD procikhoz készülnek. Réz alapú és alumínium hőelosztókkal rendelkeznek, sebessége 1500 és 3400 fordulat között változik.  
<http://www.gigabyte.com.tw/>

→ **Új DVD-írókat** mutatott be a LiteOn. A SOHW-1613S és SOHW-1633S a 16x DVD+R-olvasás mellett már támogatja a DVD+R9-et (Dual Layer – kétrétegű írás) is.  
<http://www.liteon.com/>

→ **A Tul újdonsága** a PowerColor 9800 Platinum Edition nevű VGA: az ATI R360 alapú kártyát többek között a Counter-Strike: Condition Zero-val szállítják.  
<http://www.powercolor.com.tw/>

→ **Az AMD bejelentette** legújabb prociját, az AMD Athlon 64 3700+-t. Ezzel az 1600 megahertes FSB-s taggal tovább bővült a sorozat, amelynek a 3400+, 3200+ és 3000+ jelzésű tagjai kaphatók még.  
<http://www.amd.com/>

→ **A kevésbé ismert** Ali bejelentette új alaplapj lapkakészletét K8-as processzorokhoz. Ez a chip Opteron, Athlon 64 és Mobile Athlon 64 procikat is támogat majd egy lapkás megoldásként.  
<http://www.ali.com.tw/>

→ **A Logitech bemutatta** a világ legelső lézeres egerét. Ez, a legfejlettebb optikai egerekhez képest mintegy húszszoros precizitással pásztázza a terepet. Az MX1000 tesztjét követő számban olvashatók.  
<http://www.logitech.com>

→ **Mintegy 30%-kal** csökkenti az Intel, processzoraiban használt tranzistorainak méretét. Ettől nem feltétlenül lesznek kisebbek a CPU-k, de ugyanakkora területen sokkal több alkatrész fér majd el. Már csak a hűtést kell megoldaniuk.  
<http://www.intel.com>



## INFOmarket a BNV területén

Harmadik alkalommal kerül sor a Budapesti Vásárcsopont területén az INFOmarketre. A szeptember 11-től 19-ig nyitva tartó rendezvényen a látogatók elsősorban az informatika területéről ismerkedhetnek meg számos

hazai kiállító újdonságaival. A játékosabb kedűeket Játéksziget várja, ahol főként stratégiai progikban bizonyíthatják tudásukat, és lehetőség van a kiállított eszközök nagy részének megvásárlására is.

### A MOZILLA FIZET

Az Internet Explorer egyik legnépszerűbb alternatívája az ingyenes Mozilla böngészőrendszer. Azonban ahogy ez lenni szokott, ez a program sem mentes a hibáktól, így érdekes kezdeményezéssel rukkoltak elő a fejlesztők. Létrehozták a Mozilla Security Bug Bounty programot, amelynek segítségével azok a felhasználók, akik fontos biztonsági réseket vagy hibákat fedeznek fel, 500 dollár (mintegy 100 ezer forint) ju-



talmat kapnak. A program célja az, hogy még az előtt jöjjenek rá ezekre a hibákra, mielőtt valaki ezeket rosszra használja. Természetesen azt, hogy mi a „kritikus” hiba, a Mozilla fejlesztői döntenek el. Azok a felhasználók, akik ilyen hibát fedeztek fel – vagy véltek felfedezni – a mozilla.org/security címen tudják ezeket jelenteni.

## Albatron Widio

Érdekes újdonságot jelentett be a tajvani Albatron: a Widio olyan rendszer, amelynek segítségével zsinór nélkül hallgathatunk zenét. A Widio adóját bármilyen hangforrásra (audió vagy tévé hangkimenete) helyezve a hordozható készlet fejhallgatójával élvezhetjük a zenét, bármerre megyünk is. A 2,4 gigahertzen kommunikáló adó mintegy 100 méteres hatósugarú: ter-

mészetesen ha terepakadályok is rontják a vételt, az jócskán csökkenhet. A készülék hallgató része 4 órás folyamatos zenei élvezetet enged számunkra, akkumulátorát pedig 2 órán át kell tölteni.



### SKYPE, A TELEFONÁLÓ

Valószínűleg többen is ismerik ezt a kiváló telefonálási lehetőséget, amely egy P2P-program segítségével teszi lehetővé, hogy a világ bármilyen tájára ingyen lehessen telefonálni a neten át. A rendszer azonban elérte 1.0-s változatát, így lényeges újításokon esett át. A SkypeOut szolgáltatás lehetővé teszi, hogy bárki „kitelefonáljon” a rendszerből, méghozzá normál, mobilos vagy vezetékes telefonok-ra is. No persze nem ingyen, hanem csökkentett tarifákkal. Ezt úgy érik el, hogy a jól bevált pre-paid rendszert használják: az ember előre befizet bizonyos egységet, és amíg az tart, addig telefonálhat. Természetesen a SKYPE saját hálózatán belüli telefonálás továbbra is ingyenes marad.



### A NASA NEM APRÓZZA EL

Ahogy azt már megszokhattuk, a NASA nem szokott kispályázni. Ezúttal minden idők legnagyobb szuperszámítógépét építgetik, méghozzá a Silicon Graphics 512 processzoros Altix rendszereire épülve. A poén nem ez, hanem az, hogy ebből az „olcsó” és „szerény” gépből 20 darabot kötnék össze, így nem kevesebb, mint 10240 processzoros rendszerecske jön össze. ProPack Linux operációs rendszer működteti majd a kis óriást, amelynek több mint 1000 gigabájt memóriája lesz – Altixonként. A rendszert űrmissziók szimulációjára, különböző eszközök tervezésére, illetve időjárás modellezésre használják majd. Na ezen már biztosan nem akadna a Doom 3 sem ☺.



# Piactér



## APPLE IPOD MINI

MP3-lejátszó

HDSys Kft. | - | 62 000 Ft+áfa | <http://www.apple.hu>

Érdemes elidőzni egy kicsit az iPod MP3-minilejátszó külsejénél, hiszen olyan termékről van szó, amelynek már a doboza, a töltője és a kábele is formatervezettek. Természetesen ez a megállapítás hatványozottan érvényes magára az iPod minire is, mert nemcsak szép, hanem egyszerűen nagyon masszív, ellenálló darabnak tűnik. Igen érdekes újtása, hogy a vezérléséhez szükséges gombok egyben érintésérzékeny tekerőként működnek (elegáns és praktikus). Ez igen jó ötlet: a menükben úgy tudunk fel-le mozogni, hogy ráhelyezzük egyik ujjunkat a fehér körre, és jobbra vagy balra mozgatjuk. Az iPod mini FireWire és USB 2.0-s felületen is kommunikálhat számítógépünkkel, ugyanakkor külső hordozható merevlemezként használható. Ha zenelejátszó funk-

cióját is szeretnénk használni, akkor az állományokat az Apple iTunes szoftverén keresztül kell rá-töltenünk (igen, sajnos csak ezzel lehet). Nem csupán zenelejátszóra és külső merevlemezként vehetjük igénybe az iPod minit – egyéb hasznos funkciókkal is felruházták alkotói. Van benne négy beépített játék, TXT formátumú szöveg megjelenítő, ébresztőóra, naptár és címjegyzék is. Dobozában a készülék mellett található egy fülhallgatót, kézikönyvet, szoftvereket tartalmazó CD-t, hálózati töltőt és egy övcsipeszt is.

- ↑ Szép külső
- iTunes kell hozzá

5

## ALBATRON PX915G PRO

Alaplap

Mercury Magyarország | 06-1-221-3020 | Bevezetés alatt | <http://www.mercurycomputer.com>

Az előző hónapban sikeresen teszteltük az első PCI Express-es rendszert ATI és NVIDIA grafikus kártyák támogatásával egyaránt. Azóta a helyzet nem sokat változott, a PC-X-es rendszerek még mindig elég nehezen beszerezhetőek. Mindazonáltal lassacskán beszivárognak kis hazánkba is az egyes termékek. Ilyen az Albatron PX915G Pro alaplapja is. Elnevezésében a 915 a lapkakészletről árulkodik, a G betű pedig azt jelzi, hogy erre a modellre grafikus vezérlőt is integráltak. Ez persze nem egy X800 XT, túl nagy csodát nem várhatunk tőle. A kis bestiába nem kevesebb mint 4 gigabájt memória pakolható. Igazi különlegessége a processzor foglalata, továbbá az eddig nem annyira ismert slotok. PCI Express rendszer lévén, található rajta egy darab 16-szoros, valamint két darab egyszeres PC-X csatlakozót. Három normál PCI-foglalat is helyet kapott rajta, ezekbe bátran tehetjük régebbi hangkártyánkat vagy egyéb kiegészítőket. A felhozatalt színesíti a négy USB 2.0-s csatlakozó, a duál LAN, a nyolccsatornás hang, valamint a négy Serial-ATA felület (a biztonság kedvéért két IDE-csatolót is találhatóunk rajta). Kellhet még ennél több? Nos, az igazsághoz hozzátartozik, hogy sebességét tekintve is igazán szépen szerepelt. Részleteket most még nem árulunk el, de hamarosan TI is megismerhetitek egy nagyobb összehasonlító tesztünkben.



- ↑ Rengeteg szolgáltatás
- ↓ Nehezen beszerezhető

5

## VANTEC VORTEX HDD COOLING

Hűtő

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 11 992 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

A Vantec már többszörösen bizonyította, hogy kiváló hardvert képes gyártani. Különleges tápok, világító kutyúk, valamint speciális hűtőberendezések teljes garmadájával szolgál. Ez utóbbi kategória egy friss képviselője futott be tesztlaborunkba. A manapság kapható merevlemezek átlagosan már 7200-at pörögnek percenként, aminek köszönhetően természetesen elég emberesen fel tudnak melegedni. Hivatalos leírásuk szerint ez nem árthat nekik, na de hosszú távon mégis érdemes gondoskodni a védelmükről. A Vortex HDD Cooling System remek alternatíva azok számára, akik nem szeretnék, hogy odaégyjen az ujjuk a vinyóhoz, amikor megérintik. A készülék belsejében elhelyezett HDD komplett fémburkolatot kap. Előlapja egy speciális spirálhűtőrendszert rejt, amelyet egy további szűrő is védelmez a káros szennyeződéstől (mondjuk a portól). Az elő-



lap jobb oldalán található egy kijelző, amely képes megjeleníteni a ventilátor forgási sebességét, illetve a dobozon belüli hőmérsékletet. Ha éppen nem tesszük ki nagyobb terhelésnek a merevlemez, akár ki is kapcsolhatjuk a ventilátort (így nem kell folyamatosan hallgatnunk a bűgását). Egészen ötletes berendezés, minden merevlemez illet akarna magának ☺. Már csak a vételárán kellene egy csöppet csiszolni, és tökéletes lenne.

- ↑ Kiválóan hűt
- ↓ Nem hordozható

4

## EIZO FLEXSCAN L362T

TFT-monitor

Norba Hungaria | 06-1-889-2626 | 304 000 Ft+áfa | <http://www.mp3center.hu>

**A**z EIZO a távolról sem olcsó, de kifejezetten minőségi TFT-monitorok jeles képviselője. Már elég sok megoldásához volt szerencsénk, és minddel tökéletesen meg voltunk elégedve. Ez most sincs másképp. A szokványos, teljesen leegyszerűsített, mégis elegáns design most is jelen van. Bár „csupán” 15 hüvelykes készülékről van szó, igen vékony széleiknek köszönhetően valóban úgy tűnik, mintha egy 17 hüvelykeset szemlélnénk. Előlapja alsó részén található meg a kezelőbillentyűk, amelyekkel beépített menüjében is vándorolhatunk. Ezek mellett jobbra leljük az állapotjelző LED-et, amely bekapcsolt állapotban kellemes kék színben pompázik (nem zavaróan, de mégis jól láthatóan). Ha kikapcsoljuk a gépet, a világító dióda narancsszínűre vált. A hivatalos adatokban foglalt 170 fokos látószög kiválóan megállja a helyét, így akár négyen is szemlélhetik a képernyőt, bárminemű minőségromlás nélkül. Fényei teltek, dinamikusak,



igazán remekül lehet használni játékhöz, filmnézéshez és általános feldolgozáshoz egyaránt. Kiváló minősége mellett remek tulajdonsága még, hogy ha telepítjük a mellékelt szoftvert, még érintőképernyős be rendezésként is használhatjuk. Igaz, játékra nem lesz túlságosan alkalmas, de bizonyos esetekben nagyon jól jöhet (rendezvényeken, bemutatókon mindenképpen). Kár, hogy elég borsos az ára.

↑ Tökéletes képminőség  
↓ Drága

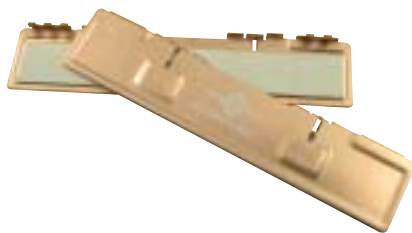


## VANTEC ICEBERG DDR

Hűtő

Multimédia Magyarország Kft. | 06-1-463-9030 | 1 594 Ft+áfa | <http://www.multimedia.hu>

**A**Vantec másik nagy, elegáns, egyben hasznos találmánya ez a DDR-memóriákra felszerelhető hűtőborda. De ne szaladjunk ennyire előre. Miért is lehet szükség ilyesmire? Lássuk csak! A memória alapjában véve nem feltétlenül képes olyan hőfokot elérni, amely indokoltá tenné ezen termék használatát. Mindazonáltal nem szabad megfeledeznünk a rendszer többi részéről sem. A processzor, a grafikus kártya, és persze a merevlemez is, rendszeresen ontja magából a meleget, így pedig már a memória is saját határait súrolgathatja. Egy melegebb nyári napon bizony előfordulhat, hogy a memória már olyannyira „megizzad”, hogy nemes egyszerűséggel néha újraindul egész rendszerünk. Ha ezt a viszonylag olcsó bordát a mellékelt kapocs segítségével rögzítjük a DDR RAM-on, elkerülhetünk némi kellemetlenséget. Azért sajnos nem eszik annyira „forró” a kását. A kezdetben elég jó ötletnek tűnő szerkezet ugyanis nem hűt olyan



nagyon. Egy gyorsabb memória (mondjuk a 466-os), már nem igazán foglalkozik azzal, hogy rátettük. Csupán néhány fokot csökkent a hőmérsékletén, bár igaz, ez is valami. Ami a lényeg: ártani nem ártunk vele, és neki köszönhetően egy csöppet még pofásabban is néz ki kicsiny gépünk belseje. Ha valakinek fontos a külső, esetleg az előző hónapban megjelent moddingtesztünk után kedvet kaptott az ilyesmire, annak ezt a terméket is érdemes beszereznie.

↑ Ötletes  
↓ Csak csinosít



## SPEED-LINK XANTHOS

Hangfal

Modern Media Service Kft. | 06-1-223-2720 | 87 992 Ft+áfa | -

**E**gy hangrendszer-nél a hangszórók számának növelésével egyenes arányban nő a hozzájuk tartozó kábelek száma, ezért érdekes ez a termék, hiszen a Xanthos a hátsó sugárokkal rádióhullámokon keresztül kommunikál. Természetesen a kábelezést nem ússzuk meg teljesen: a hátsó sugárok a központi egységtől ugyan rádióhullámokon keresztül kapják az adatokat, cserébe viszont árammal kell őket ellátnunk egy falicsatlakozóból. Eppen ezért nem spórolunk a kábelek számán, csak egyszerűbbé válik a hátsó hangszórók elhelyezése (ne feledjük, hogy ezzel egyúttal több hálózati csatlakozóra is szükségünk lesz!). Az ezüstszerű rendszer 5.1-es kiépítésű: tagjai közül érdemes kiemelni a faborítású, óriási méretű mélysugárat, amely igazi „dübörgős” basszusokat képes produkálni. A kétutas középsugárzó egybe van építve a központi vezérlőegységgel, erre kell csatlakoztatnunk a hat különálló analóg



bemenetet és a mélyládát is. Ezen kaptak még helyet a hangerőállító „tekerők”, a ki- és bekapcsológomb, valamint egy minikijelző is. A 90 watt összteljesítményű rendszer otthoni filmnézésre és játékokra tökéletes választás, a mellékelt távirányítóval a távolból is vezérelhetjük. Ráadásul szatellit-sugárait a mellékelt fémbetétek segítségével a falra is felcsavarozhatjuk, így valóban kialakítható vele a tökéletes terhangzás.

↑ Jó hangerő  
↓ Csak analóg bemenet



## EPOX IP-4MTS2B

Számítógép

Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | Bevezetés alatt | <http://www.herta.hu>

**N**éhányan talán már hallottak a VIA EPIA sorozatáról, amely egy apró, teljesen integrált alaplap. Most az EPoX is belépett erre a piacra IP-4MTS2B márkanevű kis, integrált deszkájával. Ez beépített, 1,6 gigahertzes Intel Pentium M procit, Intel Montara GM+ (855GME) lapkakészletet tartalmaz, s a kettő együtt a relative alacsony órajel ellenére elég izmos kombót jelent. A VGA-vezérlő, amely a chipsetben található, 2D-s gyorsítással rendelkezik, és maximum 2048x1536-os felbontást támogat, 75 hertzes frissítéssel. Mivel az apróság egy komplett PC, összesen négy IDE-csatornán csatlakoztathatók hozzá eszközök, integrált AC'97 hanggal, floppyvezérlővel, PS2 billentyűzet- és egérsatlakozóval, egy PCI-bővítőhellyel, egy memória-csatlakozóval, illetve párhuzamos kapuval rendelkezik. És ez még mind semmi – egy Gigabit Ethernet (1000BaseT) portot is építettek bele. No persze található ott még hat USB-csatlakoztatási lehetőség,



a szokásos RS232 portok társaságában. 203x146 milliméteres mérete azonban még azt is megdöbbeníti, aki hozzá van szokva a miniatürizáláshoz: nagyjából akkora, mint egy DVD-ROM drive! Természetesen a kis aranyost megfelelő házba érdemes építeni, amelyhez igen nehéz hozzájutni, így legfőképp olyan felhasználóknak ajánlható, akik értenek a „moddingoláshoz”, és egy igen kicsi, 2D-s felhasználásokra kihegyezett PC-t akarnak.

↑ Hihetetlenül apró  
↓ Nincs 3D-s gyorsítás



ÚJABB FORRADALOM

# PCI EXPRESS RENDSZEREK TESZTJE

Az elmúlt évek leginkább azzal teltek, hogy egy olyan technológia alapjait fektessék le, amely újabb hosszú időszakra meghatározza a számítástechnikai világot. Ez a PCI Express rendszer, amely mostanra érett be a világ minden táján. Mindjárt meg is vizsgáltuk, hogy mit sikerült összehozni röpke 4 és fél év alatt.

**A**z eredeti tervek szerint ezt a cikket már idén májusban meg akartuk írni. Akkor azonban egy kisebb holtpontra alakult ki. Az alaplapgyártók azt mondták, várnak az első grafikus kártyákra, a kártyagyártók viszont az alaplaposok késelmére hívatkoztak. Viccesen még arról is beszéltünk: ha ez így halad, még 2015-ben is azt hallgathatjuk, hogy mindenki a másikkal mutogat. Szerencsére hamar rájöttünk, hogy mindkét fél tökéletesen készen áll a bevezetésre. Gyorsan meg is kaparintottuk az Inteltől érkezett egyik sajtócsomagot, amely egy komplett PCI Express-es gépet tartalmazott. Mit értek komplett rendszer alatt? Nos, tény, hogy ezúttal nemcsak egyszerű gépcseréről lesz szó, ha valaki ilyen rendszert szeretne építeni magának. Még mielőtt belevágnánk a sűrűjébe, tisztázzuk az alapokat. Megjelenéskor mindjárt négy, egymástól vala-

milyen szinten eltérő chipsetet gyártott az Intel. Ezek táblázatát megtalálhatjátok a cikkben. Jól látható, hogy a csúcsmodell nem feltétlenül azt jelenti, hogy mindent tud – egyszerűen abból már a régebbi technológiákat szinte teljesen kivették.

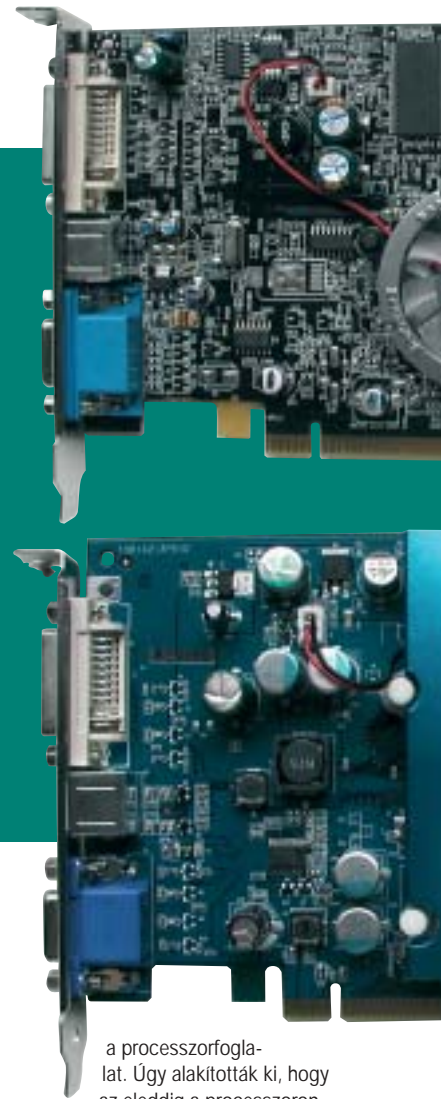
### Komoly döntés előtt állunk

Már jó pár éve nem volt példa arra, hogy ha valamilyen komolyabb fejlesztésbe fogunk, akkor gyakorlatilag gépünk majdnem legutolsó alkatrészéig bezárólag fejleszteniünk kell. Jelen esetben azonban pontosan erről van szó. Ha úgy határozol, hogy márpedig neked ilyen gép kell, először is meg kell vened a legmegfelelőbb alaplapot. Emellé érdemes társítani egy pofásabb grafikus kártyát (természetesen azt is PCI Express változatban). Már majdnem készen vagy, de azért

beszerezni a legfrissebb DDR2-es memóriamodulokat, illetve a szintén ezen konstrukcióhoz készült, ma még igen speciálisnak számító tápot is. Mivel még nincs egészen pontos hazai ára, nem akarok senkit sem feleslegesen riogatni, de lévén ez a legújabb megoldás, következőképpen igencsak csillagászati áron érhető majd el. Valóban megéri manapság ilyenre bővíteni? Erre próbáltuk megtalálni a választ.

### Szemmel látható különbségek

Egy összeszerelt PCI-E rendszerről szemre viszonylag nehéz megmondani, hogy mégis milyen újításokkal rendelkezik. Ha viszont kissé szétbontjuk az egységet, már bizony elég szép változásokkal szembesülhetünk. Először vizsgáljuk meg az alaplapot. Néhány újfajta csatlakozó található rajta, ám ami igazán érdekes, az



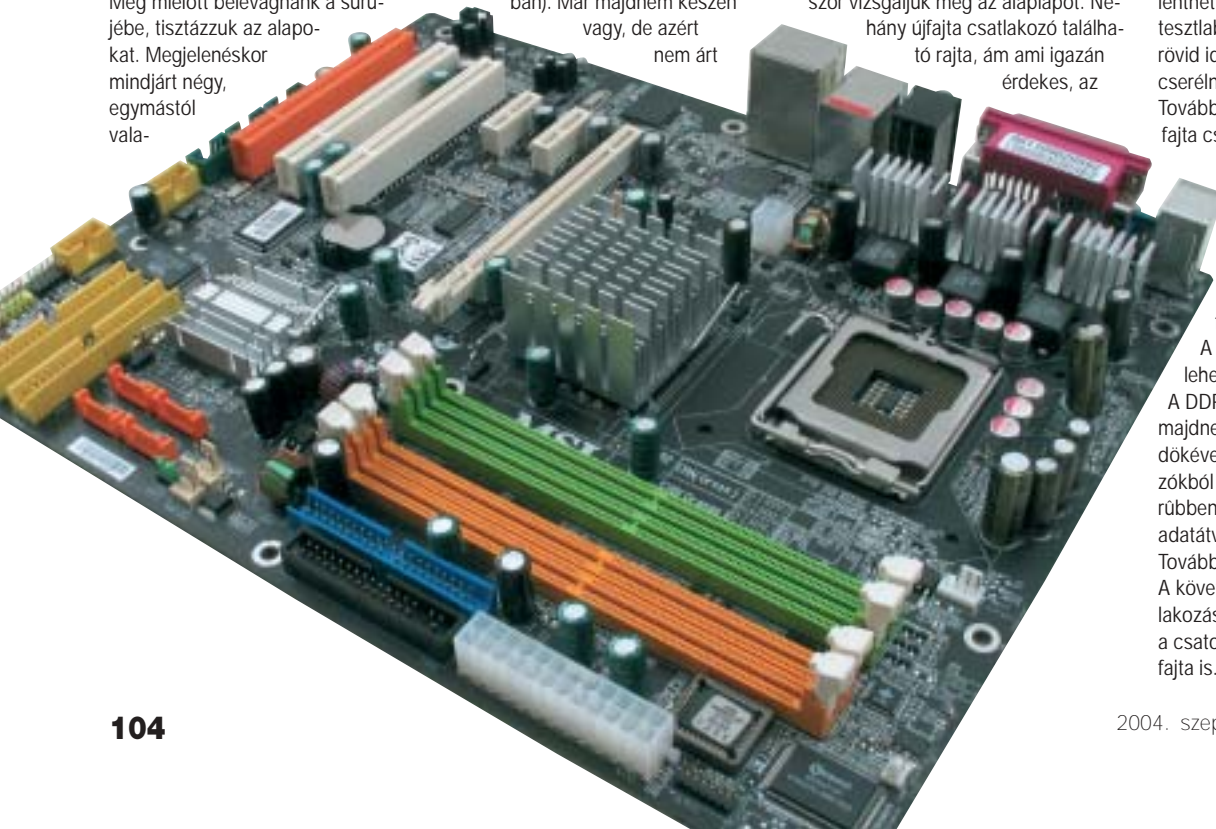
a processzorfoglat. Úgy alakították ki, hogy az eddig a processzoron lévő „tüskéket” ezúttal a lapra helyezték. A CPU-ról persze ezzel párhuzamosan eltűntek a néha kellemetlenségeket okozó csatlakozók (nemegyszer fordult elő, hogy a megvásárolt proci egyes lábai szállítás közben elhajlottak, a vásárló pedig már csak otthon szembesült ezzel). Ez a probléma mostanra teljesen megoldódott – más kérdés, hogy most már az alaplap került kicsit veszélybe. Ez persze csak olyan helyzetekben jelenthet gondot, mint mondjuk a mi tesztlaborunkban, amikor muszáj igen rövid idő alatt többször alkatrészt cserélni.

Tovább vizsgálódva feltűnik, hogy újfajta csatlakozófelületek jelentek meg az alaplapon. Az AGP helyére került foglatot a 16-szoros PCI-E, míg a mellette megjelent apróbbak az egyszerezsek. A biztonság kedvéért persze a jól ismert PCI-foglatok is helyet kaptak.

A memóriákon már csak közelről lehet észrevenni a különbséget.

A DDR2-es modellek kialakítása majdnem teljesen megegyezik az elődökével. Az az eltérés, hogy csatlakozókból több van, és ezek sokkal sűrűbben lettek elhelyezve a gyorsabb adatátvitel érdekében.

Továbbra is az alaplapnál maradunk. A következő érdekes pont a tápcsatlakozás. Valamivel szélesebbek lettek a csatlakozók, és feltűnt egy teljesen új fajta is. A specifikációkból az derül ki,





hogy ez a jövőben (2005 elején és utána) megjelenő grafikus kártyák tápja lesz. Sokkal elegánsabb, vékonyabb és kezelhetőbb, mint a jelenleg használt 12 voltos (ugyanaz, amelyet a merevlemezbe vagy az optikai meghajtóba kell dugni). Végül, de nem utolsósorban némileg módosították a processzor hűtőjének foglalatát, és annak rögzítési mechanizmusát. Véleményem szerint az előző intelles változat jóval kezelhetőbb volt, de persze ehhez is hozzá lehet szokni.

### A teszt eredmények átlagosak

Szerencsére sikerült szereznünk egy ATI és egy NVIDIA PCI-E-es kártyát is, amelyek egyébként a cégek elmondása szerint körülbelül egy szinten mozognak. Egyelőre azért nem boncolgattuk szét különböző felbontásokra és még több tesztprogram szerint a vizsgált darabokat – ezt meghagyjuk a közeljövőre tervezett nagyobb, kifejezetten grafikus kártyák összehasonlításáról szóló cikkünkre. A kártyák hardveresen nem sok extrát mutathatnak fel. Lényegében csak a PCI Express csatolófelületben különböznek egymástól. Ugyanúgy 128 megabájt memóriával vannak ellátva, mint a korábbi, azonos kategóriás termékek. Megegyezőek a csatlakozók (VGA, DVI, tv), a memóriák elhelyezése, és a hűtési megoldásban sem történt érdemi változás. Üzem közben a két tesztelt típus alig melegedett, hűtőrendszerük pedig egészen zajtalanul működött.

A mostani eredményeket figyelembe véve elmondhatjuk: ezen a szinten az ATI kártyák kicsit jobb teljesítményre képesek. Ez pedig most is olyan lehetetlen, hogy nem is igazán érdemes beszélni róla. A grafikus kártyák gyártói azt állítják: bár a középkategória PCI és PCI-E változatai között nem sok érdemi eltérés van, a gyorsabb kártyák esetében már igenis tettszős különbség tapasztalható majd.

### Érdemes fejleszteni?

Jelen pillanatban azt mondom: nem érdemes! Egyértelműen a komplett PCI Express-es rendszereké ugyan a jövő, de a jelenlegi magas árak mögött nincs akkora sebességnövekedés, amiért valóban megérné beruházni. Csak abba gondoljunk bele, hogy valóban egy teljes rendszert kell cserélnünk – nemcsak a processzort, hanem majdnem minden más hardverelemet is (a merevlemez mondjuk maradhat, bár egy PCI-E géphez már legalább SATA HDD dukál). Létezik azért egy kiskapu. Néhány (sajnos elég kevés) hardvergyártó úgy gondolja, még nem érett meg a számítástechnika a komplett cseréire. Éppen ezért olyan alaplapt készítették, melyen rajtahagyták az AGP-foglalatot is – ilyenformán legalább a VGA-kártyát nem kötelező lecserélni. Más kérdés, hogy így a teljes rendszert visszafogjuk, továbbá az is bonyolítja a dolgot, hogy ma még meglehetősen nehéz hozzájutni az alap PCI-E rendszerekhez is, nemhogy a speciális alaplappmegoldásokhoz. Tesztünk során az igazi nehézséget az

## // Egyértelműen ez a jövőbeni irányvonal //

okozta, hogy nem lehet komolyabban összevetni egy PCI Express rendszert egy előző generációs megoldással. Az új procit nem tesztelhetjük a régi gépen, a régi kártyát nem próbálhatjuk ki az újon. Előbb-utóbb (durván két éves távlatot tekintve) úgyis muszáj lesz lecserélni erre, vagy egy ehhez hasonló gépre. Egyszerűen nem lesznek más alkatrészek, és ha valaki gépet akar venni, már nem talál májdt más boltokban. Most azonban elégedjünk meg azzal, amink van, és in-

kább csak gyorsabb processzorra, illetve grafikus kártyára, esetleg még több memóriára gyűjtünk. Ez mind-azokra igaz, akiknek jelenleg már van számítógépük. Aki most szeretné megvenni élete első gépét, annak érdemes elgondolkodnia ezen a megoldáson – azon egyszerű indokból, hogy a „közeli jövőben” valószínűleg úgyis efféle gép közelébe kerül mindenki (kivéve azok, akik az AMD64-es megoldást választják).

### ZeroCool

Intel Chipset	925X	915P	915G	915GV
FSB (MHz)	800	800/533	800/533	800/533
Hyper-Threading	van	van	van	van
Max. Memória (GB)	4	4	4	4
Támogatott memóriák	DDR2 533/400	DDR2 533/400 vagy DDR 400/333	DDR2 533/400 vagy DDR 400/333	DDR2 533/400 vagy DDR 400/333
Integrált grafika	nincs	nincs	van	van
PCI-E foglalatok	(1)x16,(4)x1	(1)x16,(4)x1	(1)x16,(4)x1	(4)x1

1024x768	ATI Radeon X600	NVIDIA GeForce 5750
Far Cry	35,15	31,07
UT2003	91,14	83,71
UT2004	103,61	111,72
3DMark 2001 SE	12851	12749
3DMark 2003	3487	3034

EGÉRTESZT

# OPTIKAI RÁGCSÁLÓK TÍZEZER ALATT



## Trust AMI Mouse 250S

A legolcsóbb versenyző

A Trusttól két optikai egeret indítottunk a versenyben. A legelőször tesztelt modell, az AMI Mouse 250s minden tekintetben átlagos háromgombos egernek számít. Szürkés-ezüstös designnal és átlagos minőségű anyagok felhasználásával készült. Fogása ennek ellenére igazán kellemes, és rendkívül jól is viselkedik optikai érzékelőjének köszönhetően. Árcédulájára pillantva pedig megnyugodhatunk, hisz a mezőny egyik legolcsóbb példányáról van szó. Elsősorban olyanoknak ajánlanánk, akiknek nagyon fontos az olcsóság, ugyanakkor viszont az elfogadható minőségre is pályáznak.

ERGONÓMIA	23/30
PRECIZITÁS	22/30
DESIGN	12/15
EXTRÁK	12/15
ÁR	6/10

75%



## Genius NetScroll Optical

Minimáldesign

Az egyik legszínesebb termékpalettát felvonultató cég egy jól ismert alapmodelljéhez lehet szerencsénk. Átlagos kinézet és minőség jellemzi a Genius NetScrollt. Az optikai érzékelő viszont egészen jól dolgozik, szépen reagál a legapróbb kézmozdulatokra is, bár kétségtelenül nem a hardcore gamerek kedvenc egeréről van szó. Inkább általános és irodai felhasználásra ajánlanánk. Arra viszont tökéletesen megfelel, ugyanis két extra gombot is felfedezhetünk a hüvelykujjunknál, így összesen négy gombbal és egy görgővel használhatjuk. Elfogadható árával közepesen jó vételnek számít.

ERGONÓMIA	20/30
PRECIZITÁS	22/30
DESIGN	10/15
EXTRÁK	11/15
ÁR	9/10

72%



## Logitech Click! Optical

Olcsó és minőségi

Azért, hogy az olcsó kategóriában is izgalmasabbá tegyük a versenyt, a Logitech-től is indítottunk egy ár szempontjából alacsony kategóriás egeret. A megvalósítást tekintve egy szavunk sem lehet, kellemes fogás és minőségi anyagok jellemzik. Az elegáns, fiatalos színösszeállításnak, valamint az ergonomikus kialakításnak köszönhetően elsősorban játékosoknak ajánlanánk. A hagyományos két gomb között található a görgőt, illetve fölötte helyezkedik el egy praktikus funkciógomb is. Az optikai érzékelő jól követi a finomabb kézmozdulatokat is, és a különféle egéralátétekkel is megbirkózik. Mindezekért pedig igen kedvező árat kell fizetnünk.

ERGONÓMIA	25/30
PRECIZITÁS	25/30
DESIGN	13/15
EXTRÁK	11/15
ÁR	5/10

79%



## A4Tech Optical Noiseless Wheel 3D

Átlagos felhasználásra

A teszt második legolcsóbb egere címet birtokló A4Tech egernek kategóriájához mérten nemcsak az ára kedvező, hanem a külseje is kellemes és megnyerő. A szürkés-ezüstös designhoz egészen kellemes fogás társul, a három gomb és a pluszgörgő pedig tényleg jól használható. Optikai érzékelője átlagos, bár itt tapasztalható csak igazán, hogy az MX 510-eshez képest a kis felbontású optikai érzékelő mennyivel pontatlanabb. Ennek ellenére átlagos feladatokra tökéletesen megfelel, játék terén azonban inkább csak „hobbikerészeknek” ajánlanánk. A nagyon precíz mozgásokat követelő FPS-ek szerelmeseinek nem ez lesz a jó választás.

ERGONÓMIA	20/30
PRECIZITÁS	20/30
DESIGN	11/15
EXTRÁK	12/15
ÁR	9/10

72%

Kilehelte a lelkét egereink? Netalán már nem úgy viselkedik, ahogy régen? Vagy egyszerűen csak újat szeretnénk? Alaposan szétnéztünk az optikai egerek itthoni piacán, s ezekből a választás megkönnyítése végett most egy tucatot be is mutatunk.

**T**ermészetesen tisztában vagyunk azzal, hogy az egereknél hasonló a helyzet, mint a játékvezérlőknél, hisz itt is rengeteg gyártó megszámlálhatatlan modellje van jelen a piacon, és választani tényleg nagyon nehéz. Ezért saját meglátásunk szerint válogattunk a legnépszerűbb és legtöbb helyen kapható típusok közül. Az árkategórián belül nem volt megkötés. Érdekes módon viszont egyetlen rágszáló ára sem haladta meg a nettó 10 000 forintos hárt.

### Hogyan érdemes választani?

Egervásárlásnál a legelső kérdés, amellyel szembetaláljuk magunkat, hogy zsinórosat vegyünk-e vagy zsinór nélkülit. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. A zsinóros kevesebb szabadságot ad, így néha rángatni kell a madzagot, cserébe viszont sokkal precízebb mozdulatokat tehetünk vele, mint zsinór nélküli társával. Nagy utat tettek meg a drót nélküli egerek is, de velük együtt a zsinórosok is igen szépen fejlődtek, hisz

némelyik modell már 800 dpi felbontású érzékelővel rendelkezik. Ez másodpercenként 5,8 megapixel képes rögzíteni. Tehát mi is azt a nézetet valljuk, hogy egyelőre még érezhető a szakadék a kettő között, bár hangsúlyozom: ez inkább csak játékosszemmel nézve igaz! A tesztben tehát vezeték nélküli egereket vizsgáltuk, amelyeknél alapvetően az ergonómiát és az optikai érzékelő precizitását érdemes szemügyre venni. Másodlagos szempontjaink pedig a külsín, az ár, illetve az extra lehetőségek voltak.

Termék	Ár (+ Áfa)	Cég	Telefon	Weboldal
Samsung Optical Wheel Mouse SMOP500WX	4 600 Ft	Samsung Magyarország	06-40-985-985	www.samsung.hu
Creative Optical 5000	4 700 Ft	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200	www.ramiris.hu
Logitech MX510	9 800 Ft	Herta Számítástechnika	06-1-239-8028	www.herta.hu
Logitech Click Optical Mouse	5 800 Ft	Herta Számítástechnika	06-1-239-8028	www.herta.hu
A4 Tech Optical Noiseless Wheel 3D Mouse	2 500 Ft	AlphaSonic	06-1-231-4090	www.alphasonic.hu
A4 Tech Optical Mouse Office 8K	3 860 Ft	Ebolt	06-1-464-7550	www.ebolt.hu
SWEEX Optical Mouse	2 630 Ft	Gépbolt	06-1-469-5800	www.gepbolt.hu
Trust AMI Mouse 250S Optical	2 392 Ft	Multimédia	06-1-463-9030	www.multimedia.hu
Trust AMI Mouse 150T Optical Web Scroll	3 590 Ft	Multimédia	06-1-463-9030	www.multimedia.hu
Microsoft Intelli Optical Mouse USB	4 800 Ft	Gépbolt	06-1-469-5800	www.gepbolt.hu
Genius Netscroll Optical	2 300 Ft	g.Network Kft.	06-1-239-7020	www.genius.hu
NetScroll+ Traveler 400	1 900 Ft	g.Network Kft.	06-1-239-7020	www.genius.hu



### A4Tech Optical Mouse Office 8K

Dejavu

Amikor kibontottam az A4Tech Office 8K modelljét, valahogy déja vu érzésem támadt. Mintha már láttunk volna ilyet valahol. Igen, de hol? A választ nem is kellett sokáig keresni, mivel a Logitech MX szériára hajazó Office 8K-t az MX510-es mellé rakva rögtön látszik a megdöbbentő azonosság. Az egér mérete, formája és a gombok elhelyezkedése szinte tökéletesen megegyezik az 510-esével, leszámítva két gombot a görgőnél. Hiába a tökéletes másolat, ha az alapanyagok minősége érezhetően nem olyan jó, ráadásul az optikai érzékelő is sokkal lomhábban viselkedik. Az egyetlen dolog, amiben jobb ez az egér, az az ára.

ERGONÓMIA	20/30
PRECIZITÁS	24/30
DESIGN	15/15
EXTRÁK	14/15
ÁR	7/10

**80%**



### Sweex 4D Optical Mouse

Sötét szappantartó

A Sweextől sok érdekességet és még több furcsaságot láthattunk már. Ilyen az új, 4D Optical névre keresztelt optikai egér is. Első ránézésre jobban hasonlít holmi szappantartóra, mint egy egérre. Ennek ellenére jó a fogása, és kellő számú gombbal rendelkezik. A gombokból kettőt az egér két szélén helyeztek el. Ez azért is jó, mert balkezesek is használhatják az egeret, anélkül, hogy ez bármi kényelmetlenséggel járna. A felhasznált anyagok minősége jó, nagy felbontású optikai érzékelőjének köszönhetően a legkülönfélébb felületeken is kitűnően viselkedik. Mindez, valamint szinte nevétségesen alacsony ára teszi még vonzóbbá.

ERGONÓMIA	22/30
PRECIZITÁS	21/30
DESIGN	12/15
EXTRÁK	10/15
ÁR	9/10

**74%**



### Logitech MX 510

Az egerek Ferrarija

Az MX sorozat legifjabb zsinóros tagját tisztelhetjük az MX510-ben, amely az MX sikersorozatot kívánja folytatni. A Logitech nem sokat változtatott a már jól bevált recepten, csupán a designban fedezhetünk fel némi újítást. Fogása nagyon kényelmes, az összes gomb (hét darab) kézre áll. A görgő részénél praktikus módon alul és felül helyezkedik el a scrollozást segítő három funkciógomb. Nemcsak külleme és ergonómikus kialakítása figyelemre méltó, hanem az eddigi MX modellek továbbfejlesztett optikai motorját is megörökölte. Legyen szó FPS-ről vagy grafikai munkáról, az MX 510 minden téren a maximumot képes nyújtani.

ERGONÓMIA	28/30
PRECIZITÁS	30/30
DESIGN	15/15
EXTRÁK	14/15
ÁR	2/10

**89%**



### Microsoft Intelli Optical Mouse

Bal kezéseknek is

A Microsofttól is érkezett olcsó optikai egér tesztünkbe. Az igen népszerű Intelli sorozatból kaptuk meg a legújabb példányt. A Microsofttól már megszokott egyszerű fehér design jellemzi az egeret. Ergonómikus kialakítás és négy gomb, illetve egy görgő segíti munkánkat. Az ódivatú golyót itt sem találhatjuk meg, helyette a nagy felbontású optikai érzékelő, az IntelliEye áll rendelkezésünkre. Meglepően jól reagált minden mozdulatra, játékosoknak is ideális választás lehet ez a modell. S hogy tovább javítsuk az összképet, eláruljuk: nem is kerül sokkal többre, mint egy „noname” csoda.

ERGONÓMIA	24/30
PRECIZITÁS	23/30
DESIGN	13/15
EXTRÁK	13/15
ÁR	5/10

**78%**



## NEM CSAK AZ EGÉR SZÁMÍT

Alátét-mizéria

Sokan abban a tévhitben élnek, hogy minden csak az egér minőségén múlik. Aztán nagyokat csodálkoznak, amikor a boltból hazarohanva legújabb kedvencük furcsa dolgokat produkál. A hiba nem a készülékben keresendő, csupán az alátétben, mert bizonyos változatokat egyáltalán nem szeretnek. Ezt sajnos előre nem lehet tudni, csak akkor derül ki a turpisság, amikor új kedvencünkkel megkóstoltatjuk Pamela Anderson-os egér-alátétünket. Sok esetben ugyanis a fényes felület, illetve egyes hologramos alátétek képesek megtéveszteni az egér optikai szenzorát. A tökéletességhez tehát egy kiváló alátét is dukál. Egy átlagos típus 1-2 ezer forintért beszerezhető, de a jobb, fém alapú, műanyag borítású darabok 5-6 ezer forintot is kóstálhatnak. A legideálisabb egér-alátét, amelyet az MX510-eshez ajánlanánk, speciális teflonbevonatú: ezen teljesen más mozogni az egeret, és — ellentétben az olcsó egér-alátétekkel — nem szedi le a termék alján található kis műanyag talpakat. Igaz, egy ilyen minőségi alátét ára az egérével vetekszik: olykor 10-12 ezer pénzt is elkerne egy ilyen teflonos csodáért...



## Most már vásárolhatsz

A teszt végéhez érve bizunk abban, hogy már mindenki ki is nézte a neki és pénztárcájának leginkább megfelelő példányt. Mivel az itt bemutatott példányok egyike sem haladja meg a nettó 10 000 forintos határt, talán kijelenthetjük, hogy a legtöbb egér mindenki számára elérhető közelségben marad. Mégis azt mondom, hogy ha már egeret vásárolunk, akkor ne spóroljunk néhány ezerral, és inkább vegyük meg a minőségibb és drágább modellt, mert hosszú távon megtérül a befektetés. Gondoljunk csak az elért fragmenyisre ☺. A tényleg olcsó kategóriában a Genius NetScroll+ Traveler 400-ast ajánlanánk, mely tényleg jó választást jelent minden területen. Aki egy picit többet tud áldozni egérére, annak a kiváló minőséget és tulajdonságokat felvonultató Logitech Click! Optical Mouse-t érdemes beszerezni. Ha pedig a ma kapható egyik legjobb rágcsálót szeretnénk hazavinni, akkor egyértelműen a Logitech MX 510-esét kell választanunk, amely meglepő módon még Logitech-viszonylatban is igazán kedvező áron szerezhető be.

**Mady**



### Creative Mouse Optical 5000

Az érdekes

Gusztusos színösszeállításával és érdekes kialakításával csalogatja a vásárlókat ez a modell. Az igen kellemes fogást biztosító kivitel elsöre talán fura, ám viszonylag hamar meg lehet szokni. Egyetlen probléma vele, hogy főleg az átlagos kézméretűeknek megfelelő. Nagy kezű embereknek már nem annyira kényelmes hosszú távon. Összesen négy gomb és egy görgő található rajta. Optikai érzékelője fejlett, kellően érzékeny, és a játékok során sem hagyott cserben minket, igaz, voltak gondjai a csillogó felületű „CS-s” egér-alátétemmel. Na, nem ezért fog csak kevés pontot kapni ☺. Ára is elfogadható szinten mozog.

ERGONÓMIA	20/30
PRECIZITÁS	23/30
DESIGN	14/15
EXTRÁK	12/15
ÁR	5/10

74%



### Samsung Optical Wheel Mouse

Pénztárcabarát

A Samsung optikai rágcsálója igazán megnyerő külsejével vág fel. A design tekintve semmi fölösleges túlzást nem találunk rajta, látszik, hogy a tervezők maradtak a jól bevált konzervatív, ám mégis elegáns megvalósításnál. Röviden összegezve: átgondolt és letisztult formavilág, valamint kellemes fogás jellemzi. A hagyományokhoz híven a belépőszinten versenyző termék is csupán két gombot és egy görgőt tudhat a magáénak. Ergonomikus kialakítás, megfelelően jó minőség és kellően gyors reakcióidő teszi még vonzóbbá a belépőkategóriában gondolkodó felhasználók szemében. Tovább javítja az összképet az átlagos ár.

ERGONÓMIA	25/30
PRECIZITÁS	22/30
DESIGN	14/15
EXTRÁK	11/15
ÁR	5/10

77%



### Genius NetScroll+ Traveler 400

A divatos

A következő versenyző a Genius háza tájáról érkezett, és már első ránézésre is látszik, hogy nem egy átlagos egérhez van szerencsénk. A divatos szinkollekciók kivül kellemes fogásával hódítja meg a játékosokat. Az egérgombokat hiába is keressük, egybe vannak öntve az „egérházzal”. Fogása kellemes, mérete megfelelő, 400 dpi felbontású optikai érzékelője a legprecízebb mozgásokat is remekül követi. Az Office EasyJump technikával 16 funkciót érhetünk el a görgő segítségével, amelynek az irodai munkák során fogjuk igazán nagy hasznát venni. Ára csak valamivel magasabb, mint az átlag középkategóriáé.

ERGONÓMIA	27/30
PRECIZITÁS	25/30
DESIGN	14/15
EXTRÁK	13/15
ÁR	6/10

85%



### Trust AMI Mouse 150T

Egy golyóval

A tesztben legutoljára vizsgált egér igazából csupán érdekességként került be. Az AMI Mouse 150T egymagában ötvözi a hagyományos optikai egeret és a trackball névre keresztelt golyócsodát. Kialakítását tekintve átlagos egérről van szó, amelynek igen kellemes a fogása, és jó a minősége. A három gombon kívül a már említett trackball is helyet kapott rajta, amely a szokásos görgőfunkciót hivatott egy kicsit feltuningolni. Megoszlának a vélemények az ilyen pozicionálóeszközökről: akik használtak már notebookot vagy ilyen egeret, azok játszi könnyedséggel képesek kezelni, mások meg csak értetlenül állnak a dolog előtt.

ERGONÓMIA	20/30
PRECIZITÁS	20/30
DESIGN	12/15
EXTRÁK	13/15
ÁR	5/10

70%

VÁLASSZ OKOSAN!

# OLCSÓ VGA-KÁRTYÁK

Már megszokhattuk, hogy a leggyorsabban fejlődő hardverelem a grafikus kártya. Bár mostanában igyekszünk minél több figyelmet szentelni a legújabb szabványoknak, nem szabad megfeledkeznünk a mellette megjelenő olcsóbb megoldásokról sem. Ezekből szemezgettünk most.

**M**iközben nagyban zajlott PCI Express-es rendszerünk tesztelése, az ATI újabb érdekes VGA-kártyákkal lepte meg a játékosokat. Először előkerült a Radeon 9550-es, amely képes maga mögé utasítani a legutóbbi hasonló kategóriás NVIDIA kártyákat. Miután az ATI látta, hogy ez jó, a nyolcadik napon kicsit visszavett a tempóból (valóban csak egy lehetőséget), és kiadta a 9250-est. Ezzel a lépéssel mintegy megskalpolta a nagy ellenfél szintén minimálisan alacsonyabb minőségű példányait.

Úgy gondoltuk, hogy a teszteket több generációs programokon is elvégezzük. Részben azért, mert ezekkel a kártyákkal leginkább a már megjelent játékok élvezhetőek igazán, részben pedig azért, hogy lássuk, mennyire vannak felkészítve a jövőre. Választásunk ezúttal a Far Cryra, a jól ismert két legutóbbi Unreal Tournamentre, valamint a szintén két – a teszt pillanatában elérhető – 3DMarkra esett (ha minden igaz, következő számunk megjelenéséig már kijön a 3DMark 05 is, vagyis ezentúl azt használjuk majd). Tesztgépünk a Bluefish Computers által támogatott 3,2 gigahertzes P4, 512 megabájt memóriával, valamint ASUS

875P chipsetes alaplappal. Tudjuk, hogy ezekhez a kártyákhoz túl erős az említett konfiguráció, de így jobban megmutatkoznak a különbségek.

## Miért érkeznek még „rég- gi” kártyák?

A felvetés bizonyos értelemben jogos. Valóban remek kérdés, hogy mégis miért érkeznek még mindig ilyesfajta kártyák, ahelyett, hogy az ATI az X800 széria, az NVIDIA pedig a GeForce 6 visszafogott változataival hódítana. Ez, kérem szépen, egyszerűen üzleti okokkal magyarázható. Valóban jó lenne, ha azonnal kijönnének az új csúcskártyák olcsó változatai, hiszen azok a jelenleg is tesztelt vezérlőknél mérföldekkel többet tudnának. De ugyebár ki gondol a szegény játékosra, akinek nincs lehetősége arra, hogy mindig a legújabbat vegye? Mindenképpen akar valamit frissíteni, így megkeresi a pénztárcájához leginkább passzoló megoldást. Ha mondjuk kimaradtak volna a 9550-es és 9250-es kártyák, bizony még legalább három hónapot kellene várniuk egy hasonló árkategória tagjaira. Megérné? Nos, véleményem szerint igen. Igenis megérné, és valóban érdemes is várni még egy kicsit, mert bár ezek-

kel a kártyákkal is ellavírozhatunk még egy darabig, egy butított X800-as azért mégis jobban duruzsol az ember gépében.

## Újra az ATI-nál az előny

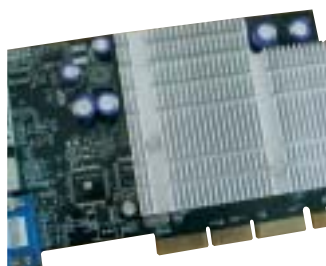
Ezen rövidke teszt után egyértelművé vált számunkra, hogy az olcsóbb kategóriában az ATI újfént elvitte a pálmát. Ez persze nem azt jelenti, hogy toronymagasan veri a kihívót, de azonos áron, éppen kellemesen jobb teljesítményt értek el a kártyái. Természetesen azt is figyelembe kell vennünk, hogy míg az ATI Radeon 9250-esek, illetve 9550-esek viszonylag új termékek, az NVIDIA GeForce 5200-as és 5500-as már jó ideje a piacon vannak. Hamarosan ez utóbbi is kiadja a GeForce 6 alapokra épülő MX széria képviselőit (bár nem MX jelzéssel lesznek ellátva – azok lesznek a GF6 család olcsó tagjai). Azok majd pont ezeket az ATI vezérlőket taszítják majd le a képzeletbeli pehelysúlyú bajnoki trónról. Elég sokszor szoktatók kérdezni levélben, hogy egy-egy konfigurációval ez és ez a játék jól futna-e. Nos, bármennyire szépen szerepeltek is ezek a kártyák, csodát azért ne nagyon várjunk tőlük. Egy effajta termék mellé maximum 2 gigahertzes

rendszer dukál, amely már önmagában kicsit megnehezíti egy Doom 3 kategóriás játék rezzenésmentes futását. A tesztelés alatt természetesen az id Software grafikuskártyagyilkos programját is futtattuk. Körülbelül úgy kell elképzelni, hogy 800x600-ban, közepes (medium) részletesség mellett már egészen élvezhető volt a fentebb említett kártyákkal. De ugyebár valamit valamiért. Ezekért a termékekért nem kell százezer forintnál is többet fizetni, cserébe viszont nem is élvezhetjük a programok teljes tudását. Főleg azoknak érdemes ilyet venni, akik egyfelől nem akarnak csillagászati összegeket kiadni a jelenlegi csúcskártyákra, másfelől nem is vágnak a maximumra. Ők most az ATI-oldalt válasszák – ezúttal sem fognak csalódni.

## ZeroCool

Tesztgépünk támogatója a





### AOpen Aelous FX5200

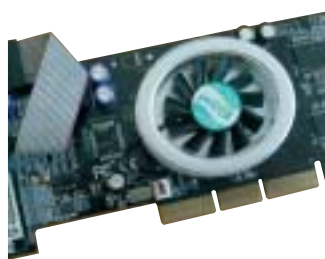
Ma már minimum

Mezőnyünk első szereplője egyáltalán nem új modell. Lényegében azért került bele a cikkbe, mert igen komoly összehasonlítási alapot biztosít a többi kártyához. Azért is tartottuk fontosnak a beszerzését, mert az olvasói levelekből tisztán látszik, hogy bizony elég sokan ilyenrel rendelkeztek, vagy pont ilyet akartok venni. FX5200-as létere azt kell mondanom: majdhogynem a leggyengébb GeForce FX, nála lejjebb már csak a 64 bites változat van. Különlegessége, hogy 256 megabájt DDR-memóriát pakoltak rá, ami viszont igen jó hatást kelt komoly textúrákkal felszerelt játékoknál. Természetesen támogatja a DirectX 9-es effektek egész garmadáját, ha nem is az összeset. Dobozában, árkategóriájának megfelelően, eléggé komoly viszafogottságot tapasztaltunk. Csupán a legszükségesebb dolgok kerültek bele extraként: egy meghajtó-CD, valamint egy S-Video-RCA átalakító. Nem rossz kártya, de érdemes inkább egy kicsit spórolni, és az Ultra változatát beszerezni.

↑ Teljesen hangtalan  
↓ Lassan már elavul

TELJESÍTMÉNY **35/50**  
FELÉPÍTÉS **18/20**  
EXTRÁK **5/20**  
ÁR **8/10**

66%



### AOpen Aelous FX5500

A szükséges plusz

Az AOpen-NVIDIA páros valamivel kecsesetebb modellje. Árban még mindig teljesen elfogadható, és teljesítményében pont annyival múlja felül a sima 5200-ast, ami már játékokban is szemmel látható. Százelemben kimutatva nem igazán számottevő a fölény, ahogy az a mérési táblázatból is kiderül. Az előbb említett kártyával ellentétben ez már hordoz aktív hűtést, és szükség is van erre. Üzemi hőmérséklete elfogadható, de ehhez bizony kell a borda-ventilátor kombináció. Ez igen kellemes, éppen csak észrevehető módon duruzsol a rendszerben, nem zavarja sem a játékot, sem a filmnézést. A kártya mérete lehetővé teszi, hogy még a legnagyobb káoszba is egész kényelmesen tudjuk elhelyezni. Csatlakozófelületei a szokványosak: VGA, DVI, valamint tv-kimenete van. Dobozában a másik AOpenhez igen közeli készlet található, kiegészítve egy CRT-DVI átalakítóval és két rögzítőkaral. Ha jó áron sikerül hozzájutnunk, egy ideig még ellehetünk vele.

↑ Kezelhető kialakítás  
↓ Már nem sokáig elég

TELJESÍTMÉNY **40/50**  
FELÉPÍTÉS **17/20**  
EXTRÁK **8/20**  
ÁR **7/10**

72%



### HIS Radeon 9250

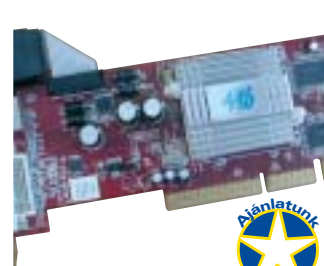
Apróság, némi extrával

Eddig nem túl sokat cikkeztünk a HIS termékekről, ezért talán kicsit bátortalanul ugranátok bele a megvásárlásába. Mindenkit megnyugtathatok: igazán minőségi, hosszú évek óta bizonyító termécsaládról van szó. Éppen ezért is választottunk mindjárt kettőt jelen tesztünkbe. Az ATI ezen kártyája, úgy is fogalmazhatnánk, hogy meglepetésként érkezett. Korábban nem is igazán volt róla szó, és az is lehet, hogy maga a cég sem igazán akarta elkészíteni a 9250-es chipet. Mégis úgy gondolhatták, hogy nélkülözhetetlenné vált ennek a modellnek a kiadása. Teljesítményében leginkább az 5200-as NVIDIA-ra hajaz, de nemegyszer lepipálja az 5500-as változatot is. Ez mindenképpen figyelemre méltó, főleg ebben az árkategóriában. Különlegessége, hogy e modell VIVO kiserelésben készül, vagyis akár fel is vehetünk vele, hiszen videobemenettel is ellátták. Dobozában a meghajtólemezen kívül egy teljes verziós videoszerkesztő és hosszabbítókébelek is találhatóak.

↑ VIVO funkció  
↓ Bevezetés alatt

TELJESÍTMÉNY **38/50**  
FELÉPÍTÉS **19/20**  
EXTRÁK **15/20**  
ÁR **8/10**

80%



### HIS Radeon 9550

Remek választás

Igazi meglepetésként ért minket a 9550-es Radeon tesztelése. Teljesítménye magasan veri a többi, hasonló kategóriás kártyáét, és alig marad el a korábban igen kedvelt 9600-as modeltől. Félreértés ne essék: a Doom 3 ezen a kártyán sem képes teljes valójában megmutatkozni, de ezen legalább már valóban élvezhető lesz. Szemmel látható, hogy e szint eléréséhez igazából nem is erőlködik, hiszen még csak aktív hűtés sem került rá. Cserébe persze elég tisztességesen felmelegszik, de távolról sem annyira, hogy bármiféle kárt tegyen magában. Hűtőbordája csupán a chipet védi, a rá tett 128 megabájt memória is szabadon levegőzik. Kialakításában majdhogynem teljesen megegyezik az 5500-as GeForce-szal, leszámítva a ventilátort és a színezetet. Éppen ezért ugyanolyan csatlakozói is vannak. Dobozából sajnos a teljes verziós szoftvert kifejejtették, de mivel nem VIVO kiserelés, efelett szemet hunyhatunk. Kiváló termék, bebizonyosodott, hogy ebben a kategóriában is van igazán jó kártya.

↑ Kategóriájának legjobbjá  
↓ Bevezetés alatt

TELJESÍTMÉNY **43/50**  
FELÉPÍTÉS **19/20**  
EXTRÁK **13/20**  
ÁR **7/10**

82%

1024x768	Aopen GFFX 5200	Aopen GFFX 5500	HIS Radeon 9250	HIS Radeon 9550	Sapphire Radeon 9660
Far Cry	9,27	12,18	10,19	16,70	19,22
Unreal Tournament 2003	35,11	48,12	36,11	78,09	81,21
Unreal Tournament 2004	34,38	34,45	35,12	51,87	58,34
3DMark2001 SE Pro	5192	5111	5150	5816	6021
3DMark2003	1067	1137	1012	1658	1699



## MIRE SZÁMÍTHATUNK A JÖVŐBEN?

# PDA-ÁTTEKINTÉS

A PDA-k egyre több területen törnek be hétköznapjainkba. De vajon mit is várhatunk konkrétan ezektől az eszközöktől? Cikkünkben utánajártunk, hogy milyen áttörésekre számíthatunk a közeljövőben.

Ahhoz a bizonyos áttöréshez igazából két problémával kellett szembenézniük a gyártóknak. Az első, hogy nem is olyan régen még igencsak horribilis összegekbe került egy-egy ilyen zsebkiűtő, a második pedig, hogy igazából hiányoztak a köréje épített szolgáltatások – köszönhetően a kezdetleges operációs rendszernek és a kis teljesítményű hardverelemeknek. Ezek a problémák napjainkra megszűnni látszanak, hisz egy-egy ilyen készülék ára mára már csak egy jobb mobiltelefonéval áll egy szinten, ráadásul mind tudásban, mind szolgáltatásokban kezdenek „felőzni” asztali nagytestvérükhöz.

### Csak idő kérdése

Hamarosan nagy meglepetésekre számíthatnak a PDA-tulajok. Az Intel bejelentése szerint ezen eszközök teljesítményét tovább fokozzák egy teljesen új, az XScale technológiát hasznosító, mobil készülékekbe szánt processzorcsaláddal, amely a PXA27x jelzést viseli. Ez már 624 megahertz környékén képes dolgozni, és 64 megabájt integrált StrataFlash memóriával is rendelkezik. Drót nélküli és SpeedStep (órajel-állítási lehetőség) eljárásokkal bővül a paletta, s ez min-

den bizonnyal jótékony hatást gyakorol majd az energiafelhasználásra. Hab a tortán, hogy az NVIDIA és az ATI is jelezte már szándékait a mobil gyorsítók területén, sőt már napvilágra kerültek hivatalos információk a GeForce kártyák „miniatürizált” változatáról, a GeForce-ről is. Az ATI sem rest: az új, Imageon kódnévvvel ellátott chippek már szintén hadikészültségben állnak, sőt tesztkörnyezetben eddig elég szép eredményeket is produkáltak. Miért is

valószínűleg elsősorban PC-ről és Xboxról fognak átültetni. Ha minden igaz, év végén már olyan játékokkal is játszhatunk, mint például a Midtown Madness 3, az Age of Empires 2 vagy a Zoo Tycoon.

### Fejlődés egyéb területeken

Mi, játékosok tehát megnyugodhatunk, lesz NVIDIA és ATI gyorsító a zsebünkben, több száz megahertzes processzorral és VGA-felbontású kijelzővel.

## //...lesz NVIDIA és ATI gyorsító a zsebünkben //

lesz szükségünk ilyen mértékű újításokra? Elsősorban azért, mert a kis felbontású kijelzőket ösztönlévaltják VGA (640x480) felbontású társaik, másodsorban pedig ezek mintegy előkészítik a terepet a komolyabb PC-s játékok átültetéséhez. Amikor a Microsoft a Windows Mobile jövőbeni képességeit ecsetelte, szóba került a Direct 3D Mobile (D3DM), amely tulajdonképpen a DirectX kézigépekre fejlesztett változata.

Mi, játékosok pedig csak örülhetünk, mert Mark Spain a Microsofttól azt is elmondta, hogy a közeljövőben tucatnyi olyan játékot szeretnének bemu-

latni, amelyeket elsősorban PC-ről és Xboxról fognak átültetni. Ha minden igaz, év végén már olyan játékokkal is játszhatunk, mint például a Midtown Madness 3, az Age of Empires 2 vagy a Zoo Tycoon.

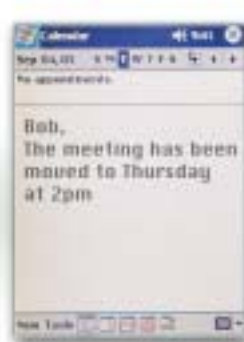
De a PDA rendkívüli sokoldalúsága miatt más területeken is igen komoly fejlődésnek lehetünk tanúi. Elsősorban az igényesebb és nagyobb számítást igénylő alkalmazásoknak nagyobb tárhelyre is lesz szükségük. Rövid távon a memóriakártyák jelentik a megoldást, melyek a jövő év elejére a 10-12 gigabájtos méretet is elérhetik, hosszabb távon azonban már készülnek az igen parányi méretű és minimális energiafogyasztású, 30 gigabájtos memulemezek. Ugyanakkor a PDA-k másik nagy gondja, az adatbevitel is megoldódni látszik. A CeBIT-en bemutatott, lézer kivetítésű billentyűzetet nagy

valószínűséggel nemcsak telefonokban, hanem PDA-kban is alkalmazni fogják, így az asztal lapjára kivetített teljes klaviatúrával sokkal könnyebb lesz a dolgunk. Tovább bővítve a multimédiás funkciókat, megjelennek az 1-2, sőt 2005 végére már a 3 megapixel, PDA-kba és mobilokba integrált kamerák, melyeket az ATI, illetve az NVIDIA különféle hardveres támogatással lát el legújabb chipjeiben. Egy olyan új, kis fogyasztású, lapkába integrált Bluetooth és 802.11b Wi-Fi rendszer is megjelenik az ősszel, amellyel a kommunikációs képességeket aknázhathatjuk ki maximálisan, illetve az egyre jobban elterjedő hotspots segítségével internethez juthatunk. Érdekességképpen pedig érdemes még megemlíteni, hogy hamarosan akár már a tv-adást is foghatjuk kedvencünkkel.

### Érdeemes várni

Év végétől erre a piacra is érdemes jobban odafigyelni, hisz a technológiai háttér igazán szép jövőt jósol ezeknek az eszközöknek. Azzal, hogy az ATI és az NVIDIA is beszállt a mobil kütyük piacára, bizakodva tekinthetünk a jövő elé. Felgyorsulnak majd az események, és ki tudja, talán hamarosan a Doom3-at is végigtolhatjuk PDA-n ©.

**Mady**



## ÜZEMANYAGCELLA

Az igazi megoldás?

A megnövekedett hardverteljesítmény és a sok extra szolgáltatás bizony sok energiát emészt fel a mobil eszközökben. A kutatók évek óta dolgoznak az üzemanyagcellás megoldáson, amelynek megvalósításához most úgy tűnik, a Hitachi áll a legközelebb. A dolog lényege, hogy az alkohol (metanol) hidrogénre és széndioxidra bontása során elektromos áram termelődik. Az eddig főleg biztonsági és méretbeli problémákat felvető technológiát a jövő év közepére ígérik. A híresztelések szerint egyetlen parányi elemszerű üzemanyagcella 6-9 órás működést biztosít majd.

FIZETÉS ÉS BIZTONSÁG A NETEN

# BANKKÁRTYÁK

Ahogy közelít a World of Warcraft megjelenése, egyre gyakrabban merül fel a kérdés: hogyan fogunk fizetni érte? Rengeteg lehetőség létezik erre manapság, és a közhiedelemmel ellentétben ezek jórészt biztonságosak. Ebből a kis összeállításból megtudhatjátok mit, hol és hogyan érdemes tenni, ha interneten akartok fizetni.

**A** szituáció rém egyszerű. Miután felfedeztük az internetet, rájövünk, hogy a világon minden megvásárolható rajta keresztül: tárgyak, szolgáltatások – játékok, film, virág, pizza... Egyszóval minden. Szerencsés esetben még egy MIG-21-es vadászgép is. No persze ehhez elég vastag bankszámla kell ☺.

**1 Ne féljünk!**  
A nagy többséget megkérdezve – miszerint merne-e interneten vásárolni, azt a választ kapjuk, hogy nem. Mindenki hallott már történeteket ellopott kártyaszámokról, visszaélésekről, leemelt összegekről. Így az, aki még sosem használt bank-

kártyát a neten, bizony félve teszi meg az első lépéseket. Ez persze érthető, hiszen ki örülne annak, ha ismeretlenek kirabolnák, elvonnák a pénzét. Azt azonban tudni kell, hogy a bankok is felkészültek erre a szituációra. Manapság annak az esélye, hogy valaki lenyúlja hitelkártyánkat a tömegben (értetöbben: „megzsebtolvajoljon”) fényévekkel nagyobb, mint hogy bárki ellopja hitelkártyánk adatait. Magyarán: tegyük félre félelmeinket, adjunk egy esélyt az internetnek. Figyelem! Soha, senki nem garantálhatja, hogy nem futunk csalóba valahol. Ha azonban ettől félünk, az utcára se merjünk kimenni, mert ránk eshet bármikor egy zongora (vagy egy kőszta műhold).

**2 Nyissunk bankszámlát**  
Lényeges, hogy külön kezeljük internetes pénzügyeinket egyéb „akcióinktól”. Ez azért fontos, hogy csökkentsük a kockázatot, hiszen az ördög ugyebár nem alszik. Kedvenc bankunkban nyissunk egy új számlát, amelyet a jövőben csak és kizárólag netes tranzakciókhoz, illetve vásárlásokhoz használunk. Lehetőleg ennél a banknál legyen „normális” számlánk is. Miért jó ez? Mert ma már kiváló módszerek léteznek arra, hogy „távírányítással” áthelyezzünk összegeket egyik számlánkról a másikra. Ez miért fontos? Hogy minden jól menjen, az internetes célra fenntartott számlán mindig csak annyi pénzt tart-

sunk, amennyit el fogunk költeni. Vagyis ha meg akarunk rendelni egy DVD-t 10 dolcsiért (+ szállítási költség) akkor mondjuk rakjunk az internetes számlára 3000 forintot. Így bármi történik is, nagy baj nem lehet, viszont amikor elindul az átutalás, a megfelelő összeg a számlán lesz. Ez nagyon lényeges! Ugyanis interneten nem számlaszámmal vásárolunk, hanem bankkártyával (ezt ne felejtjük igényelni új számlánkhoz, sőt említsük meg az ügyintézőnek, hogy internetes vásárlásokra kell a kártya, nehogy olyat kapjunk, amellyel ezt nem lehet). Ez azt jelenti, hogy amíg nincs bankkártyánk, számlánk nem sokat ér (legalábbis internetes előfizetések és vásárlások szempontjából).

**3 Tájékozódjunk**  
Most már van számlánk és olyan bankkártyánk, amellyel interneten át vásárolhatunk. Ezt követően feltétlenül tájékozódjunk, milyen típusú a kártyánk: ha hitelkártyánk van, tudjuk meg, mekkora a hitelkeret,

## Kinek lehet bankkártyája?

A korhatár kötelez

Szinte mindegyik bank csupán 18 éven felülieknek engedélyezi bankkártya használatát. Ez alól vannak kivételek, (például az OTP Junior szolgáltatása), ám a fiataloknak szóló bankkártyák Visa Electron típusúak, internetes vásárlásra nem használhatóak. Igaz ez az olyan Visa Electron, Cirrus vagy Cirrus Maestro kártyákra is, amelyek egyéb banki szolgáltatásokhoz csatlakoznak. Ha ilyen kártyánk van, azzal tehát internetről nem fogunk tudni vásárolni, sőt kedvenc MMO-nkra sem tudunk majd előfizetni. Figyelem! Amennyiben bármilyen, fizetős MMORPG-vel akarunk játszani, szükségünk van egy bankkártyára. Ha még nem múltatok el 18 évesek, és nincs saját kártyátok, meg kell győznötök szüleiteket vagy egy barátotokat, hogy az ő kártyáján át folyjanak a műveletek.



# Bankok

Lássunk néhány lehetséges alternatívát, különféle bankoktól:

## Inter-Európa Bank Kártyaőr szolgáltatás

Lényege, hogy az ügyfél már szerződés-kötéskor meghatározhatja, mekkora limitet engedélyez a bankkártya használatakor, majd ezt a korlátozást mobiltelefonja segítségével akár egyedi alkalomra, akár állandóra feloldhatja, illetve megváltoztathatja.

## OTP WebKÁRTYA

Ez egy virtuális MasterCard típusú bankkártya azzal a különlegességgel, hogy a hozzá kapcsolódó számlán nem szükséges pénzt tartani, hiszen bármikor (7x24 órán át), akár csupán néhány perccel az előtt, hogy vásárolni szeretnénk, tetszőleges összeggel feltölthetjük az OTPdirekt internetes vagy az OTPdirekt telefonos ügyintézői szolgáltatás igénybevételével. Ezen túlmenően ugyancsak a biztonságot szolgálja, hogy a WebKÁRTYA fizi-

kailag nem kerül legyártásra, így a kártyaszám nem juthat illetéktelen kezekbe. A Mobil Kártyakontroll révén azonnali SMS-üzenetet kaphatunk az OTPdirekt mobiltelefonos szolgáltatás segítségével a kártyával végzett vásárlásokról.

## K&H Mobilinfo

A K&H Mobilinfo szolgáltatás lehetővé teszi, hogy az átutaló minden, a bankkártyájával végrehajtott tranzakcióról a mobiltelefonjára küldött SMS-ből értesüljön, így bankkártyája forgalmát folyamatosan nyomon követheti. K&H MasterCard kártyához igényelhető.

## Budapest Bank Mobilbank szolgáltatás

Budapest Bank-os bankkártyákhoz csatlakozó szolgáltatás, amely a számlaterhelésekről SMS-értesítést küld. Természetesen szinte minden bank kínál hasonló szolgáltatásokat, így ha kedvenc pénzintézeted nem találod aktuális összehasonlításunkban, akkor személyesen tájékozódj.

és menni a hitelkamat. Ez nagyon-nagyon fontos, ugyanis az emberek hajlamosak addig költekezni, amíg a hitelük ér, és ez bizony kellemetlen helyzetbe hozhatja őket. Ezért azt javasoljuk, hogy inkább bankkártyát váltunk, amelyen nincs hitel: erről annyit költhetünk, amennyi a számlán van, így nem érhet meglepetés. Nagyon fontos, hogy a bankban megkérdezzük, milyen biztonsági szolgáltatások vehetők igénybe. Az extra szolgáltatások általában pénzbe kerülnek, így számlánkon mindig legyen néhány forint az ilyen díjak kiegyenlítésére is. Ahány bank, annyiféle biztonsági szolgáltatás létezik, de szinte mindegyik mobiltelefonhoz, illetve SMS-küldéshez kapcsolódik, így legyen mobiltelefonunk, amelyről képesek vagyunk válasz-SMS-t küldeni a banknak. Arra is ügyeljünk tehát, hogy ha interneten akarunk vásárolni, esetleg MMORPG havi díjat fizetni, akkor legyen egység telefonunkon, s az átutalás kezdetekor a készülék ne legyen lemerülve!

## 4 Vásároljunk!

Számtalan boltot találunk az interneten, így hihetetlen sok lehetőségünk lesz nehezen megkeresett pénzünk elköltésére. Vásárláskor figyeljünk, hogy ugyanazt a nevet adjuk meg, amelyik a kártyára van írva. Ugyanígy pontosan adjuk meg a kártya számát, típusát és lejáratát időpontját. Lehetőleg annyi pénzért vásároljunk, amennyi a számlánkon van. Feltétlenül ellenőrizzük, az adott internetes áruház szállít-e Magyarországra vagy sem!

Miután feladtuk a rendelést (gondosan vizsgáljunk át minden adatot akár többször is), erősen figyeljük mobiltelefonunkat, mert pillanatokon belül kapni fogunk egy SMS-t arról, ki igényli az átutalást, és mennyi pénzt kell utalunk (ne feledjük, hogy előrendelés esetén csak akkor kell fizetnünk, amikor az árut szállítják, így előfordulhat, hogy csupán hetekkel később jön majd az SMS). Ekkor ellenőrizzük, az összeg stimmel-e (nagyon fontos tudni, hogy forintértéket kapunk az SMS-ben, még akkor is, ha euróért, dollárért vagy fontért vásárol-

tunk – ilyenkor szorozzuk be a megfelelő summát az épp aktuális valutaértékel). Amennyiben minden stimmel (az átutalást indító neve és az összeg is) akkor SMS-ben engedélyezzük a tranzakciót. Ettől kezdve már csak a postást kell lesnünk, hogy hozza-e a csomagot. Abban az esetben, ha szolgáltatásra fizettünk elő (mondjuk egy MMORPG – például a World of Warcraft – havi díjat fizettük), természetesen ne várjuk a postást, viszont azonnal tapasztalni fogjuk, hogy él a szolgáltatás. Apró MMORPG-k! Lényeges információ, hogy szinte mindegyik ilyen játéknak van kipróbálható változata, amelynek használatához meg kell adni hitelkártyánk számát (és egyéb adatainkat). Azonban az ingyenes időszak végéig egy fillért sem fognak levonni tőlünk, erre a számra csak a könnyebb azonosítás miatt van szükség.

További információért, valamint a bankkártyák leírásáért érdemes ellátogatni erre a weboldalra:

<http://www.bankkartya.hu/kartyak.shtml>  
Gyu

## MMORPG-k a javából

Egy-két sikerjáték...

Az óramutató járásával ellentétesen  
World of Warcraft  
Star Wars: Galaxies

City of Heroes  
Everquest II  
Horizons

**WCG**  
WORLD CYBER GAMES  
A World Cyber Games 2004  
Magyarországi Selejtező  
támogatói:

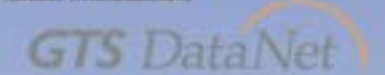
Névadó szponzor



Arany szponzor



Közvetítő - a társaságunk által



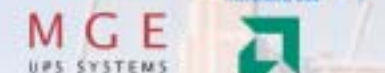
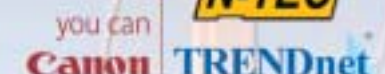
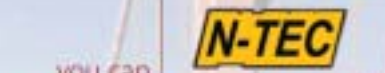
Kizárólagos hálozat-  
megoldásszállító



Helyszín



Ezüst szponzor



Média-támogató



TEDD FEL!

# WINDOWS XP SP2

Augusztus elején végre megjelent a Windows XP nagyon várt második javítócsomagja. Az SP2 először az angol, majd – ha minden igaz – szeptember eleje óta már a magyar nyelvű XP-khez is elérhető. Épp időszerű tehát, hogy röviden áttekintsük, a javításokon kívül milyen újdonságok kerültek bele.

Az úgynevezett javítócsomagok (Service Pack; SP) a játékok futtatására nem annyira alkalmas NT-vonalon bukkantak fel, így előfordulhat, hogy valaki esetleg nincs egészen tisztában a jelentőségükkel. Tudni kell róluk, hogy az adott operációs rendszer megjelenése óta kiadott összes javítást, illetve gyakran új funkciókat, új típusú termékek beépített támogatását is tartalmazzák. Mivel a Windows XP félig 9x, félig NT hibrid, a Microsoft ehhez is készített javítócsomagot – az elsőt az XP megjelenése után egy évvel tölthetjük le. Tavaly nagyon vártuk a másodikát, lévén, hogy a Windows Update-ről kötelezően telepítendő fontos frissítések már elérték az 50-60 megabájtot, ám a Microsoft halasztott.

## Egy hosszú fejlesztés eredménye

Az SP2 tesztelése tavaly év végén kez-

dődött, tavasszal pedig már tudni lehetett róla, hogy jóval több lesz, mint egyszerűen a három év alatt megjelent összes javítás gyűjteményes kiadása. A nagy napot eredetileg június végére tervezték, de precíziós munkák miatt tovább késlekedtek.

Az SP2 jelentőségét az adja, hogy szinte egy új Windows XP-t kapunk vele, ugyanis az operációs rendszer jó részét újrafordították. Ennek hátterében az a vadonatúj memóriakezelés áll, amely igyekszik megakadályozni a puffertúlcsordulást, az ismert biztonsági problémák nagy részének alapvető okát. De nem kell ilyen mélyre ásniuk az újdonságok után, hiszen a telepítést követően máris szembesülhetünk a Biztonsági központtal. Ez három fontos védelmi pontot felügyel: a tűzfalat, az antivírust és az automatikus frissítéseket.

Itt kell megemlíteni, hogy az SP2-vel az XP nevében és funkcióiban is megújult,

komolyabb tűzfalat kapott. Azonban a Windows Firewall továbbra is csak a kívülről érkező forgalmat szűri, a gépből kifelé indulót nem. Kivételt képeznek az ügyfél-kiszolgáló módon működő programok, mint például a Messenger, IRC-kliensek, fájlcsere- és a multiplayeres játékok többsége – ezekre rákérdez, hogy kiengedjük-e őket a netre. Ez az oka annak, hogy számos ismert játék felkerült a „problémás” termékek listájára, ami azonban nem azt jelenti, hogy a játék nem fut SP2-s Windows XP-n – csak nem úgy, ahogy eddig. A lényeg, hogy aki teljes körű védelmet akar, az jól teszi, ha valamilyen másik tűzfalprogram után néz – például

érni a Microsoft, hogy minden fontos frissítés letöltődjön gépünkre. A Biztonsági központ lámpája tehát csak akkor zöld, ha a frissítések automatikus letöltése és telepítése van beállítva! Kikapcsolt állapotban például pirosat kapunk, a Tálcára pedig egy „nyavalygó” ikont, hogy a gépünk veszélyben van. Ugyanez történik akkor is, ha a rendszer nem érkekel tűzfalat vagy antivírust. További újdonság az Internet Explorer felugró ablakokat szűrő funkciója, amely egészen jól sikerült, intelligensebb, mint az Opera hasonló megoldása. Hasznos lehetőség, hogy mostantól külön ablakban ellenőrizhetjük, illetve ki-be kapcsolhatjuk az IE alá beépülő modulokat

## //...szinte egy új Windows XP-t kapunk vele //

a ZoneAlarm 5.1-es változata már kompatibilis a Biztonsági központtal! A vírusvédelem szintén kemény dió, mivel ehhez az antivírusok fejlesztőinek át kellett egy kicsit pofozniuk terméküket, de ez augusztus közepére nagyjából megtörtént, így minden ismertebb programhoz elkészült az a patch, amelynek köszönhetően a Biztonsági központ érzékeli tudja legalább a program bekapcsolt állapotát.

Az automatikus frissítés révén kívánja el-

is. Ezenkívül mindenki tapasztalni fogja, hogy nemcsak a böngésző kérdez rá egy állomány letöltése előtt, hogy biztosan ezt akarjuk-e tenni, hanem mostantól a letöltött fájlok futtatásánál a rendszer is megteszi ugyanezt. Kis kellemetlenség, ugyanakkor viszont így biztosak lehetünk abban, hogy semmilyen netről érkező cucc nem indulhat el a tudtunk nélkül.

## A Bluetooth aranykora

Ahogy annak idején az SP1 magával hozta az USB 2.0 támogatását, az SP2 most a Bluetooth és Wi-Fi eszközökkel teszi ugyanezt. A Bluetooth működése kibebővíti csodával ér fel. Vége a rendszer hackelésének, az eszközök nagy része, az USB-hez hasonlóan, driver nélkül is működik majd. A Wi-Fi ugyancsak sokkal jobb lett, de ott még van hova fejlődni.

Ha valaki még mindig kételkedne, hadd mondjam el, hogy június eleje óta teszteltük a legkülönbözőbb verzióit élesben működő gépeken is, és nem tapasztaltunk semmilyen problémát.

**The Richfielder**



## FÜZD ÖSSZE!

Csináld magad

Az SP-k érdekes tulajdonsága, hogy összefűzhető az eredeti telepítő-készlettel, s így egy olyan CD-t kapunk, amelyről a Windowst telepítve az rögtön tartalmazza az SP-ben levő minden javítást és újdonságot. A folyamat viszonylag egyszerűen megoldható „kézzel” is, de az nLite program elvégzi helyettünk az eljárást. Az nLite folyamatos fejlesztés alatt áll, és a <http://nuhi.msfm.org/> címről tölthető le.



## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziasztok! Üdvözlünk mindenkit a hardverteszt-összesítőnk oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű, aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. „Aktuális”, azaz minden hónapban változó dobozunknak a memóriakártya vásárlás előtt állók fogják nagy hasznát venni. Kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Új	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	86%	37 000 Ft	2004. 08.
Új	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	82%	35 900 Ft	2004. 08.
Új	Abit ATI Radeon 9600 XT-VIVO	81%	36 900 Ft	2004. 08.
Ártipp	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	82%	35 900 Ft	2004. 08.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Új	Sapphire Radeon X800 Pro 256 Mb	-	91 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	65 000 Ft	2003. 08.
Frissítés	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	66 900 Ft	2003. 07.
Ártipp	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	55 000 Ft	2003. 10.

### Intel alaplap (Socket 478)

Új	MSI 848P Neo-V	83%	14 800 Ft	2004. 08.
Új	Abit IS7-V2	82%	13 400 Ft	2004. 08.
Új	EpoX 4PLAI	81%	13 200 Ft	2004. 08.
Ártipp	Abit IS7-V2	82%	13 400 Ft	2004. 08.

### AMD alaplap (socket A)

Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	18 900 Ft	2003. 07.
Frissítés	MSI K7N2G	89%	17 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	Aopen AK79G Max	88%	21 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	16 900 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

Frissítés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	37 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	P4 2.8 Ghz FSB800	-	35 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Celeron 2.8 Ghz	-	16 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	Celeron 2.4 Ghz	-	13 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor (Socket A)

Frissítés	AMD Athlon XP 3000+	-	26 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2800+	-	19 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2600+	-	15 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	AMD Athlon XP 2000+	-	10 500 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

Frissítés	Thermaltake A1480	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	GlacialTech Igloo 4350	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

Frissítés	GlacialTech Diamond 2100	-	2 800 Ft	Belső teszt
Frissítés	COOLINK Cool-122	-	2 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

Frissítés	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	31 900 Ft	2003. 03.
Frissítés	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	29 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Sound Blaster Audigy Player	89%	12 900 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	9 500 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

Új	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	37 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 160 GB 7200 rpm	-	17 000 Ft	Belső teszt
Új	Samsung 120 GB 7200 rpm	-	17 900 Ft	Belső teszt
Ártipp	Seagate 120 GB 7200 rpm	-	14 900 Ft	Belső teszt

### CD-író

Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	15 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	13 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	8 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	5 500 Ft	Belső teszt

### DVD-író

Frissítés	Plextor PX-708A	81%	27 000 Ft	2004. 06.
Frissítés	LG GSA-4082b	80%	14 900 Ft	2004. 06.
Frissítés	MSI DR8-A	78%	21 900 Ft	2004. 06.
Ártipp	LG GSA-4082b	80%	14 900 Ft	2004. 06.

### 17" monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	27 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	26 900 Ft	2003. 12.
Frissítés	Philips 107T5	83%	28 900 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	25 900 Ft	2003. 12.

### DVD-olvasó

Frissítés	Toshiba SD-M1612	95%	6 000 Ft	2002. 09.
Frissítés	Pioneer DVD A06s	91%	6 000 Ft	2002. 02.
Frissítés	ASUS DVD E616	89%	6 900 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	-	5 000 Ft	Belső teszt

### 15" TFT monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	76 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	70 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	74 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	65 000 Ft	2003. 09.

### 17" TFT monitor

Frissítés	EIZO Flexscan L550	5/5	119 000 Ft	2004. 06.
Frissítés	LG Flatron L1710B	86%	97 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	Belinea 101741	84%	82 900 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	82 900 Ft	2003. 09.



## 5.1 hangfal

<b>Frissítés</b>	Jazz J9940	89%	41 000 Ft	2003. 06.
<b>Frissítés</b>	Klipsch Promedia 5.1	88%	90 000 Ft	2003. 06.
<b>Frissítés</b>	Philips A5.600	83%	32 000 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%	9 000 Ft	2004. 01.
<b>Frissítés</b>	Creative Inspire P380	85%	10 000 Ft	2004. 01.
<b>Frissítés</b>	Altec Lansing XA3021	84%	9 000 Ft	2004. 01.
<b>Ártipp</b>	Jazz Speakers JS 6936	78%	8 500 Ft	2004. 01.

## Egér

<b>Új</b>	Logitech MX510	93%	9 800 Ft	2004. 09.
<b>Új</b>	Logitech Click! Optical Mouse	89%	5 800 Ft	2004. 09.
<b>Új</b>	Genius NetScroll+ Traveler 400	84%	5 000 Ft	2004. 09.
<b>Ártipp</b>	Trust AMI Mouse 250S	75%	2 390 Ft	2004. 09.

## Billentyűzet

<b>Új</b>	Logitech Media Keyboard	5/5	5 000 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Logitech Internet Keyboard Black	-	3 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Genius KB21e Multimédia	-	3 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	2 800 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

<b>Frissítés</b>	i-River IFP 390T	91%	40 000 Ft	2003. 12.
<b>Frissítés</b>	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	29 000 Ft	2003. 12.
<b>Frissítés</b>	i-Bead 150	87%	46 000 Ft	2003. 12.
<b>Ártipp</b>	Amac HAN-320	84%	24 900 Ft	2003. 12.

## Gamepad

<b>Frissítés</b>	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	10 000 Ft	2003. 04.
<b>Frissítés</b>	Saitek P2500	89%	6 000 Ft	2003. 04.
<b>Frissítés</b>	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>Új</b>	SuperFlower	-	12 200 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Casetek CK-1018-2B	85%	13 000 Ft	2004. 03.
<b>Frissítés</b>	Lian Li PC-60	84%	25 000 Ft	2004. 03.
<b>Ártipp</b>	Aero Cool	67%	9 900 Ft	2004. 03.

## Táp

<b>Frissítés</b>	AeroCool AeroPower 550W	-	15 900 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Vantec Stealth 420W	93%	11 000 Ft	2004. 04.
<b>Frissítés</b>	Coolink 400W	91%	12 000 Ft	2004. 04.
<b>Ártipp</b>	IMBP-450 A 350W	88%	5 900 Ft	2004. 04.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A szeptember ellenére a hardver árak továbbra is kedvezően alakulnak, minden említésre méltó területen történt ugyan némi változás, de ezek igencsak elhanyagolható mértékűek. A processzorok területén továbbra is a 2.8 GHz-es P4-eseken érdemes elgondolkozni, hisz teljesítmény és ár viszonylatában egyaránt jók. Ha picit komolyabb pénzzel rendelkezők, akkor érdemes a 3 GHz-es P4-est választani, melyet 36-37 000 Ft körül lehet megvásárolni. Olcsóbb processzor választásnál a Celeron 2.8 Ghz-es modellje jöhet szóba, mindössze 17 000 pénzért. AMD téren ismét csak a Barton magos Athlon XP 2800+ számít befutónak ár szempontjából.

A maga nettó 19 000 Ft-os árával kitűnő választást jelent minden AMD szimpatizánsnak. A videokártyáknál nem történt különösebben érezhető változás. Az átlagos ár-szintet képviselő NVIDIA kártyák közül továbbra is GeForce FX 5700 Ultrát ajánlanánk, mely nettó 35-36 000 Ft-os árával jó választásnak tűnik! ATI téren egyértelműen Radeon 9600 XT-t kell választanunk, mely csupán 1-2 ezerrel kerül most többre. A memória árak a szokásos alacsony szinten tartózkodnak, a márkásabb 512 MB-os DDR 400 modulokhoz is 15 000 Ft körül juthatunk hozzá. A merevlemez árak is hasonló helyzetben vannak, nem is érdemes már 120 GB-os alatt gondolkodni!

## Aktuális box: SD memóriakártya

<b>Új</b>	SD 512Mb TwinMOS	-	27 500 Ft	Belső teszt
<b>Új</b>	SD 256 MB Kingston	-	10 000 Ft	Belső teszt
<b>Új</b>	SD Noname 128 MB	-	4 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	SD 256 MB Kingston	-	10 000 Ft	Belső teszt

## 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 tűntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	MSI 848P Neo-V	Soltek SL-75FRN2-RL	MSI 848P Neo-V
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2600+	Celeron 2.8 Ghz	AMD Athlon XP 3000+	P4 3.0 Ghz FSB800
<b>Hűtő</b>	COOLINK Cool-122	GlacialTech Igloo 4350	GlacialTech Diamond 2100	Thermaltake A1480
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz	512 MB DDR 400 Mhz Kingston	512 MB DDR 400 Mhz Kingston
<b>Videokártya</b>	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1	Philips Dynamic Edge 5.1
<b>Merevlemez</b>	Maxtor 160GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm	Maxtor 160GB 7200 rpm
<b>Optikai meghajtó</b>	LG DVD olvasó	LG DVD olvasó	LG GSA-4082b	LG GSA-4082b
<b>FDD</b>	Toshiba	Toshiba	Samsung	Samsung
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	Samsung SWT PS	Logitech Internet Keyboard Black	Logitech Internet Keyboard Black
<b>Egér</b>	Trust AMI Mouse 250S	Trust AMI Mouse 250S	Trust AMI Mouse 250S	Trust AMI Mouse 250S
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W	Noname ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W	Codegen ATX + 400 W
<b>Összesen:</b>	<b>134 490 Ft</b>	<b>133 790 Ft</b>	<b>191 590 Ft</b>	<b>199 090 Ft</b>



# STARMUSIC

## Nightwish Once

Rengeteg rajongónak szerzett ismét nagy örömet ez a kiváló finn operametál (power-metál női operaénekesse) banda, amely ahogy haladnak az évek, egyre érettebb muzsikát játszik. Egyre több a szimfonikus elem, egyre komplexebbek a szerzemények: még néhány év, és progresszív metál csapat lesznek! Na persze ez csak vicc, de azt megállapíthatjuk, hogy Tarja szebben énekel, mint valaha, a produkció, a stúdiómunka kiváló, az effektek (gyermeksuttogás, amerikai bennszülött kántálás) jól eltaláltak, így örömmel köszönhetjük minden idők legjobb Nightwish-lemezét!

Egyre szimfonikusabb **89%**

Egy-két dal csak átlagos



## Threshold Subsurface

Az európai progresszív metál szín talán legjobbjá ez az angol csapat, amelyek senkit nem másolnak, nyomják a saját muzsikájukat, s mindezt hihetetlen színvonalon. A Subsurface nem más, mint előző lemezük, a Critical Mass „lelki folytatása”, mintha annak második CD-je lenne. Ez egyrészt jót is jelent, másrészt egy apró kis tuskét hagy a hallgatóban, aki az előző csúcs után még nagyobb várt, és „csak” ugyanakkorát kapott. Akik nem ismernék a bandát: a Shadow Gallery, a Conception és a Dream Theater egyedi keverékét kapják ettől a nagyon jó angol társaságtól.

Hihetetlen profi **91%**

Csak olyan jó, mint az előző



## Sweetback Stage [2]

Emlékeztek a fantasztikus jazzy-pop énekesnőre, Sade-ra? Nos a Sweetback az ő kísérezeneke – megunva, hogy a diva ritkán készít lemezt, maguk álltak neki. A stílus kicsit más, hiszen mai hangzású rock és hip-hop elemekből épül fel. Ami a legfontosabb, az az, hogy sokkal inkább koncentrálnak az instrumentális részekre, nem annyira az énekelt dallam a fontos. Végül is nehéz stílusmeghatározást adni, de talán a soft ambient hip-hop lenne a legjobb szó erre a lemezre. Háttérzenének egy kellemes baráti partihoz kiváló.

Igényes szoft hip-hop **83%**

Hamar megunható



## Red Hot Chili Peppers Live in the Hyde Park

A lemezt hallgatva megint csak sajnálkoznom kell, hogy nem lehettem ott ezen a hihetetlen nagy bulin. A hangulat garantált, a rock'n'roll csak úgy ömlik a hangszórókból, szóval tessék előkészíteni a mozgatózókat, és végigugrálni a csipős fiúk legismertebb nótáit. Az instrumentális intró után máris bedurrán a koncert: a világ talán legjobb basszerosa, Flea és társai sem magukat, sem a közönséget nem kímélve nyomják a nagy nótákat. Mit is lehet még mondani? Aki nem volt ott, most vezekeljen!

Dobbetes koncerthangulat **92%**

Nem lehetünk ott



## The Finn Brothers Everyone is Here

A két Finn testvér eddig olyan bandákban játszott, mint a Split Enz (kiváló új-zélandi progresszív csapat) vagy a Crowded House (öket tán jobban ismeritek). Mindenesetre a két új-zélandi fiú végre úgy döntött, hogy összeáll, és készít egy kiváló modern popalbumot. Egyik előző bandájuk híveinek sem kell csalódnuk, hiszen mindkét oldalról jelen vannak elemek. Kétségtelen a popzenei alap, de ezen progresszív rock pillanatok, szimfonikus betétek, kórusok is megszólalnak. Nem kellett csalódnunk ebben a felállásban, így mindkét eredeti banda rajongóinak is ajánlom.

Igényes pop rockos elemekkel **87%**

Nem túl slágeres néha



## Ben Harper with the Blind Boys of Alabama There Will Be Light

Ősi soulmuzsika ötvöződik a gosszellel ezen az albumon, Ben Harper tolmácsolásával, aki a hetvenes évek funkhangzását keveri még az elektronikus blueszal. Egyedien szól a lemez, az ember szinte maga elé képzel egy lepusztult alabamai házat, amely előtt fekete zenészek ülnek, és csak úgy a maguk öröme nyomják a hihetetlen fekete blues, soul és funkot. Akinek erre a lemezre nem mozdul meg a lába, az sürgősen vizsgálta meg magát fülörvossal, mert ott komoly bajok lehetnek!

Fekete soul, funk és blues **86%**

Lehetett volna több gospel

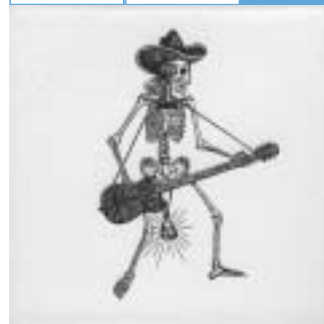


## The Thrills Let's Bottle Bohemia

Előre elnézést kérek a banda híveitől, hiszen igazándiból elég jó albumot hoztak össze. Amivel mégis gondjaim vannak: egyrészt a túlzottan előtérben lévő és kicsit kásás dob-sound, másrészt az ének. Ez utóbbi apró hibáit a lemez több nótájában is lehet hallani. No persze erre lehetne azt mondani, hogy direkt ilyen, ez a stílusuk stb. – de én inkább úgy gondolom, az összes dal meghallgatása után, hogy ez amolyan „kötelező” feladat, amelyet azért kellett végrehajtani, mert a menedzsment azt akarta. Végül is korrekt a lemez, de ez minden...

Korrektül elkészített album... **72%**

...amelyre holnap nem emlékszünk



## Blind Guardian Imaginations through the Looking Glass

A német true-metál harcosok egyik legismertebbike az epikus témáiról is ismert Blind Guardian, amely új, dupla DVD-vel jelentkezett. Az első korongon a Blind Guardian Open Air fesztiválon felvett koncert látható, a második korong extrái között bepillanthatunk az esemény előkészületeibe, a színpad építésébe, a fesztivál táboraának hétköznapijaiba – és a koncertet majdnem meghiúsító özvízszzerű eső sem maradt ki. Figyelem! Mivel a banda német, így természetesen a tagok kommentárjai németül hangzanak el.

Blind Guardian-koncert DVD-n! **91%**

Néha nincs felirat





# STARMOVIE



Eredeti plakát



## A Bourne-csapda The Bourne Supremacy

A Bourne azonosságban tökéletesen működött az amnéziás szuperkém esete, hiszen a néző Matt Damonnal együtt fedezte fel, ki is ő valójában, és ettől vált igazán izgalmassá, érdekessé a Jason Bourne exkém utáni hajtóvadászat. A folytatásban viszont hősünk már emlékszik „magára”. Ezúttal Bourne-re „valakik” rákennek egy, a CIA-ügynökök ellen elkövetett gyilkosságot és rablást. Túl sok meglepő fordulattal tehát ezúttal nem fogunk találkozni, a sztorira, a forgatókönyvre, illetve a színészek teljesítményére mégsem lehet panaszunk. Annál bosszantóbb azonban az öncélúan túlspirázott, állandóan ide-oda rángető kamera, valamint a lehetetlenül sok vágás: szinte megváltás időnként az az egy-két ritka filmbeállítás, amikor Matt Damon végre nyugodtan áll. Emellett az is fászsztó kissé, amikor egy rendkívül hosszú németországi rendőrs autós és gyalogos üldözés után ugyanez megismétlődik Moszkvában is... E két kisebb malőr ellenére feszes és izgalmas kémfilmmel van dolgunk, a műfaj szabályai szerinti fordulatokkal.

Fordulatos kémtörténet...  
...de nem annyira, mint az első **82%**

## Stepfordi feleségek The Stepford Wives

Ebben a filmben a sokoldalú Nicole Kidman komikus vénája mutatkozik meg, hiszen a sztárszeropoztásban (Glenn Close, Christopher Walken, John Cusack, Joan Cusack, Matthew Broderick, Bette Midler) már a többi szereplő nevéből is látszik, hogy inkább mosolyogni fogunk, mint komolyan elgondolkodni. Bár ez igazi morbid komédia, ennek ellenére néhány megmosolyogtató jelenettel is megajándékoz minket. Joanna (Kidman) egy bukott tévéproducer, akinek széthajtott élete környezetváltozást kíván. Így költözik el az amerikai álomnak látszó Stepfordba, ahol minden csipkés, kerekded és tökéletes: az összes feleség mos, főz, takarít, és tökéletes az ágyban. Mindenki boldog, csak Joanna nem nyugszik: felbuzog benne a televíziósér, és nyomozni kezd. Barátnője, a neves író (Bette Midler) az elején lelkesen segít neki, majd hirtelen megváltozva tökéletes háziasszony lesz. Joanna rémes titkok nyomára jut... Ez a fekete komédia enyhe sci-fi beütéssel és rengeteg világsztárral kellemes szórakozást ígér.

Érdekes sztori  
Lehetne kicsit viccesebb **85%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



## Kidobós Dodgeball

Amikor erről a filmről beszélnek, és elárulom a címét, mindenki hülyén néz rám. Sajnos tény: elég idióta címe van, amely nem tesz túl jól hírnevének, így itt az ideje, hogy megvédjem a méltánytalanságtól! Ugyanis a Vince Vaughn és Ben Stiller főszereplésével forgatott film talán az év legjobb vígjátéka, amely görbe tükröt mutat mindenkinek, aki a szórakoztatási ipari bizniszben tevékenykedik. Másfél óras folyamatos röhögést garantál a film, amelynek mondanivalója a nullával egyenlő, de humortartalma kárpótol minket mindenért. Rég láttam már ennyire kacagatóan eltalált figurákat, a száználmas lúzerek ekkora gyülekezetét, akik velük született humorral indultak el az Egyesült Államok kidobós bajnokságán: ennek döntőjét Las Vegasban rendezik meg, és az ESPN8 közvetíti, ahol csak olyan sportok mennek, amelyeket senki sem néz. Minden nap telt ház előtt zajlanak a meccsek és a humorözön is. Természetesen a környezet és a szituációk izzig-vérig amerikaiak, de épp elég amerikai filmet láttunk már, hogy ez ne okozzon gondot.

Szétröhögi magát az ember  
Nem marad emlékezetes... **89%**

## Feketék fehéren White Chicks

Érdekes jelenség, amikor egy profi humoristacsapat egyszerűen bakot lő, és képtelen megnevettetni a közönséget. A Horrorra akadva készítőitől bizony jobbat vártunk: a White Chicks poénjai fászsztóak, idétlenek, az alapszituáció teljesen mesterkéltséggel és kivitelezhetetlen, ráadásul az egész film valahogy összességében izléstelen, érdektelen. Adva legyen ugyanis két balfácán FBI-ügynök, akiket főnökeik megbíznak, hogy kísérjessenek két gazdag fehér cicababát. Miután képtelenek kijönni velük, illetve az egyiket meg is sebesítik, végül úgy döntenek, hogy a két fehér lány külsejére maszkirozzák magukat. Ez aztán különböző viccesnek szánt, ám rettenetesen bornírt és erőltetett helyzethez vezet, miközben a maszkjukról ordít, hogy nem valódi, és ezt senki sem veszi észre, csak a nézők. Néha tényleg őszintén kacagunk pár poénon, de inkább csak kinunkban röhögünk a mesterkéltségre, roszszul felvezetett szituációkon. A Wayans testvérek inkább jobban tennék, ha ismert tömegfilmeket parodizálnának továbbra is...

Néhány tényleg ütős poén  
Mesterkéltséggel erőltetett **51%**



Eredeti plakát



Jaj, el sem hiszem! Túlvagyunk egy fantasztikusan jól sikerült GameStar-táboron, voltunk Lipcsében Zeróval, és az olimpia is tart még. Szóval az augusztus végre ráébresztett, hogy milyen jó lenne már kicsit unatkozni csöndben, ahelyett, hogy az ember állandóan rohangálna valahova. No persze ez csak és kizárólag rám vonatkozik, nektek eszetekbe se jusson unatkozni! Hogy ezt mindenféleképpen elkerüljük, íme az e havi Aréna-dózis! Mielőtt elfelejtenénk: ha a GameStar Online kódot kér, akkor azt kell beírni: comegetsome

## joe004

### Pár dolog

Hi! Most először írok az ARÉNÁBA! 1, Mostanában elég sok csajozós levél volt, ezeket olvasva támadt 1 ötletem! Mi lenne ha a babes rovatba nem a reklámlányok kerülnének, hanem azok, akik olvassák a GS-t! Ennek három variációja lehet:  
A, Kérjete meg minden lányt, aki a GS-t olvassa, hogy küldjön képet magáról!  
B, Minden újságosstandhoz és minden postásnak adjatok 1 gépet, hogy lekaphassa a vásárlót!  
C, Béreljete egy nagy felbontású orosz műholdat, és fényképezzétek le őket! Szerintem jobb lenne, mint 10 000 km-re lévő nőket bámulni a monitoron, akármennyire jól néznek is ki!

### Hi Joe!

Kezedben a fegyverrel, mondd, hova mész...ja, az egy másik Joe, bocsi ☹. Az ötleted tetszik, de továbbfejlesztettem.  
Lécci, lécci, lécci, minden lány küldjön fotót magáról nekem. Két fotót, az egyik legyen fürdőruhás (ez a nem publikus) a másik a ruhás, ez a publikus. Természetesen telefonszámmal (amely szintén nem publikus).  
A gép mellé még egy aláírási tömböt is adunk, hogy a csinos vásárlók adatait megtudhassuk. Ezúttal megkérünk mindenkit, hogy a fotózás idején (2005. május 35.) lehetőleg monokiniben feküdjenek ki a Balcsi partjára, hogy a műhold jó képet kapjon (ha már ennyit költünk rá). Egyébként milyen 10 000 kilométerre levő nők? Egészen közel voltak hozzánk, amikor lefotóztuk őket.

## Kolbi

### Poén levél (ne sértődj meg)

Hi Gyumester! Szídhatlak téged egy kicsit poénból? (De nem akárhogy!)

Köszí :-). Azt kívánom, amikor a mozgásérzékelődöt nézed, valamit közelíteni lássál, de szabad szemmel semmit se láss, és amikor ott van melletted, leszedje a fejed (Alien vs. Predator). Azt kívánom, amikor Nikoladze épületét védelmezod, észreveszed, hogy elsuhan melletted valami, és mikor megnézed, mi az, akkor mérges gázt szívjal be (Splinter Cell). Azt kívánom, utolsó szavad a GÁTÁRÓ legyen, miközben valaki a nyakadon szívja a véredet (BloodRayne)! Azt kívánom, amikor eltalál téged egy lemez, az életbitjeid száma 0 legyen (TRON 2.0)

### Hi Kolbi!

Én jó fej leszek. Én azt kívánom Neked, hogy megkapd a holt napi újságot a nyertes lottószámokkal (Amerikai Prófétá). – Azt kívánom, hogy egy droid is úgy szeressen, mint egy hús-vér nő (Androméda). – Azt kívánom, hogy találj egy csillagkaput a sűfniban (Csillagkapu). – Azt kívánom, hogy imádjon egy csinos pilóta (Miért pont Alaszka?). Na, mennyivel jobb fej vagyok? Azért ezeket magamnak is kívánnám, főleg Romit az Andromédából és a nyertes lottószámokat ☹. Csillagkapu nélkül csak kibírom valahogy.

## ÉN

### Subject: Szigetcsaj

Hi! Azt szeretném megosztani mindenkivel, hogy lány vagyok, az öcsém veszi az újságot, és még sosem tettem egy pasinak sem. És mi történt a Szigeten? Rám mosolygott, és kacsintott egy helyes fiú. Azóta őt keresem. A dolog a második napon volt. Most pedig elindítom a ti kis házi ezt meg azt keresem rovatotokat :-). Hol vagy??? Satyesz volt rajtad meg egy kék póló ENGLAND felirattal. Írj lécccccii valami magazinba, amit a ba-

rátnőim és én is olvasunk. (Húú, mi csoda titkosírás, mi?)

**Erről jut eszembe: Te a 49-es villamoson utaztál a barátnóddal. Szőke voltál, és olyan lábakon jártál, amelyektől még Marlene Dietrich is elsápadna az irigységtől. Világos, krémszínű egyrészes ruhában csodásan mosolyogtál. Mivel a nyakam tetszem rá, hogy nem vagy GameStar-olvasó, így csak abban reménykedhetem, hogy a pasid hátha az ☹. Ha magadra ismertél, nálam jelentkezz „Ezeket a lábakat újra látnom kell!” jeligré.**

Én még csak tanulom ezt a szakmát, jól megy? Egyébként én még sosem hallottam arról, hogy az ilyen ezt+azt keresem sikeres lett volna, pedig sok-sok újságban lehet ilyen kétségbeesett keresési kísérletekről olvasni. De a jó szívem most sem tudott ellenállni: mindent a GS-olvasók boldogságáért! Egyébként egy jó tanács: legközelebb kérd el a fiú mobilszámát, valahogy több eséllyel kecsgetet ☹.

## Jani

### Chat

Helló! Úgy gondoltam, írok néhány sort, mivel régóta terveztem. A chat miatt írok. Nem vagyok az a fajta, aki sokat csetel, de néha azért szoktam (unalmas pillanataimban). Ilyenkor végignézem a cseteket, beleértve a GameStarét is. De itt kezdődnek a gondok. A GameStar chat általában üres. Szerintem feldobhatnátok, ha ti is felmennétek néha-néha. Mondjuk, meghirdetnétek az újságban vagy weboldalon, hogy mikor mentek fel. Ez tuti, hogy fellendítené a egészet. Na most megyek füvet nyírni (lehet sajnálni).

## A HÓNAP LEVELE

### Tabaqui

#### Konspirácia...

(Suttogva, lehalkított szubtércsatornán) Helló Gyú!

Érdekes, megmagyarázhatatlan, para-és tölgjelenségekre figyeltem fel, és zaklatott lelkeimmel már csak a válaszra várok...

Ha Boe meghízik, belőle lesz a Boe Derek? És ha ZeroCoolt lefagyaszjuk, belőle lesz a Sub-Zero? És Kecskére bizzuk a káposztát? Játssz újra, Sam? Ha megnyomom a Delt, mi lesz? És mit kezdünk a Bad Sec Torokkal? Számomra már csak egyetlen logikus magyarázat létezik minderre: szerkesztőség tagjai a 8472-es faj álcázott ügynökei. Ezt onnan lehet megtudni, hogy ha lelővöd őket a fézerrel, akkor ahelyett, hogy elpárolognának, egy olyan lény jön elő, amelynek a feje hátuljára van integrálva a silt, és a két lába között még egy láb van!

### Hello!

S hol vannak a többiek? A derék bagoly (kódneve UHU), a csiszolatlan féldrágakő (kódneve Malachit), a mindent befejező (kódneve ender – tényleg, ha valaki Kovács Ender, és bevadul, akkor a rendőrségi hírekben vad K. Ender lesz ☹), és mindnyájan elvonulhatunk egy közös Szittyóziúmrá, ahol világosságot GYU-jtanak a fejünkben. Emellett már csak Pálpusztai (akarom mondani platypus-tai) ügynököt hagyadt ki, akít arról lehet megismerni, hogy fedő neve: Lábos. Ja, hogy nem büdös. Érted? Eligazítást a Dy ikrektől kapsz, ahogy megszoktad már: előző nap TegnápDy, ma Mady, Holnap HolnapDy adja az instrukciókat. Végeztem! Lelépni Ügy. Nők nem ☹.

### Helló!

Én ifjabb koromban utáltam füvet nyírni. Szerencsére egyszer sikerült a fűnyírót rátolnom a gépezet zsinórjára, mire egész Szentendrén elment az áram. Ezután a hatalmas sokkra hivatkozva nem fűnyírótam többé ☹.



125

**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



126

**KV-szünet**  
Hardveres problémák



127

**Másik oldal**  
A Ti oldalatok

**Ennek ellenére azt javaslom, ezzel a trükkel senki se kísérletezen. A GameStar chaten én speciál épp most is fent vagyok, amikor ezt írom, és még vagyunk jó néhányan ☺, iszonyat izgalmasat csevegünk épp most az MMO-król és a FIFA 2005-ről. Ja és a nőkről. Ehhe ☺.**

## Bio

TeraWatt

Helló Gyu!

Ez az első levelem, amelyet hozzád intézek (szóval most érezd magad megtisztelve – vagy nekem kéne :-D?).

király ötletnek tartom ezt az együttes-alapítást. És ha már embereket válogatunk, akkor szívesen pályáznék a dobos szerepére. Igaz, dobom nincs, de dobverőm van, és itthon intenzíven fejlesztgetem a ritmusérzékeimet :-DD (azaz verem a párnákat agyba-főbe). De ha már a nu-metálnál tartunk, akkor nem lehetne inkább metál? (És ha már a hörgésnél tartunk, akkor nem lehetne azt is egy icipicit belerakni?)

**Hmm, az a baj, hogy párnán elég tompán szól a dob. Nem lehetne anyucitól egynémely fazekakat és fedőket lízingelni? Meg van itt még egy dolog: a valódi dob-szerkón a bőrről visszapattan az ütő, míg a párnáról... hmm... nem.**

**Egy kicsi hörgést? Majd a videóban, amikor a gitáros véletlenül fejbe veri a basszgitárost, és lesz nagy hörgés ☺. Na?**

## Razor

Üdvözet Bugyiról

Hell-o Gysuzsi!

Üdvözet innen Bugyiról! Meleg van, nem úgy, mint a klimatizált irodákban! Épp most ment el előttünk a Family Frost-os kocsi, és kedvem lett volna egy jégkrémet elpusztítani, de inkább írom ezt az emilt! Azért, mert lenne egy-két kérdésem!

1. Hallottál már Bugyiról???
2. Milyen kenőcsöt ajánlasz első fokú égési sérülésre? Mer haverartznak bizony csúnyán megégett a bal vádlója, és úgy néz ki, mint amikor a szafaládét túl sokáig főzik, és kidurran!!! Na, inkább nem részletezem tovább!
3. Mondanál egy zúzós konfigot 200 000 HUF körül?!
4. Szjvc nem vág túl barátságos

artizot az augusztusi számban! (A szerkesztői jegyzetnél.) Gyorsan várszolgálatot mosolyt a pofijára, mert itt Bugyin kezdünk félni tőle!

5. Teccett „Gs-receptklub”!!! Még ilyet!!!
6. Tudom, hogy nem szereted a hentes játékokat, de vetettél egy pillantást a Doom 3-ra??? ÚT!
7. Te szoktad olvasni a GS-t?
8. Erről jut eszembe: nektek kell fizetni a GS-ért???

**1. Hallottam-e: persze! Imádom a bugyit ☺. Izé, Bugyit ☺. Szakértő vagyok a kérdésben! Indítottam is egy mozgalmat: le a**

**Egy fiatal, okoskodó, nagyképu matematikát tanító kistanárt fogtunk ki. Kitalálták, hogy kilazítják a székében a csavarokat, hogy amikor ráül, szétessen...**

**bugyival! A neve. Kis „b”-vel ☺.**

2. Van itt ez az Iris nevű cucc, de mire ezt olvasod, a havernak már mindegy. Vigyék el futóműbeállításra, majd ott viszszagyömöszölik a vádlójába, ami kijött belőle. Legközelebb meg tessék 1 szeptillió faktorú napkrémet használni, és csak este 10 és reggel 4 között napra menni. Rontom-bontom!
3. Vajon mennyibe kerülhet egy légkalapács? Egy használt darabot csak be lehet szerezni 200 rongyért. Na, az tuti zúzó!
4. Megtörtént, csak pont nem volt nálunk fényképezőgép. Bocsesz...
5. Újabb Receptklubot? És kit hívunk meg vendégnek a stúdióba? G. Zita?
6. Mivel nem szeretem a hentes játékokat, így mi a logikus következtetés? Ránéztem azért, de nem jött be.
7. Persze, még mindig jobb, mintha a GS olvasna engem.
8. Nem, mi tiszteletpéldányt kapunk: a munkánkért jár.

## SHOKK

Utóélet: Operation GS Tábor

Helló Gyu!!

2004 augusztusa. Vasárnap. 10:30-kor a szövetséges csapatok partra szálltak a Velencei-tó partjainál. Az időjárás tökéletes egy esetleges multis összecsapáshoz. A V.V.S.I.

bunkerénél elhelyezett gépek készen állnak a harcra. A COD, NFSU, Q3, UT2004, War3 compók tökéletes ötlelet. Valami van a levegőben. Még senki nem tudja, mi lesz, de azt már páran sejtik, hogy egy fergeteges GS-tábornak néznek elébe. Ekkor a D1-es bejáratnál SAM százados ellenőrzi a közlegények névsorát. Pár órával később Boe felemelte a hangját, és amilyen magas, mindenki őt nézte. Ekkor megnyitotta a 2004-es GameStar Tábor!!! Minden megvolt egy tökéletes gigapenthahepta Táborhoz. A szerkesztők haláli jó fejek, akárcsak a táborozók (kevésbé jó fejek azok a srácok, akik nem tábo-

Tábor is” (SHOKK Gyuhoz írt levele 49/160/34)

**Hi SHOKK!**

**Köszö, hogy eljöttél (ahogy köszönjük ezt a többieknek is). Végül is pont ez a jó a táborban: egy héttel együtt lenni, dumálni, mókázni, kacagni, gámázni, csajokat stírólni, ilyenek. És a végén jól megfogadni, hogy jövőre veletek ugyanitt! (Régen a Sziget Fesztivál jelmondata az volt, hogy kell egy hét együttlét. Ez most már a mi táborunkra is igaz.)**

## Diamond Dragon

„Tapintás és kinézet” teszt

Tudod, min gondolkoztam??Azon, hogy már volt GS csomagolástereszt, szépségteszt meg ezer dolog, de TAPINTÁS teszt még nem volt!!! De mivel csak úgy uncsi lenne, a borító képét is osztályozom. Úgyhogy úgy gondoltam, én ezt most megcsinálnám. A teszt csak saját GS-sel lett tesztelve. A tesztben elhangzottakért felelősséget nem vállalok :-D!!

1. 2004/04 április: A Splinter Cell-es kép egész jó, de volt már jobb. Tapintása egész jó: 85% 2. 2004/05, május: A KOTOR 2-s kép nagyon jó! Ez az egyik legjobb. Tapintása élvezhető, tökéletes!! 92% 3. 2004/06, június: Az NSF Underground 2 kép szép, de mégis van egy hiba!!Nem 2004/06 van a borítóra írva, hanem 08!! Ez súlyos hiba... Kár érte. A tapintása jó: 89%. 4. 2004/07, július: Hát itt nehezebb a dolog, mivel két kép van. Egy Star Wars: Republic Commando és egy GC2!! Ez dicséretes, ámde a GC2-nek sokkal jobb a képe!! Ez

## FORUM GAMESTARORUM

**Igen, igen, tudjuk, hogy akadnak zökkenők a fórummal. Mivel szerencsére igen népszerű, így bizony előfordulnak belassulások. Már dolgozunk a probléma megoldásán, addig pedig nagy tisztelettel kérném türelmeteket és kitartásotokat. Ezzel együtt bizonyos új szabályokat is bevezetünk majd: megijedni nem kell, drasztikus módosításra ne számítsatok, csak szeretnénk könnyebbé tenni mind a Ti, mind a moderátorok életét. Ezért mindenkit meg szeretnék kérni, hogy tanulmányozza a Fórum szabályzatot (linkje a fórum felett permanensen megtalálható), s ha már tanulmányozta, tartsa is be. Köszönjük szépen!**

# CSAK RÖVIDEN

Hello! Mikor jelent meg az első számotok? (K. Péter)

**Egészen pontosan 1999 októberében.**

Hi Gyu!

Rájöttem, h. több vagy nekem, mint szimplán újságíró! Hozzám jössz feleségül? (A. Varga)

**Ha lány lennél...de így semmi esélyed ☹.**

Hi! A DVD GameStaroknak szeretnék GameStaros CD-tartót venni. Hol tudok ilyeneket megvizslatni? (H. Attila)

**http://mediashop.idg.hu/ Ez az IDG internetes „boltja”.**

Hi Gyu! Plz válaszolj a kérdésemre! Hogy tudom felvenni azt, amikor játszom? (Gábor)

**Egyszerű: olyan helyre állítod a kamerát, ahonnan az objektív lát téged, és már csak a Record (felvétel) gombot kell megnyomni.**

Kóbi Csá! Azt irtad még egy régebbi számban, hogy Nati helyett lesz majd „Kinga”, mégsem írtál róla semmit eddig az Arénában. (Z. Norbert)

**Kinga futó kaland volt csupán, mostanában inkább a valós életbeli párhuzamokra koncentrálok.**

Hi, ahogy látom, ti nagyon összejátaszotok a PC WORLD-del! Jól látom! Ugyanaz az akciótok! (B. Károly)

**Anyira, hogy a kiadónk is ugyanaz. Sőt, ugyanazon az emeleten is vagyunk. Ez már nem semmi!**

Ki a felelős Star Wars-rajongó a szerkesztőségben? És mi az e-mail címe? (B. Ferenc)

**Többet kedvelik az SW-t, de senki sem fanatikus.**

Aloha Gyu. Tudnál nekem mondani vizilabdával vagy kézilabdával kapcsolatos játékot? (Ignác család)

**Esetleg lemehtné az uszoda-ba vagy a helyi kézilabdacsapat edzésére. Sajnos PC-n nincsenek ilyen játékok.**

Hello gamestar team! I'm a new olvasó! Hogy kö mozgóképet csinálni? (3630425xxxx)

**Mintha ezt egyszer leírtam volna. Először csinálj egy képet, aztán mozgasd. És lőn!**

egy kedvező pont a CD-nek. Mindkettő tapintása hibátlan!!! CD-s: 98%. DVD-s: 94%. 5. 2004/08, augusztus: Sajna itt félig bajban vagyok. Mivel én még CD-s előfizető vagyok, nem tudom értékelni a DVD-s GS kinézetét!! Akkor csak a CD-s jön: Doom3!!!! Kell ennél több?? Ha csak kinézet lenne, 100% lenne, de van egy kis bibi. Mintha „recés” lenne a lap. Persze nem nagyon, úgyhogy nincs nagy gond! Így is eddig a legjobb érzés!!! 99%.

**Húha!**

**Én is kitaláltam a tapintás- és szépségtesztet. Megyek az utcán, meglátok egy szépséges lányt, és megtapintom a borítóját. 100%, hogy pofon vág ☹. Egy élvezhető és tökéletes tapintás megér ennyit...**

## Danta

**A nyelvtörvény**

Kedves Gyu!

Szeretném javasolni, hogy a „GameStar” cím magyar nyelvű változatát tüntessék fel valahol. Egy kis segítség: a Game vadat v. játékot jelent, a Star pedig csillagot v. hírességet. Lehetnétek mondjuk Vadcsillag, baró nem?

**Kedves Danta!**

**Itt a szerkiben azon nyomban megreformáltuk a magyar nyelvet a Vadcsillag vásárlóinak. Elképzelted, ahogy hősünk beül Népaútó Golf típusú járművébe, miközben Lévié márkájú Tehénesznadrágjában és Halcsont fajtájú póljában épp a Földalatti nevű szendvicsétkedzébe siet. Azonban innen inkább átmeny a speciális olasz tészta kunyhóba, ahol kér 3 deci hegyi forrást, majd fizet, és beveti magát a városba. Az újságosnál meglátja a Vadcsillag mellett a Játékosfiú magazint, amelynek címlapján egy gyönyörű nő figyel rá. Erről eszébe jut, hogy haza kéne térnie, mert már éhes. A híres pesti nyolcszög-nél elfordul balra, és a nyugati pályaudvar mellett inkább betér a Nyugatívégbe, ahol a pincebén az gyufa boltban vásárol. Ezután beszáll Népaútó Golfjába, és beteszi a Vörös Forró Csilibors legújabb lemezét. Hallgatja a jó kis szikla' és 'görgetés zenét, és rátekeri a keresőt az Ifjúság rádióra. Boldogan tér haza, ahol megnézi új várospénzintézet hitelkártyáját, és boldogan alszik el, hogy reggel felébredhesse régi típusú Aranycsillag rádiója. S boldog, újra boldog....**

## Auir

**Agárd**

Hi Gyu!

Nemrég történt velem, hogy Agárdon voltam (sajna, nem a GS-táborban, de jövőre megyek!), és azoknál a faházaknál voltam. Na ott voltak ilyen kis csónakok, és láttam, hogy valami felirat van fejjel lefelé. Közelebről megnéztem, és mit látok: GameStar! Éljen! Hát hogy már a csónakokon is rajta van, hogy GameStar.....Hát gratulál!

Hi!

**Lebuktunk. Túlzottan látszanak világdominanciára törekvésünk jelei. Ezeknek még egy ideig titokban kellett volna maradniuk. Senki sem tudhatja meg, hogy ez egy annyira titkos technika, hogy még mi sem tudunk róla. De psszt, Te se árul el senkinek. A jelszó: <<csak a delfinek által kiadható ultrahangos hangkombináció>>. Találkozunk Ravalpindiben. Most oszlj. Izé ☹ Oslo. Ja, az Norvégiában van, nem Ravalpindiben ☹.**

## Fejes 123

**Gyu májszter**

Hi Gyu!

Lenne néhány észrevételem az újsággal, de abszolúte pozitívan, na szóval: Igen jól válogatjátok össze a Mélyvíz-cikkeket, mert tv-tuner kártyát akartam venni, és mit látok, egy cikket ennek kivéséséből. No aztán kéne még USB-re átalakító egérport- és billentyűzetport-átalakító, és láss csodát, benne van! Meg még folytathatnám a VGA-kártyáktól kezdve a rippelésen át a filmvágásig. Nem vagytok semmi. Felcsaptatok látónak, esetleg az is a világhódítási terveitekben van, hogy egy jóssal állítjátok össze az újságot?? Hm..... Azért téged is el tudnák képzelni az üveggömb fölő hajolva :-). A másik meg, h. igazán rendes arcok voltak ezzel a spiderman lego filmmel az aug. GS DVD-n. Megláttam a CD-n, felkiáltottam: Még ilyen!! És most kérek titeket. MÉG ILYET!!!

**Kérek-kérek, vágyakozz a jövő havi nyertes lottószámokra. Hát-ha azt is megírjuk, a nyereményt meg elefelezzük, oké ☹?**

## Danee 007

**A GS bajba is keverhet...**

Hali Gyu!

Még iskolaidőben akartam írni neked,

**E-mail: arena@gamestar.hu  
Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578**

A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésedet köszönjük!

de nem volt sok időm. Iskolánkban „szokás”, hogy a gyakorlatra érkező „kistanárokat” megszívatják. Nem olyan durván, ahogy hangzik, de az idej egy kicsit keményre sikeredett. Egy fiatal, okoskodó, nagyképű, matematikát tanító kistanárt fogtunk ki. Kitalálták, hogy kilazítják a székében a csavarokat, hogy amikor ráül, szétessen. Már a padban ültünk, és vártuk, hogy bejöjjön, erre benéztek a táskámba....ELTÚNT A GS-EM!!! Ki-megyek a tanári asztal felé, keresem, erre meglátom az asztal alatt. Máig nem tudom, hogy került oda. Ebben a pillanatban bejött osztályfőnökünk, helyettesíteni a kistanárt, ugyanis annak más dolga volt. Elkezdtem magyarázni neki vmit, csak hogy távol tartsam a székétől. De semmit sem ért. Leült és....BUMM! Utána néma csönd. Aztán....felállt.....és így szólt: VELEM JÖSSZ AZ IGAZGATÓIBA! Akkor már bármit mondhattam, végame volt. Végül is megúsztam egy szóbeli igazgatói figyelemzetéssel, és a szüleim sem tudták meg. De jobban is megjárhattam volna, és mindezt a kedvenc újságom miatt???

**Hmm, még Hercule Poirot-t, a tojásfejű belga detektívet is segítségül hívtam az eset megoldására. Azonban mind ő, mind Columbo hadnagy (akinek sajna a felesége pont nem ért rá) azt mondták, hogy nem a kedvenc újságod miatt kerültél bajba, hanem azért, mert szétszedtétek a széket, és ehhez az újságnak semmi köze. Ja és Columbo még visszajött, és azt kérdezi, hányadik oldalon volt nyitva az újság?**

Huhh, ez nem semmi Aréna volt. Fel-tűnt itt Hercule Poirot, Columbo hadnagy, G. Zita, üzentem a csodalábú nőnek, vadászunk a jövő heti lottószámokra (a jövő haviakra is), még mindig nem dezodoráljuk a hónaljunkat (helyesebben én igen, de egyesek nem), napozási tanácsokat adtunk, és megreformáltuk a magyar nyelvet. De jó is lenne beülni most egy Szendvics Királyba, és meginni egy epres rázást!

Maximális tisztelettel,  
**Gyu**

A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozánk beérkezett leveleket külön kérdés hiányában leközölhetünk tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

# TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL HA ELAKADTÁL JÁTÉK KÖZBEN...



## FÓRUM

Ha elakadtál egy játékban, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd a **Problémák – Segítségek** topicot!  
[www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

## okkulare

DN:MP

Hi Berkenye! Elakadtam a Duke Nukem: Manhattan Projectben. Chinatown Chillerben vagyok (Episode 2). Itt az a rész van, amikor kicsik jönnek kereszbe. A végén van egy fal, itt mit kell csinálni?

**Szióka! Javasolnék egy pipebombot a falnak. Mármint, hogy robbantsd fel, érted ☺. Hoppá!**

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felvetett problémákra próbál segítséget nyújtani. Ha gondolod, segíts Te is!**

■ **Broken Sword 3:** Királyos és teljesen magyar végigjátszás itt: [www.ezustkep.hu/iranon/temp/bs3/BS3\\_walkthrough\\_hun.htm](http://www.ezustkep.hu/iranon/temp/bs3/BS3_walkthrough_hun.htm) (sHadeS)

■ **Perimeter:** A pajzs alól nem tudsz kilőni, de építeni tudsz alatta. Ha az ellen a pajzs túldoldalán vár, nyugodtan építs az orra elé amennyi védőfegyvert csak tudsz, majd kapcsold le a pajzsot egy kis időre, hadd hulljanak a gonoszak, majd újra fel a pajzsot, és így tovább. (Sci-fi\_Vampire)

■ **Prince of Persia:** SoT: Amikor a csaj elveszi a fegyvereket, akkor meg kell szerezni egy másik kardot, amit valami erőter véd. A lényeg, hogy a fény jobbról kerülje meg, és irányuljon a szemben levő oszlopokra, onnan meg már könnyű! (Zima Péter)

■ Ha csalásokra vágysz: [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)

Üdv! Végegre itt a szeptember! Hát nem vártátok Ti is?! Milyen jó dolog is a kezdés a munkahelyen... Jó társaság, csajok, és még meleg is van! Egyébként több Doom 3-as segélykérő levélre számítottam. Nem jött egy se, csak egy tipp ☺.

## Darth Revan

KotOR

Hi! A SW: Knights of the Old Republicban Korribanon Ajunta Pal kardját kéne megszereznem, hogy meggyőzzem Uthart, és meg tudjam találni a térképet. De az istenért sem tudok átjutni azon a részen, amikor valami obeliszkféleség állja utamat egy köhídféleségen, még nagyjából az elején. Próbáltam a droidokat forgatni a beszédikkal, de nem megy semmi. Ui.: Ne adjatok kölcsön GS CD-t senkinek, aki idegenebb az anyátoknál, mert lehet, hogy megtartja, s mondanom sem kell, mekkora tragédia egy

ilyen érték elvesztése. A gonosz köztünk van. Áj ken fil icc prezensz. Muhahaha.

**Szia! A droidok hídjától balra található egy másik hídféleség, amelynek közepén szintén egy obeliszkféleség áll. Arra kattintva kivehetéd a benne lévő tárgyakat, de kattints a Switch to give item gombra, majd helyezz bele egy sima gránátféleséget. Ez felrobbantja az obeliszket és továbbmehetsz.**

**U.i.: Okos tanács! Ezek szerint már pórul jártál? Képzelem, milyen lett volna, ha GS DVD-d lenne.**

## SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

**Ebben a hónapban két olyan levelet is közlünk, amelyet olvasók írtak segítségnyújtási felindulásból. Küldj tippet Te is a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) e-mail címre!**

## GyBandi

Doom 3

Gondoltam, leírom, hogyan lehet a Doom 3-at Win9x és ME alatt elindítani, mivel nekem az az Any OS (hehe ANYÓS ☺) nem nagyon ment (*De rajta van az e havi CD/DVD-n, próbáljátok ki, hátha!* – Berk). Nyissuk meg a doom3.exe fájlt egy hexadecimális szerkesztővel, és keressük rá a GlobalMemoryStatusExre, majd az ott található 45 78-as értéket váltsuk 00 00-ra. Mentsünk, majd indítsuk el. Hopp, már működik is ☺!

## Cok3

Mafia

Ha már végképp nem tudjuk, hogy Free Ride Extreme-ben hova menjünk küldetésért, és sehol sem találjuk a fehér ruhás emberkéket, akik a missziókat adják, bandukoljunk el a világítótoronyhoz, menjünk oda a bejáratához, és nyomjuk le a Use (Enter) gombot. Már is látjuk az emberkéket, és ha a térképet megnézzük, a helyüket is látni fogjuk.

## heliTamás

Mafia

Mostanában nosztalgizom egy kicsit a Mafiával. Az egyik free ride extreme küldetésben ki kell nyírni Speede Gonzalest, csak nem tudom megtenni.

**Oh, az gáz ☺. Szerintem az a legegyszerűbb, ha szimplán elcsapod a csávókát. Bár az sem lesz túl egyszerű. 'Sikert!**

## SnowShovel

JK III: JA

A Jedi Knight III: Jedi Academy című játékban, miután Rosh-sal végeztünk, és átállunk a sötét oldalra, nem lehetséges, hogy a kardunk pengéje vörös legyen?

**Tudtommal nem.**

**Őcsim vállalja a választást a felelősséget ☺!**

## raven claw

Far Cry

Helló Berkenye! Az a gondom, hogy a Far Cry 14. pályáján (Boat) elakadtam ott, amikor azt a nagy hajót kell fölrobbantani a pálya végén. 2 őrhajónyi löszert és rakétát pazaroltam el rá, de semmi. Egy közeli sziget csúcsán láttam egy siklóernyőt. Annak van valami köze a megoldáshoz? Egyáltalán hogyan lehet felrobbantani?

**Szia! Biztos a helikopterről beszélsz, a hajó felrobbantására ugyanis nem kell annyi löszert felhasználnod, annál többet viszont a helikopira, amelyik a robbantás után jön. Próbáld fedezékből lőni és addig, amíg fel nem adja a harcot. Sárkányrepülő használhatsz majd, de ehhez a küldetéshez teljesen felesleges. Berkenye**



**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 kérdéseiteket a [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum) oldal „Problémák – Segítségek szekciójában!”



## FÓRUM

Ha hardveres problémád van, látogass el Fórumunkra, ott pedig keresd: Problémák – Segítségek – HW/SW [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum)

### ÁK

#### Optikai tuning

Helló Mady! Az augusztusi GameStarban olvastam az optikai tuningos cikkedet, és lenne néhány, a témához kapcsolódó kérdésem. Nekem egy régebbi gépem volt, de picit frissítettünk a vason, ám a tápot nem cseréltük ki. Szerinted egy 300 wattos táp mit bír el ezekből a cuccokból? Erdemes lenne egy új tápot vennem, nehogy gond legyen? Mostani gépemben mindösszesen 2 vinyl és egy CD-író van. A válaszod előre is köszönöm!

**Az én tapasztalataim azt mutatják, hogy ezek a világító kütyük nem esznek olyan sokat, és egy 300 wattos tápra minden gond nélkül rá lehet kötni őket. Természetesen azért egyáltalán nem mindegy, hogy mit és mennyit szeretnél ebből a világító csodából a gépedre aggatni, mert például a hidegkötőcsövek elég rendszeresen zabálják az áramot! Ha több ilyen csövet szeretnél beszerezni, akkor azért hosszú távon érdemes egy 400 wattos tápra váltani.**

### Robi

#### Alaplap vásárlás

Egy számomra igen lényeges kérdésre szeretnék választ kapni, tudni szeretném, hogy milyen alaplapot vegyek új gépembe. Szinte mindig csak arról hallani, hogy milyen proci és VGA-t érdemes venni, de hogy ezeket mibe tegyem, azt nem tudom. Én elsősorban Intel-párti vagyok, ha lehet, ezen a téren ajánlj nekem egy nem túl drága alaplapot. És ha már írásra adtam a fejem, akkor hadd kérdezzem meg tőled, hogy létezik-e TerraTec hangfal? Mert TerraTec kártyám van és

TI KÉRDEZTEK, A GAMESTAR VÁLASZOL

# HARDVERES PROBLÉMÁK

Sziasztok! A szeptemberi GS KV-hardver rovatát egyből két rossz hírral kell kezdenem! Az elsőt már minden bizonnyal észre is vettétek, hisz elkezdődött a tanév. A másik, hogy a kérések ellenére a GS ezentúl is ugyanolyan böhöm nagy lesz, szóval csak óvatosan a pad alatti olvasgatóssal. Most pedig jöjjenek a várva várt problémás esetek!

szeretnék a márkánál maradni. Ha van valami ötleted, hol és mennyiért, azt is megköszönöm!

**Az első témakörrel kezdve: jó a meglátásod, az alaplap nagyon is fontos egy gépnél, még akkor is, ha általában csak a sebességet jobban befolyásoló processzorról és VGA-kártyáról esik szó. Én Intel-téren MSI 848P Neo-V lapot ajánlanék, amely minden fontos tekintetben – mint például a sebesség és megbízhatóság – nagyon a topon van. De ezenkívül rengeteg extrával és nem utolsósorban igen kedvező 15-16 ezer forintos árral rendelkezik. A második kérdésedre válaszul: itthon is léteznek TerraTec hangfalak, még ha igen ritkán fedezhetők is fel a számítógépes boltokban. Én személy szerint egy új 5.1-es hangfalrendszerrel, a Home ArenaTXR 665-ös modellel szemeztem a múltkor. Meglehetősen jól szólt, és az ára sem volt olyan vészes, nettó 25 körüli értékre emlékszem. Nagyobb budapesti boltokban tuti be lehet szerezni!**

### Nyíri László

#### Notebook VS Barebone

Elhatároztam, hogy a PC-t a kukába dobom! No nem azért, mert annyira utálok játszani, csak rövid osztás-szorítás után rájöttem: gazdaságosabb, ha egy újat veszek, mint ha felújítanám a régit. És most jön a mizéria. Olvastam a barebone-tesztet, és nagyon megtetszettek ezek a kis masinák, mert picik, csendesek és még ezer előnyük van. Viszont a hordozhatóság szempontjából a notebook is szóba jöhetne nálam. A kérdés tehát az, hogy azért az árért mit érdemes

venni, egy belépőszintű notebookot avagy egy mini PC-t. Elősorban munkára, másodsorban szórakozásra és játékokra használnom a gépet.

**Hát nem Te vagy az első, aki rájött a barebone-gépek előnyére, az biztos! Mostanában rengeteg ezzel kapcsolatos levél érkezik hozzánk. Kérdésedre válaszolva: szerintem egy barebone gépet olcsóbban tudsz kihozni, mint egy notebookot. Illetve pontosítva: azért a pénzüért, amennyiért egy barebone-t össze tudnál építeni, még csak egy nagyon kezdetleges szintű noteszgépet tudnál venni. Office-dokumentumok leküzdésére minden bizonnyal jó is lenne, de játék terén még mindig érdemesebb elfelejteni a belépő-kategóriás noteszgépeket, mivel komolyabb GeForce és Radeon kártyákat csak 300-350 ezer forint körüli notebookokba építenek bele.**

### Dobos Tomi

#### Dupla VGA?

A neten kavargva olvastam egy topicban, hogy az NVIDIA két videokártyát is együtt tud működtetni. Létezik az, hogy két GF3-ast egybeépítsék majd? Ehhez egészen pontosan mi kell, mert nem sokat tudok a dologról, de nagyon érdekelne?

**Ez a megoldás tulajdonképpen egy apró kapocs segítségével jön létre, amely a két egymás mellett lévő PCI Express sínben fekvő NVIDIA kártyát kapcsolja össze fizikálisan is. Ezek után a driver már tudja a dolgát, a képet vízszintesen kétféle osztja, és az egyik részt az egyik, a másik részt a másik VGA-kártya fogja számolni. Így**

**módon félelmetesen nagy, akár 80-90%-os teljesítménynövekedés is elérhető! Más kérdés, hogy ehhez a technológiához csak méregdrágán lehet majd hozzájutni. Az NVIDIA SLI csak az új NV40-es GPU-val működik, de a hírek szerint az utód NV45-ös is örökölni fogja ezt az áldásos tulajdonságot.**

### HunTer08

#### Kétrétegű DVD

Sziasztok, érdeklődnék, hogy a piac jelenlegi állása szerint még érdemes a hagyományos DVD-lemezekkel foglalkozni, és ilyen DVD-írót venni, vagy már inkább a dupla rétegű lemezeket ajánljátok? Tervezitek esetleg ezeknek a tesztelését, mert szerintem nem vagyok egyedül ezzel a kérdéssel! Az alapanyag tényleg olyan drága lesz, mint azt sokan mondják?

**Ha a dologgal komolyabban is érdemes lesz foglalkozni, azaz ha a gyártók végre nálunk is megjelentetik íróikat, minden bizonnyal mi is tesztelni fogjuk ezeket a termékeket. Ám jelen pillanatban a kétrétegű DVD még nem akkora biznisz, se nekünk, vevőknek, se a forgalmazóknak, hisz elterjedésüket a méregdrága lemezek gátolják. Egy ilyen lemez ára – kérdésedre felelve – 3-4 ezer forint környékén is mozoghat, tehát azt mondom, jelenleg még jó ideig a normál DVD-írók a piac.**

Ez volt a szeptemberi GameStar KV-hardver rovat, találkozunk októberben! Ne felejtsetek, ha bármilyen hardverrel kapcsolatos kérdésetek, problémátok lenne, akkor írjatok bátran, vagy keressétek fel Fórumunk Hardver szekcióját!

**Mady**



A TI OLDALATOK

# MÁSÍK OLDAL

Túlvagyunk végre az augusztuson. Kutya kemény egy hónap volt, nem kívánom ezt senkinek, mindenesetre várom, hogy szeptemberben „relatív” unatkozhatunk egy jót. Erre sajnos kevés az esély, mivel most jön az év végi hajrá, ömlenek a jobbnál jobb játékok... Hmm ☺.

**N**agyon vártuk mindahányan, s noha már előre sejtettük, hogy ismét nagyon jól fogjuk érezni magunkat, a legoptimistább várakozásokat is felülmúlta az, hogy egy hétre Agárdra költözött a GameStar, illetve az a néhány tucat szerencsés barátunk, aki ott lehetett velünk. Az étkeztetés pozitívan változott tavalyhoz képest, a tó sokkal tisztább volt, a pókok is kisebb mennyiségben vonultak fel. Talán csak a táncoslányok hiányoztak, de mint ahogy mondtam volt: hölgytársaságról a táborozóknak kell gondoskodniuk. Az első nap kisebb döcönőt leszámítva (többszörös áramszünet, vezetékolvadás stb...), miután kiépítettük vonalainkat egészen a paksi atomeróig, elég áram jutott minden gépnek. S kezdetét vette a rengeteg játék, kompó meg minden.

Meglepő módon idén legfőképp a Counter-Strike dominált, bár sokan nyomtak Quake III-at és Warcraft III-at is (tavaly mintha ugyanezekkel játszott volna a többség). Az esti vetítéseken ismét jó filmek mentek, a terem előtt folyt a csocsó és a léghoki, míg a pizzafutár 10 percenként futott be egy nagyobb dobozzal. Sajnos Agárd esti élete, illetve a nyaralók kis száma eléggé behatárolta a lehetőségeket, így románcok nem szövődtek ebben az évben, de talán majd jövőre. Az ez évi tábori póló felirata mindenesetre jellemezte a viszonyokat: „I See Fragged People” azaz „Lelőtt embe- reket látok”. Fraggelésben mindenki jó volt ☺.

**Mert mindenki nyert!**

Ez a tábor nemcsak a résztvevők számában, hanem az egyéb, „hozzá-

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)  
**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)  
**Játékkérdések:** kavesznet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)  
**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (Itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)  
**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő – előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. – összes levelet ide)

**SZERVÍZBOX**

Legfontosabb e-mail címeink

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanodók van bárki számára, ott lelik a megfelelő címet.  
**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>  
**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

adott” értékben is sokkal több és jobb volt, mint a tavalyi. Ugyanis kedves barátaink, sok-sok szponzor állt mellénk, hogy a táborozók ne csak élményekkel, hanem nyereményekkel is gazdagodhassanak. Nagyon nagy köszönetünk száll a külön nyereményboksokban felsorolt cégek mellett a Creative-nak, amely minden táborlónak felajánlott egy baseballsapkát, mindemellett még 30 pólóval is támogatta a tábor. Az Inno3D pedig nemcsak nyereményeket adott, hanem több száz tollat, egérpadokat, transzparenszeket is, így senki sem ment, senki sem mehetett haza üres kézzel!

**Van élet a táboron túl is**

Bizony, hogy van, így nem tehattünk mást, idén is ellátogattunk a Games Conventionre. Ami nagyon megdöbbenett, az a szinte végtelen tömeg: szombaton legalább ötven-hatvan ezer (!) látogató hömpölygött a standok között, lehetetlenné téve az előrehaladást, így bátran állíthatjuk, hogy igazándiból csütörtök-pénteken érdemes kilátogatni. Szerencsére egyre

több magyar arcot láttunk, magyar beszédet hallottunk, ez igencsak örövendetes, hiszen Európa legnagyobb játékszoftárja alig 750 kilométerre van hazánktól, így akár vonattal, akár busszal, de még autóval sem túl nehéz megközelíteni. Lipcse pedig csodaszép. Voltunk egy partin a Moritz Bastionban, hát kérem szépen az olyan hely, mintha egy fantasy dungeon kelt volna életre (ami nem csoda, mert az egykori lipcsei vár föld alatti tömlőcseről van szó).

**Előfizetés havi törlesztéssel!**

Régóta kértétek, hogy másféle előfizetési lehetőségek is legyenek, így az országban elsőként kitaláltuk a tuit, melylyel nem kell egyszerre nagyobb összegeket kifizetnetek! Az akciót jelenleg azok vehetik igénybe, akik az OTP Rt.-nél folyószámlát vezetnek. Az előfizetési díj havonta kerül levonásra, a Megbízás megjelölt időben és a megjelölt összeghatár erejéig. Az előfizetési díj: CD 1350 Ft/hó v. DVD 1740 Ft/hó. Nincs más teendő, mint pontosan kitölteni a lapban található Csoportos Beszedési Megbízást, és azt beküldeni a postacímünkre! További részletek a 61. oldalon!

A Megbízás bármikor visszavonható személyesen az OTP Rt. bármely fiókjában. Ha több kérdésed lenne ide telcsizzetek: 06/1-577-43-01 (Ez a Terjesztés!)

**Gyu**

**Figyelem, van terjesztésünk!**

**Több olyan levelet is kaptunk az elmúlt hónapokban, amely a lap régebbi számainak megrendelésével, esetleges előfizetői kérdésekkel vagy problémákkal foglalkozik. Kérünk benneteket, ezeket a kérdésekkel és levelekkel ne minket, hanem az IDG terjesztési osztályát bombázzátok. Tehát akinek ezentúl ilyen jellegű problémája lenne: terjesztes@idg.hu, vagy: Madách Trade Center, 1073 Budapest, Madách Imre út 13-14. A. ép. IV. em. Tel.: +36-1-577 4300, Fax: +36-1-266 4343).**

**A HÓNAP BUGSHOTJA**

Jani barátunk szeret Vice Cityvel játszani. Sőt, a metrófelújításból is ihletett merített, ugyanis privát körülmények között meg akarta teremteni saját metróját. Ezért az alagútba saját autójával hajtott be, és elhatározta, hogy a betonozás minőségét saját maga ellenőrzi majd. Azonban a futóhomokkal készült beton futóbetonnak bizonyult, és elnyelte őt. A BKV saját halottjának tekintti...



**SMS-JÁTÉKUNK NYERTESE**

EGY SZERENCSES EMBER!

Előző havi SMS-játékunkban egy fantasztikus digitális fényképezőgépet lehetett nyerni. Szerencsés nyertesünk nem más, mint Réti Miklós (Mezőtúr). Tiszta szívből gratulálunk neki, és sok jó fotót kívánunk! S ha most ellátogattok a honlapra, láthatjátok, hogy a legújabb SMS-nyereményjátékban egy csodálatos és nagyon értékes, 17 hüvelykes Prestigio TFT-monitort lehet nyerni... Én a helyetekben nem hagynám ki! Aki meg mer kockáztatni egy emelt díjas SMS-t, az nagyon szakíthat. További részletek a GameStar honlapján ([www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu))

**TÁBORI NYERTESEK**

Íme a szerencsés nyertesek, nyereményük, és a felajánlók listája:

<b>Keczán Gábor</b>	RENEGADE	Prestigio TFT ASBIS Magyarország
<b>Pelcz István</b>	MERSOLO	Trust kormány Multimédia Magyarország
<b>Recse László</b>	LOPEE	Inno3D GFFX 5500 Aqua Computer
<b>Szabó Kristóf</b>	NIGHTDRAGON	Inno3D GFFX 5700 Aqua Computer
<b>Stépán Tamás</b>	„NONAME”	Inno3D GFFX 5700 Ultra Aqua Computer
<b>Kiss Tamás</b>	REMETE	Switch ASBIS Magyarország
<b>Horváth Ádám</b>	SESSALION	EPoX alaplap EPoX
<b>Németh Gábor</b>	KILLER	Nokia N-Gage Nokia Magyarország
<b>Hadházi Dániel</b>	G-SAN	Nokia N-Gage Nokia Magyarország

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

# A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

MEGJELENIK  
OKTÓBER  
8-ÁN!

A *Warhammer 40000*-univerzumnak nálunk is aránylag tekintélyes rajongói bázisa van, úgyhogy biztosan sokatok szeme felcsillan, hogy igen-igen brutális grafikájú RTS készül belőle. A „brutális” jelző egyébként a játék stílusára is illik: egy sötét és kegyetlen, indusztriális sci-fi világban járunk, ahol iszonyatos gépesített hadseregek csapnak össze. Négy különböző fajt irányíthatunk, és minden diplomáciai érzékünket félretéve egyetlen célunk lesz majd: a másik három rivális totális, irgalmat nem ismerő lemészárlása...

A káosz szava

## Warhammer 40 000 Dawn of War

Star Wars Battlefront



A *Battlefront* az első résztől a hatodikig felöleli az egész *Star Wars*-mitológiát, így harcolhatunk majd a klónozott katonák, a szeparatista harci droidok, a jól ismert birodalmi gárdisták vagy a lázadók oldalán is. A járművek között lépegetők, X-Wingek és a hatodik részből ismert siklómotorok is szerepelnek. Lesz benne egyjátékos kampány, valamint 16 játékost felvonultató multiplayer is.

Colin McRae Rally 2005



Colin McRae már nem is ralizik, ennek ellenére hamarosan megjelenik a híres versenyző nevével fémjelzett ötödik autóverseny is. A készítőik igazi nemlineáris karrier módot, témérdek választható autós és még rengeteg egyéb újdonságot ígérnek, amelyeknek köszönhetően azt szeretnék elérni a ralis rajongókkal, hogy a *Richard Burns Rally* csak egy rossz vicc volt... Meglátjuk...

### AZ ÍGÉRET FÖLDJE

Legfrissebb infóink szerint a HL2-t illető tréfálkozás ideje lejárt... A Valve-nak valamit szeptemberben le kell tennie az asztalra, és nagyon reméljük, hogy annak a „valaminek” a dobozán egy szakállas fickó lesz, pajszerrel a kezében...



## 2 TELJES JÁTÉK: POSTAL 2 & NORTHLAND

18



Véres és obszcén, brutális és perverz! Ezekkel a szavakkal titulálta a nemzetközi sajtó a *Running with Scissors FPS*-ét, amelyben egy átlagos looser öt napját kellett végigélnünk. A *Postal 2*-ben hétköznapi környezetben egy hétköznapi főszereplővel hajthatunk végre elképesztő dolgokat... (Némi cinizmus elkél a játékhoz, az biztos...) A játékot TELJESEN MAGYAR NYELVEN vehetitek a kezetekbe, ráadásul a *Share the Pain MULTIPLAYERES ADD-ON* is benne lesz! Gondoltunk azonban azokra az olvasókra is, akik nem bírják a tömény, brutális, cinikus erőszakot... (Vagy bírják, de a stratégiákat is szeretik ©.) A *Northland* egy némileg a *Settlers* sorozatra hajazó stratégiai-menedzser játék, amelyben *Sims*-elemekre is bukkanhatunk. Akinek a nagy sikerű *Cultures* jut az eszébe, az már kapiskál valamit, a *Northland* ugyanis ennek a folytatása. Egyetlen számhoz tehát KÉT vadiúj teljes játékot kaptok, KÉT teljesen különböző műfajban!

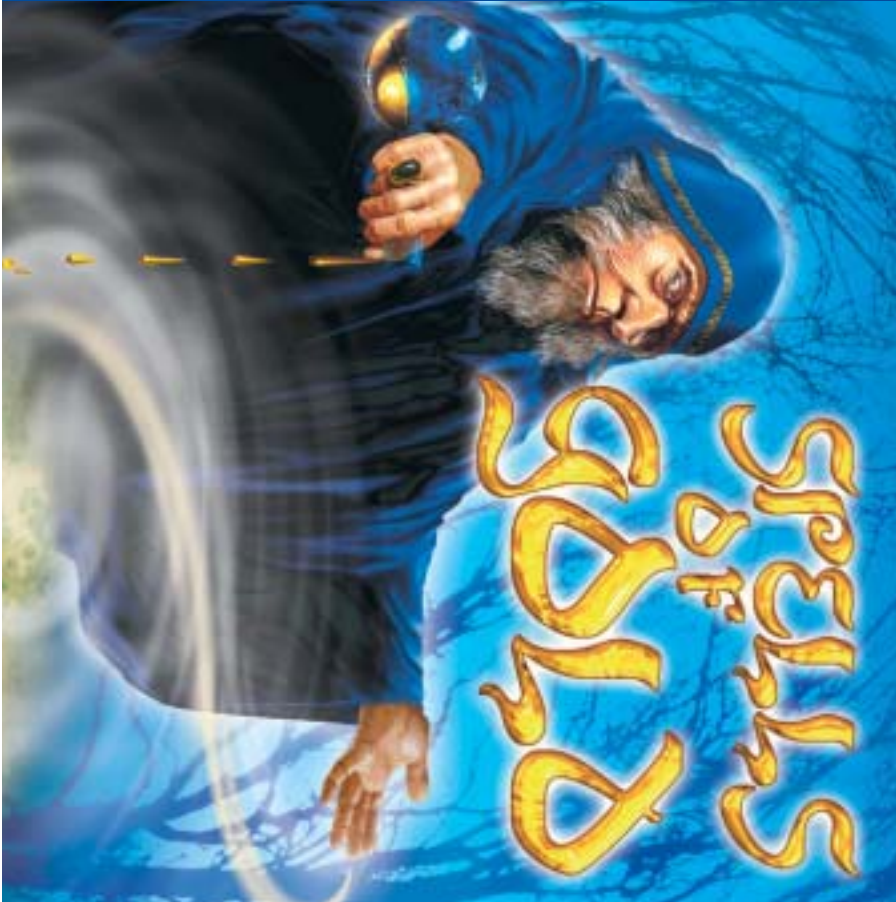


OKTÓBERBEN 5 ÉVES JUBILEUMI SZÁM, 140 OLDALON, 2 TELJES JÁTÉKKAL,  
4 CD-VEL (ILLETVE DUPLA DVD+1 CD-VEL) VÁLTOZATLAN ÁRON!



Spells Of Gold copyright © 2002 by Akula Entertainment.  
 Spells Of Gold copyright © 2002 by Jorjani Software.  
 All rights reserved.

**Toyke**  
 A Jorjani Software



# 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) – hkriszta@idg.hu  
 Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu  
 Csonti (játékeszt) – csonpet@freemail.hu  
 Del (játékeszt) – deltech@freemail.hu  
 Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu  
 Kecse (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

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-en található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

**Kiadja:**

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu  
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

**Hirdetésfelvétel:**

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu  
 Hirdetési igazgató: Poór Ernőné – rpoor@idg.hu  
 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

**Reklámreferens:** Szendrey Szilvia – szilvi@idg.hu

A hirdetések a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

**Marketing:** Telek Zoltán – ztelek@idg.hu

**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – 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:	3 966 Ft
negyedéves	7 836 Ft
féléves	15 264 Ft
egyéves	1 896 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 e-mail címen. Kérjük, hogy az esetleges hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Műszaki vezető:** Birkus Imre – ibirkus@idg.hu  
 Telefon: 577-4333

**Nyomás:** Révai Nyomda Kft.  
 Ügyvezető igazgató: Lázár László