

**B**LOODRAYNE TELJES JÁTÉK A DVD-N

DVD  
KIADÁS

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/11

# GameStar

**DUPLA  
DVD**

**HALF-LIFE 2**

**KÜLÖNSZÁM A LAPBAN**  
TESZT, GÉPIGÉNY, INTERJÚ 20 OLDALON

4/11 Ára: 1896 F

**GAMER**  
JÁTÉKOSHTÓL JÁTÉKOSHOZH  
magazin

# NFS: U2

12 OLDALAS MEGATESZT, ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ A CD-N!

## MOH: PACIFIC ASSAULT

LÉGY ÜDVÖZÖLVE A CALL OF DUTY TRÓNFOSZTÁSÁN!

## GTA SAN ANDREAS

VOLT MÉG KÉRDÉSED? EZUTÁN NEM LESZ

**2,5**  
MILLIÓS  
ELŐFIZETŐI AKCIÓ!

# HALF-LIFE 2

KIVESÉZTÜK, ÉS ÉRTÉKELTÜK — 20 OLDALAS KÜLÖNSZÁMBAN — MAGYARORSZÁGON ELSŐKÉNT

**Játékteszt:** Counter-Strike: Source, Tony Hawk's Underground 2, Nexus, Colin McRae '05, Xpand Rally

**Mélyvíz:** ATI X800-asok összehasonlító tesztje, Dual Layer DVD írók tesztje, Játékkontroller-teszt

**Játékdemók:** 14 db, köztük Need for Speed: Underground 2, Prince of Persia: Warrior Within, Wanted



# TARTALOM

## Gyorskereső

18 Wheels of Steel:		
Pedal to the Metal	85	B
Battlefield 1942	91	C
Besieger	91	C
Billy Blade		
and the Temple of Time	15	H
BioShock	20	H
Boiling Point	18	H
Chris Sawyer's Locomotion	84	B
Cold Fear	12	EI
Colin McRae Rally 2005	78	B
Commandos Strike Force	20	H
CS: Source	62	B,T
Darda Mad tracks	19	H
Dark Fall: Lights Out	85	B
Elder Scrolls IV: Oblivion	36	E
Empires	91	C
Evil Genius	90	T
Ghost Recon 2	18	H
GTA: San Andreas	28	E
GTA: Vice City	91	C
Kreed	90	T
Larry: Magna Cum Laude	90	C
Medal of Honor:		
Pacific Assault	56	B,T
Myst 4	74	B,T
NBA Live 2005	19	H
NFSpeed Underground 2	44	B,T
Nexus	72	B
Psychotoxic	15	H
Sacred	91	C
Second Sight	16	H
Shadow Ops	70	B,T
Soldiers	91	C
The Sims: Hokus Pokus	91	C
Thief 3	90	T,C
Tiger Woods PGA Tour 2005	84	B
Tony Hawk Underground 2	66	B,T
War Dogs	21	H
Warhammer 40k	90	C
Xpand Rally	80	B

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

H: Hírek  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

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

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

A kiadó sajtótermékeit havonta mintegy 50 millióan olvassák.

## Bemelegítés

CD-tartalom 6  
DVD-tartalom 7  
**Teljes játék: BloodRayne 8**



Első látásra: Cold Fear 12

## Újdonságok

Hírek 14  
Új infók 26  
**GTA: San Andreas 28**



Elder Scrolls IV: Oblivion 36

## Játékbeutatók

Fókusz: Need for Speed Underground 2 44  
Half Life 2 ajánló 42  
Medal of Honor: Pacific Assault 56  
CS: Source 62  
**Tony Hawk's Underground 2 66**



Shadow Ops 70  
Nexus 72  
Myst 4 74  
Colin McRae Rally 2005 78

## CÍMLAP



## NFS UNDERGROUND 2 44. OLDAL

„A tévhitet eloszlatása végett szögezzük le, hogy a pirosra festett dobók, a „kétszázé” újjított krómvég, a duplakoppány, a hatalmas szárny, a 'sztritrészing' matrica nem növeli a teljesítményt.”

**TUNING A VALÓS ÉLETBEN – 47. o.**

## KÜLÖNÖS



## HALF-2

# ÜDV olvasó!

Rázós hónapot tudhatunk magunk mögött: ennyi nagy név már nagyon régen jelent meg egy adott hónapban. Akad közöttük autós játék, háborús FPS, multis-trónvárományos, és egy olyan játék is, melyre évek óta várt mindenki. szinte hisztérikus elszántsággal. Igen, ez a Half-Life 2, melynek különlegességét mi is szerettük volna kifejezni minden tőlünk telhető módon, így bemutatóját és értékelését egy reprezentatív, 20 oldalas különszámban olvashatjátok. Ennek részleteiről a 42-43. oldalon olvashattok bővebben.



Jó hír a volt Gamera olvasóinknak, hogy ettől a hónaptól három régi ismerőst is üdvözölhetnek a GS hasábjain Dauby, B-ChromE, és gonzales személyében (illetve Dauby-t még nem olvashatjátok, ő ugyanis a következő hónaptól publikál, mivel az általa közlésre választott játék akkor érkezik meg). Az új arcok szerkesztői bemutatóba történő beillesztésére sajnos a jelenlegi struktúrában nincs helyünk, de majd megoldjuk valahogy ☺.

Sok visszajelzést kaptunk tőletek az októberi teljes játékkal kapcsolatban. Tudtuk, hogy jó játék a Postal 2 és a Northalnd, de ekkora sikerre nem számítottunk! Köszönjük az elismerő szavakat! A jó teljes játékok jegyében ajánlom figyelmetekbe az ehavi BloodRayne-ünket, illetve a decemberi hónap Karácsonyi Meglepésbombáját: a Diablo-t és a Robin Hood: Legend of Sherwood-ot egyszerre, egy számhoz! Év vége lévén, a tavaly bejáratott hagyományokat követve, az ajándékozás jegyében meghirdetjük maratoni, két hónapra tartó előfizetői akciókat is, melynek keretében sok minden szépséget kap mindenki, aki előfizet (többek között arcpírítóan kedvező áron magát a GS-t is egy egész évig), de ezen fölül nyerhet is, nem is akármilyen esélyekkel! Rengeteg ajándék vár kisorsolásra a következő, januárban megrendezendő nyílt napunkon. Addig is viszont még találkozhatunk egyszer: az előző számban is meghirdetett, november 18-20 között megrendezendő NFS-bajnokságon! Addig is azonban olvassatok, BloodRayne-ezzetek, NFS:U2-zetek!

**Boe**

UI: Az online kód még mindig „comegetsome”...

Xpand Rally	80
Játszottuk még	84
"Komolyan mondom"	86
Citrompótló	88
Múzeum	89

## Tippek, Trükkök

Rövid tippek	90
Medal of Honor	94
Need for Speed Underground 2	95

## Mélyvíz

Hírek	98
Mobil rovat	102
Piactér	104
ATI X800 teszt	106
Dual Layer DVD írók tesztje	110
Kontrollerek tesztje	112
Jövőnéző	114
Mit csináljunk régi gépünkkel?	116
Hardverteszt-összeállítás	118

## Másvilág

Starmusic	120
Starmovie	121

## Közösség

Aréna	122
Aréna – Hardver	125
Aréna – Szoftver	126
A következő szám tartalmából	128

## SZTORI



„A Need for Speed történelmében most először adatik meg az a remek lehetőség, hogy a majdnem teljes játéktér egy szerre betöltődik, és arra megyünk 'kis városkánkban', amerre csak akarunk. A sztori egyes részeire a szerint derül fény, hogy mely versenyeket vállaljuk be előbb, illetve később.”



## NSZÁM



# CD-DVD

## Indítás

Ha a lemez behelyezése után a keretrendszer nem indul el automatikusan, bármely állománykezelő programban (pl. Windows Intéző, Total Commander), indítsd el a főkönyvtárban található index.html nevű állományt. Amennyiben rögtön a teljes játék (BloodRayne) telepítésével akarsz indítani, futtasd a főkönyvtárban található setup.exe állományt (CD-s magazin esetén az első korongon található – telepítés közben bekéri majd a második CD-t is!).

## Mit hol lelsz?

### CD 1

> Teljes játék

### CD 2

> Teljes játék

> Játékdemók

> Javítások

### CD 3

> Játékdemó

> Exkluzív

> Animációk

> Extra

> Játékiegészítések

> Rovatok

> Filmelozetések

> Ti küldtétek!

> Mélyvíz

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

A DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezen kívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 10 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 50-nél több animáció, 25 extra segédprogram, 35 egyedi teljes verziós minijáték és még sorolhatnánk.

## Mi az a DUPLA DVD?

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

## Ha problémád van a lemezzel

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

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

**E**ltelt egy újabb hónap. Megérkeztek a fekete madárkák, persze a kellemetlen hideggel a hátukon... Ez nekünk, számítógépes arcoknak csak jó, hiszen így sokkal többet tudunk a gép előtt gubbasztani ☺. Éppen ezért igyekeztünk ebben a hónapban is kellő böngésznivalót összeszedni Neked. Teljes játékunk egy igazi különlegesség, a BloodRayne mellett az NFS: U2 demóját ajánljuk mindenképp kipróbálásra.

**ZeroCool**



# JÁTÉKDEMÓK

## NFS: Underground 2

> kiadó: EA > méret: 363 MB > hely: CD 3/Dupla DVD



**HÓNAP  
DEMÓJA**

Az utolsó utáni pillanatban érkezett meg (1 nappal a DVD leadása után ☺), de sikerült visszatartani a master lemezt, és így, mint láthatjátok, fent is van a korongon. Az NFS-sorozat dicső folytatásáról van szó, amely szebb, jobb és még sorolhatnánk. Ha infóra lenne szükséged, csak tekintsd meg fókuszcikünköt, ha már azonnal játszani akarsz... telepíts!

## PoP: Warrior Within

> kiadó: Ubi Soft > méret: 502 MB > hely: Dupla DVD



**EZT  
SE HAGYD KI!**

Elég hosszú szünet után folytatódott a Prince of Persia-sorozat. Megjelent a Prince of Persia: The Sands of Time. Mindenki ámult, bámult, hiszen olyan gyönyörűt alkottak fejlesztői. Röviddel ez után a folytatását is bejelentették. Eloszor azt hittük, hogy nem lesz sok különbség, a rövid fejlesztési idő miatt. Itt a demó, amely bebizonyítja, hogy igenis lehet gyorsan is csodát alkotni!

## További demók a CD-ken

- > Rollercoaster Tycoon 3
- > WANTED: A Wild Western Adventure

## További demók a DUPLA DVD-n

- > Axis & Allies
- > Deer Hunter 2005
- > Full Spectrum Warrior
- > GTR: FIA GT
- > Knight Rider 2
- > Kult: Heretic Kingdoms
- > Medieval Conquest
- > Mortyr 2
- > Richard Burns Rally
- > Space Interceptor



## Kit keressek?

Amennyiben játékiegészítéseket 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 átlalatok 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

Így készült:

**A Men of Valor zenéje**

Aktuális DVD mellékletünkön megtalálhatjátok a Men of Valor című háborús FPS multiplayer demóját. Láthatatok már olyan videót, melyen a játékfejlesztés egyes fázisait mutatták be a készítők. Most belepillanthatok milyen komoly munka egy ilyen alkotás zenéjének a megkomponálása és elkészítése. Érdekes videó, ne hagyd ki!



## GTA: San Andreas

➤ **kiadó:** Take 2 ➤ **hely:** Dupla DVD

HÓNAP  
VIDEÓJA



Manapság már nehezebb olyan játékot találni, amely a legtöbb játékosnak egyhangúan tetszik, amelyben mindenki megtalálja, amit keres. Mi ezek közé soroljuk a GTA következő változatát, a San Andreast. Az e hónapban közölt cikk elég sok infót elárul róla, de az igazi ízt a lemez mellékleten megtalálható animációk adják meg. Feltétlenül nézzétek meg mindet!

## JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



**GTA: Vice City Jedi Mod**

Star Wars rajongók figyelem! Nemcsak az univerzum, hanem esetleg a GTA: Vice City rajongói táborát is erősítet? Akkor ez a te kiegészítésed. Ha fellelítetted ezt a kis apróságot, akad számodra egy kis meglepi, a játékba ugyanis bekerült egy lézerekard is ☺!



**Call of Duty Revolt 0.1**

Egy remekül kitalált és kivitelezett teljes konverzióról van szó a Call of Dutyhoz. A Revolt tulajdonképpen modernizálja a játékot, és mai fegyverekkel igyekszik előteremteni modern összecsapásaink reális összehatását. Természetesen vétek lenne kihagyni, ezért már azonnal telepítétek!

### További érdekességek

**CD:** Battlefield: Vietnam, FIFA 2005, GTA: Vice City, Max Payne 2

**DVD:** Call of Duty, Return to Castle Wolfenstein, Unreal Tournament 2004

### EXTRA

**3DMark05 (DUPLA DVD)**

A 3DMark már jó ideje a köztudatban van. A legjobban kedvelt 3D-s tesztprogram természetesen folyamatosan fejlődik. Legújabb verziója is befutott, mely a változatosság kedvéért a legfejlettebb megoldásokat alkalmazza. Ergo, még egy csúcscsúper gépen is szagot ☺. A gyönyörű effektjei miatt feltétlenül érdemes megnézni!



Amit csak nálunk nézhetsz meg

**CD 3:**

Colin McRae Rally 2005, Pacific Storm, Tony Hawk's Underground 2

**DUPLA DVD:**

Conflict Vietnam, Counter Strike: Source, Empire Earth II, Football Manager 2005, Men of Valor, Medal of Honor: Pacific Assault, Myst IV: Revelation, Nexus: The Jupiter Incident, NFS: Underground 2, Splinter Cell 3, Warhammer 40000: Dawn of War

### További animációk

**CD 2:**

Armies of Exigo, Conflict Vietnam, Erotic Empire, Miami Vice, Pacific Fighters, Vampire: Bloodlines

**DUPLA DVD:**

Bloodrayne 2, Children of the Nile, Earth 2160, FIFA 2005, Fire Department 2, Flatout, Ford Racing 3, Guild Wars, H&D 2: Sabre Squadron, Legacy: Dark Shadows, Leisure Suit Larry, Medal of Honor: Pacific Assault, Medieval Lords, MTX Mototrax, Need for Speed: Underground 2, Splinter Cell: Chaos Theory, Star Wars: Battlefront, Stronghold 2, The Matrix Online, Tony Hawk's Underground 2, Vatan

### Filmelőzetesek:

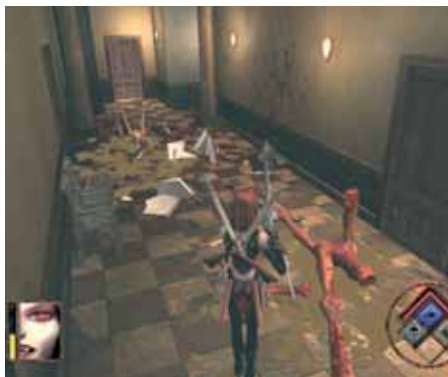
**CD 2:**

The Ring Two, Robots

**DUPLA DVD:**

Fat Albert, I Am David, In Good Company, Inside I'm Dancing, Madagascar, Seed of Chucky, Surviving Christmas, Very Long Engagement

Lapozz  
a Teljes Játékhoz



VÉRSZÍVÓ LARA

# BLOODRAYNE

Van, aki lelkesedik a női főszereplőkért, van, akit zavar, de egy külső nézetes akciójátékban látva őket szinte senki nem problémázik ☺. E havi játékunkban egy félvámpír lányt irányítva oszthatjuk az igazságot, és irthatjuk a rosszfiúkat.

**B**loodRayne, vagy ahogy időnként nevezik: Rayne, a két világ (vámpírok és emberek) határán áll: egy vérszívó és egy halandó erőszakos légyottjának gyümölcse, aki rendelkezik a sötétség gyermekeinek szinte összes előnyével, viszont csak nagyon kevés hátrányával. Afféle Blade, viszont fő tevékenységét nem a vámpírvadászat tölti ki. Mikor megismerjük, egy gettóban követ egy idegent, aki talán rávezeti elveszett apja nyomára. Hamarosan azonban tagja lesz egy BrimStone Society nevű titkos szervezetnek, amely a világra leselkedő paranormális veszélyeket hivatott elhárítani. S mivel az 1930-as

a poligonszám-ellenőrzés végett ☺), máris belevethetjük magunkat a küzdelmekbe. Mivel a játék egy TPS, azon belül is az akciósabb fajtából, túl sokat nem kell gondolkoznunk, tárgyak használatával sem kell sokat erőlködnünk. Mivel azonban Rayne egyik gyengéje a víz – nem szabad hozzá sem érnie –, ezért időnként némi ugrálásra-mászásra sor fog kerülni, hogy kikerüljünk az ilyen helyeket. Az életünkre török sokaságát különböző gusztustalan szörnyek, nációk, speciális erők tagjai, illetve főelleneségek alkotják. Szerencsére bőségesen ellátnak fegyverekkel a harchoz: pisztolyokkal, géppuskákkal, shotgunnal,

pességekkel is rendelkeznek, mint például feladatok megtalálása, távolra látás és időlassítás. Ez utóbbi igen hasznos tud lenni nagyobb ellenséges tömegeknél, illetve a pálya végi bossoknál. Ráadásul, szemben a Max Payne-nel, itt nincs behatárolva a használata, így gyakorlatilag bármikor igénybe vehetjük.

## A játékvilág legszebb női feneke

A BloodRayne grafikája első osztályú – annak ellenére, hogy elsősorban konzolra készítették. Gyakran találunk bump-mappinggal és egyéb nyalánságokkal is, a csúcs mégis a főhősnő, aki mellett Lara bátran elbújhatna szegyenében. Nemcsak sokkal szebben kidolgozott, dögösebb a csaj, de ő rendelkezik az eddigi legszebb hátsóval, amelyet játékban valaha is láttunk. Mozdulatai is kidolgozottak, és szinte már romanti-

kába hajló, ahogy egyes férfiakat átölel, majd ...elegánsan kiszívja a vérrüket ☺ („...mi nem enni meg kicsi gringó egérke..., mi csak kiszívni szép piros vére!” – ender). Kevésbé elegánsak, de igen látványosak a harcok is: leszakadó végtagok, halálukban vicssorgó ellenfelek teszik változatosabbá a folyamatos akciót. A pályák felépítése vegyes: a náci bunkerek, építmények egy idő után unalmasak lesznek, de szerencsére az alienes beütésű barlangok és egyéb földalatti üregek ismét változatosságot hoznak a játékmenetbe. Akik szeretik a vámpírokat és a tömény akciót, biztos szívükbe zárják a *Bloodrayne*-t.

**Uhu/GameStar team**

## FIGYELEM!

A CD-s verziónál a telepítés során a játék a GS-59B jelű CD-t fogja kérni.

## A csúcs a főhősnő, aki mellett Lara bátran elbújhatna szegyenében.

években járunk, mi lehetne nagyobb leselkedő veszély, mint a nációk okkultizmusa, akik természetesen a világunalomra törnek...

### Vér és erotika

A történet nem indul rosszul, de később erősen ellaposodik, úgyhogy nem is érdemes több szót vesztegetni rá. Annál inkább a játékmenetre, mert utóbbi igazán élvezetesre sikeredett! Miután befejeztük Rayne idomainak megtekintését (persze csak

sőt még pánccélököllel is. Mindezek azonban csak kiegészítői felszerelésünknek – sokkal többet fogunk két hatalmas pengénkel kaszabolni, mint lövöldözni. A közelharc egyébként nagyon jól kidolgozott, ráadásul a kislők legyőzése után mindig újabb mozdulatokkal is bővül repertoárunk. S ha még ez sem lenne elég, Rayne harc közben növeli a „vérmérsékletét”, és amint az megtelik, hősnőnk még brutálisabb gyilkológéppé válik. Rayne ezen kívül további speciális ké-





# COLD FEAR

**ELSŐ**  
látásra



Valakinek ezt is meg kell csinálni!

Egy golyóval menni fog...



**E**havi, első ránézésre igen figyelemreméltó alanyunk az UbiSoft által nem rég bejelentett Cold Fear léssen. Elmondásuk szerint a „túlélő-horror” kategória manapság kissé elhanyagoltnak tűnik, s ezért úgy érezték, meg kell valamivel lepniük a stílus szerelmeseit. Tették ezt természetesen felebaráti szeretetből, a projekt mögött megbúvó – esetleges – dollármilliós bevételekre eszükbe sem jutott spekulálni... S hogy miről is van szó? Szerény személyünket belebújtatják Tom Hansen bőrébe, aki az amerikai parti őrség tagja. Egy eléggé rapszodikus közlekedő, a hívásokra nem válaszoló orosz bálnavadász hajót kell jobban szemrevételeznünk. Szegény Tom eléggé befürdik ezzel a küldetéssel, de ezt gondolom, már sejti a T. Olvasó. Az még hagyján, hogy a Bering-tenger jeges viharai és barátságtalan klímája nem épp turistacsalogató momentumok, ám a hajóra lépve az egyszerű tényfeltárásból egykettőre egy véres rémálom

kerekedik, ahol becses bőrnk a tét – ez már bőven kimeríti a „jó nagy...ba csöppentem” helyzet fogalmát. Mit ígérnek a készítő? Mindenekelőtt borzongást, frászt, hangulatot, nacceru játékelményt. Mondjuk, melyik kiadó nem így reklámozza a saját ilyen/olyan cuccát? De ugye, mindegyikünk fel tudna sorolni legalább 5 olyan játékot, amelyik a Tetris színvonalát sem érte el, a megamarketing ellenére... Ám mivel az ubis srácok nem az alsópolcos kategória képviselői, higgyünk nekik. De lássuk, még az eddigieken kívül, mit is tudhatunk az eddigi hírek alapján: A Cold Fear az ebben a stílusban már jól bevált „nézd-a-hátam” szemszög-ből irányítható. A programozók, ígéretük szerint, törekednek arra, hogy ne csak egy sima hentes legyen az egész, azaz az akció részek inkább kiegészítői, árnyalói legyenek a történetnek, mintsem az alkossa a játék alapját.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA**  
TPS horror

**MEGJELENÉS**  
2005. március

**KIADÓ**  
Ubi Soft

**FEJLESZTŐ**  
Darkwords

GYORSLINK 1132

Érdekes lehet még a környezet, az időjárás kivitelezése, modellezése. A képek alapján a játék ezen része jelentős figyelmet és szerepet kap majd... A megszokott klisészerű bejelentések, mint intelligens ellenfelek, dinamikus, interaktív környezet, lebilincselő játékmotív stb. a „hiszem, ha látom” kijelentést csalják a tapasztaltabb népek ajkára. Ez majd úgyis kiderül, amint a kezünkbe kaparintjuk a programot. Várjuk, bízunk – s reméljük, hogy igazat állítanak, mert azzal mi csak nyerünk... **B-ChromE**



## FIZIKA

Sajnos a fizikai motor nem fog a helyzet magaslatán állni, például ez a kötél igazán lengedezhetne a szélben



## IDŐJÁRÁS

Az időjárás és a vízmodell eléggé meggyőző, és fontos részét képezi a játékmenetnek, illetve a hangulatnak

## RÉSZLETESSÉG

A karakterek kidolgozottsága nem lehet panasz: nagyon szép az arcon az önárnyékolás

Mintha Solid Snake járt már volna itt...



Nem találkoztunk mi már a Doom 3-ban valahol?



Lóri nem jött le.



Fuss, Forest, fuss!



Csak könnyedén, csak lazán...

## SZERKESZTŐI JEGYZET



### Kedves egybegyűlteik!

A mai nap kiválóan alkalmas arra, hogy egyrészt mindenki szíves figyelmébe ajánljam, hogy aki még nem döntötte el, hogy kíván-e behatóbban foglalkozni a World of Warcraft című számítógépes MMORPG játékkal, az demármostazonnal nyomja meg az „igen” feliratú gombot (SMS-ben is lehet szavazni. A telefonszám: 06-90-WOWAZISTEN. A díja 8000 Ft+Áfa, amelyből 3 pitypanglevél az etióp árvákat támogatja, de csak azokat persze, akik jól viselkednek). Köszönöm. Másrészt ez a GTA San Andreas című program határozottan felkészítette a szerkesztőség érdeklődését, ezért Bad Sector volt oly drága, és a lehető legnagyobb mélységégekig beleásta magát a témába. Ennek két mellékhatása lett: a kollega úr azóta „wazzup broda?!” felkiáltással hajlandó csak bejönni a szerkesztőségbe, és a tarkóján köti meg a ricsés kendőt. De persze nem csak ezért szeretjük ☺... A másik mellékhatás pedig az, hogy készült egy olyan részletes és új információkkal szolgáló előzetes a játékról, amelynek segítségével garantáltan „mikor jön mááár?!” hangulatba ringathatjuk magunkat. Itt szeretném megragadni az alkalmat, és köszöntöm rovatomban új, ex-Gameres kollégánkat, B-ChromE-ot, akivel egyébként már dolgoztunk együtt (móka és kacagás közepette) a Playtime nevű magazinban. Szóval lássunk neki, és főzzünk le annyi kávé, amennyi csak elfér otthon az üres permetező-szer-vödörben, mivel decemberben érkezik teljes játéknak a Diablo!

Logout.  
ender

# KÉPERNYŐR

Korábban a játékok dolgozták fel a filmeket, de az utóbbi években már megszokottá vált, hogy számítógépes játékból is készülnek filmadaptációk. A közeljövőben több nagy név is várható – néhány meglepetéssel.



A játék megjelenésének idején még csak rebesgették, de immár biztos a Doom 3 filmváltozata: a korábbi pletykák ellenére a rendező szerencsére mégsem Enda McCallion lesz, aki eddig csupán néhány félresikerült videoklipet rendezett, hanem Andrzej Bartkowiak (Dante pokla, Az ördög ügyvédje, Halálos fegyver 4) – ez pedig annyit tesz, hogy a stúdió nem fukarkodik a filmre fordított pénzekkel. A főszereplő személye már nem olyan biztos: „A Szikla” névre hallgató izmos úriember mellett szóba került, hogy Karl Urban neve is, akit korábban a Gyűrűk Ura trilógiában láthattunk – ő játszotta Emert –, illetve megcsodálhattuk a Sötétség krónikája című filmben is. A másik nagy játék-filmes projekt a Bloodrayne lesz, mely talán a Doom-filmnél is nagyobb attrakciónak ígérkezik. A rendező Uwe Boll, akiről külön dobozban olvashattok néhány érdekességet. Szexis vámpírhósnőnk a Terminátor 3-ban látott Kristanna Loken alakítja (ő volt a No-nimitátor-terminátor), de a többi fővámpír szerepében is ismert sztárokkal találkozhatunk: Ben Kingsley-vel, aki Kagant, a fővámpírt alakítja, illetve Michael Madsennel és Michelle Rodriguezzel, akik vámpírvadászok lesznek. Őt már

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

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

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

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

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

**VILÁGPREMIER** > ha egy adott játékról még sehol, sem itthon, sem bárhol a világon (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 ☺!



26

**BloodRayne 2**  
E havi teljes játékunk folytatódik



28

**GTA: San Andreas**  
Kosarazzunk vagy...?



36

**Elder Scrolls IV: Oblivion**  
Újabb megmentendő fantasy világ

# RŐL A VÁSZZONRA

korábban is láttuk játékadaptációban, nevezetesen a Resident Evil-ben (A kaptár), melynek második részét (Resident Evil: Apocalypse) már vetítik az Egyesült Államokban. De hogy még mélyebbre öszszefüggéseket ássunk elő, a Bloodrayne stábjában szerepel egy bizonyos Udo Kier is, akit számtalan filmes szerepe mellett a játékosok a Red Alert 2 örült tudósaként (Yuri) kedvelték meg.

## A régi recept is működik

Persze készülnek még játékok is a filmek alapján: a Gyűrűk Ura-trilógia rendezője, Peter Jackson jelenleg a King Kong című felhőkarcolón dühöngő óriásmajmos filmklasszikus remake-jén ügyködik, de a Ubisoft fejlesztői már ott sertepertélnek körülötte, Jackson ugyanis velük dolgozik a film játék-változatán. Hogy milyen játék lesz ebből, még nem is sejtiük... (lehet, hogy végül kiadnak egy tízmegeas

modot a Black & White 2-höz?). A másik bejelentés a Highlanderhez (mifelénk: Hegylakó) kapcsolódik: ifjabb olvasóink talán nem is emlékeznek arra, hogy ez eredetileg egy viszonylag jó film volt Christopher Lamberttel és Sean Connery-vel a főszerepben. Ennek azonban közel húsz éve, azóta született három folytatás (egyik rosszabb, mint a másik) illetve egy tévés sorozat (ami aztán tényleg alumulhatatlan volt.) Akárhogy is, a halhatatlanok ügyes-bajos dolgait feldolgozó filmek körül valóságos kultusz alakult ki és az Sci némi fáziskéséssel ugyan, de ráébredt, hogy micsoda jó móka lenne ebből játékot készíteni. A játék a film első részének huszadik évfordulóján, azaz 2006-ban érkezik. Nem meglepő módon egy halhatatlan harcost alakítunk majd, aki különféle korokon át keresi a többi sorstársát, hogy megmérkőzzön velük, mert csak egy maradhat, ugyebár.

## Uwe Boll



Uwe Boll nevét érdemes megjegyeznünk, mert az elkövetkező néhány évben számtalan játék filmadaptációját készíti el. A német rendező már csak játékokkal foglalkozik: néhány film után, melyek nem is kerültek ki Németországból, váratlan ötlettől vezérelve megalapította a Boll KG-t és végigjárta a nagyobb játékkiaadókat, akiktől két év alatt 78 millió dollárt szedett össze. Idén nálunk is vetítették az ósrégi Sega-klasszikus, a House of the Dead alapján készült filmjét, melyhez hamarosan készült folytatás is, ám előbb még a Bloodrayne és az Alone in the Dark kerül sorra – utóbbiban szintén felbukkan néhány nevesebb sztár, többek közt Stephen Dorff és Christian Slater. Boll cége már bejelentette az ismerősen csengő Far Cry című filmet is, a rendező pedig egy interjúban elhintette, hogy számításai szerint mire azzal is végez, bőven összegyűlik a pénz egy Gyűrűk Ura-szintű fantasy-szuperprodukcióra, a Warcraft alapján...

Hegylakó



House of the Dead



## INDY FIATALOKNAK

A Billy Blade and the Temple of Time című játék a klasszikus hagyományokat idézi fel: Billy-vel, a kis Prince of Persia imitátorral kell irtanunk az ellenünk fenekedő gonoszokat, vaz Aladdin rajzfilm grafikai világában, a kaszabolós-platform játékok stílusában.



## MÉRGES HANGULATBAN...

A Psychotoxic című játék nem sokkal bejelentése után egyből kikerült a magazinok látóteréből, sőt, a kiadó többször felreptette a hírt, hogy esetleg leállítják a fejlesztését. Nos, ez utóbbi szerencsére nem történt meg, sőt, a játék teljesen új grafikai motort kapott, és most már véglegesen tűnő megjelenési időpontot is kapott, amely jelesül 2005. márciusa. A játék egyébként egy FPS, és 2020-ban, New Yorkban játszódik, nem sokkal az Apokalipszis eljövetele után...



## FAR CRY, SÍRNI FOGSZ...

Képzeljünk el egy játékot, mely a Far Cry-ban látott hatalmas, nyílt terek mellett aprólékosan kidolgozott, interaktív belső helyeket ígér, a klasszikus játékmenet mellé pedig csavaros sztorit...

A névtelenségből előbukkant Fy Software első játéka, a Vatan, letagadhatatlanul ígéretesnek tűnik. A sztoriról legyen elég annyi, hogy a jövőben járunk, amikor az ember már bevacolta magát a környező bolygókon is. Megjelent azonban a terrorizmus és az emberek kénytelenek voltak háborút indítani ellene (igen, hagyjuk). A háború azonban rengeteg pénzt követelt, ezért a Föderációba tömörült kolóniák egyre nagyobb adókat vetettek ki a szegény polgárokra, míg néhányan megunták és inkább kiszálltak a buliból. Érdekes módon mi a rossziúk, vagyis a zsarnok Föderáció oldalán állunk, feladatunk az, hogy a lázadókat jobb belátásra térítsük (értsd: halomra löjjük.) Egy kicsit megpiszkálva a dolgokat azonnal kiderül, hogy itt senki sem az, aminek látszik. Hogy haladjon a sztori, a különféle dzsungelek és úrbázisok mellett hatalmas városokat is bejárunk majd, rengeteg interaktív lehetőséggel (pályánként többszáz tárgyat manipulálhatunk), illetve számtalan NPC-vel futunk össze, akik persze mind nyakunkba zúdítják ügyes-bajos dolgaikat – mi pedig menet közben folyamatos döntéseinkkel alakítjuk a játék eseményeit, illetve a végkifejletet. A megjelenés jövő nyárra várható.



Finnország az ezer tó országa



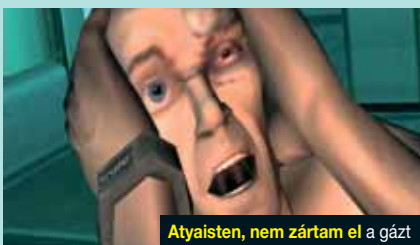
Tábornok vagyok, okosan nézek



Florida, pálmák, lván

## A SZELLEM EREJE

Már gondolatban épp letettünk róla, de a Codemasters megerősítette, hogy a konzolverziók után decemberre PC-re is megjelenik a Second Sight. Egy külső nézetes akcióról van szó, melyben egy tudóst alakítunk, aki még maga sem sejti, milyen különleges képességekkel rendelkezik – ő nem, de a hadsereg már igen (azok mindent tudnak, a Te e-mailjeidet is olvassák). Az események bonyolódnak, szegény prof csak sokkal később döbben rá, hogy milyen szerepet játszott egy hatalmas összeesküvésben. A lopakodós-lövöldözős részeket a különféle „pszionikus erők” használata színesíti: tárgyakat reptethetünk, gyógyíthatjuk magunkat, kiléphetünk a testünkbelől és akár bele is mászhatunk áldozataink fejébe. Utólag pedig nagyokat kacaghatunk azon, ha ötvenszer kimondattuk velük hogy „hülye vagyok”.



Atyaisten, nem zártam el a gázt



Tedd, vagy ne tedd, de ne próbáld



Ezt a dzsekit Jean Renotól kaptam kölcsön

## VILLÁMHÍREK



A GameSpy statisztikái szerint október végén, egy átlagos napon a legtöbb online játékos a Half-Life-ot zúzta (97724 játékos), az ezüstérmet a Wolfenstein: Enemy Territory nyerte el (10110 játékos), a harmadik helyen pedig a Battlefield 1942 (9831 játékos) végzett.

**Az Irrational Games korábban nagy sikert aratott szuperhősös játéka, a Freedom Force az Image Comics voltából képregényként tér vissza: a történeteket Eric Dieter írja, a rajzokat pedig Tom Scioli készíti.**

A Sony Online Entertainment bejelentette, hogy olyan sztárokat kért fel az Everquest II szinkronhangjaihoz, mint Christopher Lee (Star Wars: Baljós Árnyak, A Gyűrűk Ura) és Heather Grahams (Lost In Space, A Pokolból).



# FAHRENHEIT 212



Hablas espanol?

Az ukrán Deep Shadows Xenus című játéka egyre érdekesebbnek tűnik, nem csoda hogy lecsapott rá az Atari – persze demonstrálták, hogy ki a főnök és azonnal átnevezték **Boiling Point: Road to Hell**-re. A játék szokatlan megoldásokkal igyekszik feldobni a hagyományos FPS-játékmenetet,



Ott építünk egy házat, csak te meg én

hiszen lesz benne akció, kaland, vezethetünk különféle légi-földi járműveket, de a mostanában elmaradhatatlan RPG elemek sem hiányoznak majd. A bejárható terület pedig hatalmas: összesen 25 (!) négyzetkilométernyi területen garázdálkodhatunk.

## A HÍR SZENT...



**A HÍR:** A Ubisoft immár hivatalosan is bejelentette, hogy jövő év végén debütál a Heroes of Might and Magic Online, igaz, egyelőre csak a Távol-Keleten. A fejlesztésre az MMORPG-re szakosodott kínai TQ Digitalt kérték fel.

**A VÉLEMÉNY:** A hír igazi érdekessége, hogy ezzel a lépésével a Ubisoft beismerte: nem véletlen, hogy a legnagyobb felvevőpiacnak számító Ázsiában egyetlen „nyugati” MMORPG sem tudott megtelepedni. (Pedig jönnek döggel, a kínai kormány már 241 millió dollárnak megfelelő összeggel támogatta a helyi online játékfejlesztést, hogy ne veszítsenek piacot a nyugatról beáramló játékok miatt.) A Ubisoft ezért inkább helyi srácokat kért fel, hogy a helyi ízlésnek megfelelően hasznosítsák a franchise-t. A kérdés már csak az, hogy mennyiben precedens értékű a Ubisoft lépése, és vajon a jövőben nem fordul-e el a figyelem az európai és amerikai piactól. Azt is kíváncsian várjuk, hogy mit fognak szólni a sorozat rajongói, ha rá sem ismernek majd régi kedvencük távol-keleti ízlésre szabott változatára...

# MAGÁNYOS FARKASOK CSORDÁJA

Amikor először adtuk hírt a Ghost Recon 2-ről, viszszafogott lelkesedéssel fogadtuk a nagyívű ígéretek. A legfrissebb képeket és videókat elnézve azonban úgy tűnik, hogy lesz itt még nagy meglepetés...

**A** drága jó Tom Clancy végre behúzott (ha már odabiggyesztették nevét a játék elé) és egészen izgalmas sztorit dobott össze: Észak-Koreában súlyos éhínség van, ráadásul egy galád tábornok titokban eltéríti a segélyszállítmányokat, hogy azokkal is saját seregét erősítse. Az új Kínai rezsim gyanakodni kezd és leállítja a fegyverexportot Észak-Korába, ám erre ők titkos szövetségre lépnek Oroszországgal. A következő éhínség már valóban megfekteti az országot, ráadásul a hataloméhes tábornok Kínát okolja mindenért. Oroszország néma támogatásával meg is lódul Kína felé, aki fél attól, hogy nyílt konfliktusba keveredik Oroszországgal, így nemzetközi segítséget kér: persze ki más is érkezhetne a határvidékre, mint... mi. A sztori persze csak kellemes adalék, hiszen a legfontosabb a játékmenet: kapunk egy új, váll fölötti kameranézetet, mellyel nem csupán karakterünket látjuk jól, de fegyverünket és a környezetet is. Embereink mind önálló egyéniségek, egyedi kinézettel, viselkedésmóddal és képességekkel. Mint a csapat vezetője, különféle utasításokat adhatunk: a legklasszabb az, amikor némán, csak kézjelekkel utasítgatjuk őket – ideális, ha suttymban akarjuk bekeríteni az ellenséget. Ezúttal csak egy csapatot irányítunk, hogy ne maradjunk ki semmi jóból – sőt, lesznek „magányos farkas” küldetések is, melyekben társaink nélkül, egyedül szállunk szembe a túlerővel.



# SEGÍTSÉG! IJESSZENEK MEG!

## MIÉRT NEM KÉSZÍTENEK A FEJLESZTŐK HORROR JÁTÉKOKAT?

Talán sok mindenkinek feltűnt, hogy az utóbbi időben egyre kevesebb horror-, illetve pszicho-horror program készüléséről adunk hírt. Nos, nem mi elégtünk meg a rettegést, hanem ténylegesen egyre ritkábbak a félelmet keltő alkotások. Nosza, úgy döntöttünk, itt az ideje utánanéznünk, miért is késik a pokol kutyáinak érkezése.

**H**a figyelmesen tanulmányozzuk a megjelenési listákat, az egyetlen Obscure-n kívül bizony sehol sem láthatunk horror játékokat. Ami nem nagy öröm, tekintve, hogy az elmúlt fél évben sem libabőrözhattünk sokat: egyedül a Silent Hill 4 és a Doom 3 szolgált kellő félelem-ízzel, illetve a The Sufferinget is ide sorolhatjuk, bár ez utóbbiban azért inkább a gyilkolászáson volt a hangsúly, mint a rettegésen.

### A sötét múlt

Pedig hát nem volt ez mindig így: elég, ha csak a Nocturne-re, vagy a méltatlanul elfeledett mesetermüre, a Clive Barker's Undyingra gondolunk. E két példa is mutatja, hogy akciójátékban éppúgy lehet félelmet kelteni, mint akció-kalandban, akár FPS-ről, akár külső nézetes játékról beszélünk.

pályákon, illetve azok berendezésén, az árnyékon, fényeken, és mindenekelőtt a színeken múlik. Az már persze nem árt, ha a szörnyek „formásak”, és nem kockahalmazok támadnak ránk, ugyanakkor ez sem szentírás, hiszen a Silent Hill szörnyei sem mondhatóak túlzottan gömbölydednek ☺. Összességében viszont inkább azt mondhatnánk, hogy a grafika fejlődése sokkal inkább a para-játékok fejlesztése irányába hat – pontosabban kéne hatnia.

### Fülsüketítő csend

Hasonlóan vagyunk a hangokkal is: míg zene kérdésében továbbra is ugyanazok a feltételek – ideálisak a játék közben időnként/váratlanul felcsendülő baljós dallamok –, addig a hangeffekteknél szintén óriási fejlődésnek lehettünk tanúi, ami

hiányzik, amelynek legfőbb feladata annyi, hogy ott tartsa a játékosokat a félelmetes világban. Ami – ha igazán jó a játék – nem is mindig egyszerű: kinek nem volt még olyan érzése egy remek horror-játék közben, hogy „jaj, nem játszom tovább, elegendem van a parázásból”. Kiváló példa a már korábban emlegetett Resident Evil (különösen az első három része): a sorozat átlagos történettel rendelkezett, a grafikája közepes kategóriában tanyázott, az ellenfelek (zombi & zombi) pedig inkább csak tömegükkel, mintsem ügyességükkel jelentettek ránk veszélyt. Viszont a romokban heverő város, a kilátástalannak tűnő helyzet mégis arra ösztönözt, hogy igyekezzünk túlélni a horrort, miközben kis híján szívбайt kaptunk, mikor meghalottuk a zombik morgását és csoszogását...

### A liba és a bőr

Hogy miért nem készülnek ijesztgetős játékok annál is nagyobb kérdés, hiszen tudjuk magunkról, szeretünk rettegni – ezt bizonyítja a folyamatosan megjelenő horror-, pszicho-horror és thrillerfilmek áradata. A megoldást valószínűleg ismét a kiadók-fejlesztők kapcsolatában kell keresnünk: a fejlesztők fejlesztenének, de a kiadók inkább a már bejáratott (világháborús), vagy divatos (Vietnám) témák felé fordulnak, bár elképzelhető, hogy az Undying bukása is óvatossággal tölti el őket. Biztató ugyanakkor, hogy számos játék igyekszik kiegészítő elemként felhasználni az egyik legősibb érzésünket, a félelmet. Bízunk benne, hogy a játékipar hamarosan újra fölfedezze a stílust, és ismét átborzonghatjuk az éjszakákat.

**Uhu**

„...a félelem nem is annyira a poligonszámon, mint inkább a jól megtervezett pályákon múlik...”

Mégis, a legismertebb stílus, amely meghonosította a műfajt, a túlélő-horror. Ezt hosszú ideig a Resident Evil-sorozat képviselte – sajnos egyre gyengébb minőségben. Holott, ha meggondoljuk, annyira nem is nagy kihívás ilyen stílusú játékokat készíteni. Hiszen mi szükséges hozzá? Grafika – természetesen. Bár hozzá kell tenni, itt sem kell a legújabb, legfrissebb FPS-motort felhasználni, hiszen a félelem a látvány esetében nem is annyira a poligonszámon, mint inkább a jól megtervezett

szintén csak előnyére válhatna a rettegés műfajának. Gondolunk itt a mélynyomók, és még inkább az 5.1-es térhatású rendszerek elterjedésére. Hiszen mi is lehetne annál jobban hajmeresztő, hogy miközben békésen mászkálunk, mondjuk egy kriptában, váratlanul a szobánk sarkából (abból, ahol az a szennyesből álló kupacnak kinéző fura tömeg sötétlik), váratlanul neszek, sót morgások törnek elő! Ha ezeket összerakjuk, már féltőn vagyunk, s ehhez már igazából csak a történet



# CSAK EGY UGRÁS A KOSÁR

Tíz éves az Electronic Arts NBA Live sorozata. Ennek öröme nagy dobás van készülőben – legalább három pontos.

**A**zok az Electronic Arts sportjátékok, melyek évről évre megkapják a nevük mellé az aktuális évszámot, általában nem okoznak csalódást, mert minden alkalommal hozzák az elvárt színvonalat, plusz tudnak valami újat mutatni az előző részhez képest. Az NBA Live 2005 azonban több szempontból is különlegesnek ígérkezik: egyrészt tizedik évfordulóját ünnepli a játék, így az EA érthető módon igyekezett minél több különlegességet zsúfolni a szülinapi kiadásba. A továbbfejlesztett grafika és részletesebb animációk mellett nagyobb jelentőséget kap például a „freestyle” irányítás, vagyis jóval több beazolásunk lesz

játékosaink mozgásába. Ezúttal már a levegőben is módosíthatjuk a dobásokat, illetve bravúrosabb mentéseket is produkálhatunk. Korábban a hangsúly kizárólag az épp általunk irányított játékoson volt, miközben a többiek igazából csak tengtek-lengtek a pályán, ám 2005-ben csapattársaink igyekeznek szorosabban követni taktikánkat. Érdekesnek ígérkezik a „Dynasty” mód is, melyben 25 szezonon keresztül menedzselhetjük kedvenc csapatunkat: ehhez kapunk egy testre szabható PDA-t (a modern menedzser elengedhetetlen kelléke, ugyebár), mellyel e-mail-kapcsolatot tarthatunk csapatunk tulajdonosával, edzőivel, az orvosokkal és a játékosokkal. A PDA-n keresztül bonyolítjuk a szerződéseket is, melyek újabb stratégiai elemet visznek a játékba. Az új programban az általunk megkeresett játékos nem bólint rá azonnal egy-egy szerződésre, néhány napig rágódik rajta, ami bőven elegendő ahhoz, hogy a konkurens csapatok is megpróbáljanak ráigérni ajánlatunkra.



Zsákolj Frodó!



## MERJÜNK KICSI KOCSIK LENNI!

Valószínűleg van a játékosársadalomnak egy apró, ám annál elszántabb rétege, mely ijesztő módon örömeit leli abban, ha miniatűr autókkal versenyezhet a lakásban felállított pályákon. Csak ez lehet a magyarázata annak, hogy a klasszikus Micro Machines féknyomán haladva, számtalan klón után (RC Cars, Revolt, Room Zoom) még mindig érkezik ilyen játék. A Load Inc. ezúttal a játszhatóságra és a multis élményre koncentrál (de jó, játszható lesz a játék!), úgy-hogy akik rendelkeznek olyan ismerőssel, aki hozzájuk hasonlóan pixelmedzsókra izgul, azok jegyezzék meg a címet: **Darda Mad Tracks**. Így kell majd kérni a boltban.



# 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 véleményete- ket is megkérdeztük, amit szintén közlünk alant. Jó böngészgetést!

## OLVASÓI TOP 20

Nagyon látszik, hogy beindult a szezon! Szinte soha nem volt még ennyi új belépő a toplistákban. A Postal 2 (előző havi teljes játékunk) helyezése pedig öröm-boldogság...

	előző helyezés	GS cikk	GS százalék
1. Call of Duty: United Offensive	(új)	2004. október	87%
2. The Sims 2	(2) ↓	2004. szeptember	95%
3. Doom 3	(1) ▼	2004. augusztus	94%
4. Counter-Strike	(7) ▲	2000. január	99%
5. Rome: Total War	(új)	2004. október	92%
6. Warhammer 40K: Dawn of War	(új)	2004. október	90%
7. FIFA 2005	(új)	2003. szeptember	93%
8. NFS: Underground	(5) ▼	2003. december	88%
9. Far Cry	(4) ▼	2004. április	94%
10. GTA 3: Vice City	(6) ▼	2003. június	94%
11. Postal 2: Share the Pain (GS teljes játék)	(új)	2003. május	81%
12. Unreal Tournament 2004	(13) ▲	2004. március	89%
13. Star Wars: Battlefront	(új)	2004. október	82%
14. WarCraft III: The Frozen Throne	(8) ▼	2003. július	93%
15. Diablo 2: LoD	(9) ▼	2001. augusztus	93%
16. Battlefield: Vietnam	(16) ↓	2004. március	88%
17. Half-Life	(új)	1998. november (ZED)	94%
18. Painkiller	(új)	2004. május	86%
19. Prince of Persia: Sands of Time	(új)	2003. december	96%
20. Richard Burns Rally	(12) ▼	2004. szeptember	88%

## GAMESTAR OLVASÓI KÍVÁNSÁGLISTA

Az átlalatok legjobban várt öt játék közül háromról írtunk ebben a számban. Szerintem nem rossz arány. Még egy S.T.A.L.K.E.R. azért jó lett volna...

	szavazatarány
1. Half-life 2	40%
2. NFS: Underground 2	24%
3. S.T.A.L.K.E.R.	17%
4. GTA: San Andreas	14%
5. Quake 4	5%

## MAGYAR TOP 5

A MEDIAMARKT ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## SZERKESZTŐSÉGI TOP 5

Azt hiszem, ehhez nem kell kommentár. A múlt havi játékok közül egy sem maradt a listában, de azt hiszem, érthető, miért.

1. Half-Life 2
2. NFS: Underground 2
3. World of Warcraft
4. Medal of Honor: Pacific Assault
5. Matrix Online

## MAGYAR TOP 5

AZ 576 SHOP ELADÁSAI ALAPJÁN

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

## FIGYELEM



Ha Te is szeretnéd befolyásolni az olvasói toplistákat, nincs más dolgod, mint elbattyogni a [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) weboldalra, és szavazni (megjelenés előtt két héttel tesszük ki, „olvasói szavazás“ néven)!

## ANGOL TOP 5

Az angolok foci-szeretete itt is megmutatkozik, illetve a Deluxe kiadásnak köszönhetően egyszerre élvezhetik a CoD-ot és kiegészítőjét.

1. Rome: Total War
2. The Sims 2
3. Call of Duty Deluxe
4. Club Football 2005
5. Warhammer 40K

## 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.
Anno 3	2005. november 22.
Battlefield 2	2005. tél
Black&White 2	2004. ősz
Call of Cthulhu	2005. február 1.
Crouching Tiger Online	2004. november 26.
Fahrenheit	2004. november 23.
GTR	2004. ősz
Lineage 2	2004. ősz
Lula 3D	2004. november 24.
Mortyr 2	2005. tél
Phase: Exodus	2005. március
Pirates!	2004. november 15.
Sabotage 1943	2004. ősz
S.T.A.L.K.E.R.	2005. május 24.



Stolen	2005. március 25.
SW: KotOR 2	2005. február 8.
SW:	
Republic Commando	2005. február 1.
The Bard's Tale	2005. március 15.
Tribes: Vengeance	2004. november 26.
Wartime Command	2005. január 10.



# HAZAI MEGJELENÉSEK

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

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



**3** legjobb olcsó vétel!

## NOVEMBERI BUDGET MEGJELENÉSEK

The Simpsons	N-Tec	K
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Automex	M
<b>Lords of Everquest</b>	<b>Automex</b>	<b>K</b>
Beyond Good and Evil	Automex	K
Prince of Persia: The Sands of Time	Automex	K
Lock On	Automex	K
HOMM 3 Essential	EVM	K
Conflict Desert Storm	EVM	K



## MÁR A BOLTOKBAN (TELJES ÁRÚ JÁTÉKOK)

<b>Armies of Exigo</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>K</b>
Total Club Manager	Electronic Arts	K
NBA Live 2005	Electronic Arts	K
Xpand Rally	N-Tec	M
Trackmania	N-Tec	M
America's 10 Most Wanted	N-Tec	A
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	N-Tec	K
Evil Genius	N-Tec	K



### 1. Patrizian III

2004. 08-től kapható 1 990 Ft.



### 2. PoP: Sands of Time

2004. 10-től kapható 2 490 Ft.



### 3. V-Rally 3

2004. 09-től kapható 2 990 Ft.

## NOVEMBER HÓNAP TELJESÁRÚ MEGJELENÉSEI

Age of Alexander	Automex	K	stratégia
Atlantis Evolution	Automex	M	kaland
Crime Scene Investigation Miami	Automex	A	kaland
Cops 2170: Power of Law	Automex	K	stratégia
Dungeon Lords	Automex	K	RPG
Everquest 2	Automex	K	MMORPG
Everquest Collectors Edition	Automex	A	MMORPG
Flat Out	Automex	A	autóverseny
Half-Life 2	N-Tec	K	FPS
Joint Ops: Escalation	Ecobit	K	taktikai FPS
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth	Electronic Arts	K	RTS
Men of Valor	N-Tec	K	TPS
Medal of Honor Allied Assault. War Chest	Electronic Arts	K	FPS
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	K	FPS
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	K	autóverseny
Nexus: The Jupiter Incident	N-Tec	M	RTS
Painkiller: Battle Out of Hell	Automex	K	FPS
Painkiller Black Edition	Automex	K	FPS
Prince of Persia 2: Warrior Within	Automex	K	TPS
Polar Express	Automex	K	ügyszégyi sport
Pro Evolution Soccer 4	Ecobit	K	stratégia
Sentinel	Automex	K	stratégia
Shrek 2 Team Action	Automex	A	ügyszégyi
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Automex	A	MMORPG
Super Power 2	Automex	K	stratégia
The Incredibles	Automex	K	akció
The Sims 1 Mega Deluxe	Electronic Arts	K	stratégia
Tribes Vengeance	N-Tec	K	MMOFPS
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	Automex	K	RPG
Verne: Return to Mysterious Island	Automex	K	kaland
Zoo Tycoon 2	Automex	K	menedzser

## OKTÓBERI TELJESÁRÚ AJÁNLAT

Full Spektrum Warrior	2
Pro Evolution Soccer 4	2
Worms: Forts Under Siege	2

## JELMAGYARÁZAT

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

## JÁTÉKFORGALMAZÓK

Ha problémád van, hozzájuk fordulhatsz:

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

## JÁTÉKBEJENTÉSEK



A Power Infused Productions

**Reprisal** névre keresztelt FPS/RPG-je úgy igyekszik kitűnni a tömegből, hogy a lopakodós-hentelős részekről függően csereberéli hősünket: egy kiborgot, egy embert és egy idegen lényt irányíthatunk majd, melyek mindegyike teljesen más játékkélményt nyújt. Az embert teleaggathatjuk különféle páncélokkal és fegyverekkel, az alien képes mutálódni, a kiborgot pedig szétszedhetjük-összerakhatjuk, akár kerekét is szerelhetünk rá. (Olyankor begurul.)

## ÜZLETI HÍREK



Továbbra is kérdéses a csődbement Interplay sorsa, mert ugyan a cég papíron még létezik, szinte teljesen kiürítették eddigi irodáikat. A csődeljárás jelenleg még védi őket, ezalatt még gyorsan megpróbálják értékesíteni szellemi tulajdonaikat (az irodai papírkosarakat és muskátlikat valószínűleg már mind egy szálig eladták). Legutóbb a VU Games vette meg tőlük potom 300 ezer dollárért a Redneck Rampage nevű kult-tahószimulátor jogait.

**A DreamCatcher Games bejelentette, hogy a világszerte több, mint 300 ezer példányban eladott Painkiller lett a CPL World Tour hivatalos játéka. Ahogy nevéből is sejthető, ez afféle világkörű LAN-party lesz, a Cyberathlete Professional League szervezésében, több, mint 10 ezer játékosal egymillió dolláros ösztöndíjjal. Ha ideérnek, szólunk.**

Bár a hírek szerint továbbra is sikeres a Dark Age of Camelot MMORPG, a Mythic Entertainment egyre keményebben próbálja növelni a játékosok számát. Elegánsan áttemelve a „mindenki hozzon magával még egy ember” elvét, meghirdették, hogy az a játékos, aki beszervez egy új előfizetőt, egy hónap ingyen játékot kap.

**Kikerült a FilePlanetre a The Matrix Online első nyilvános béta változata, bár egyelőre csak az előfizetők számára. Mivel összesen 20 ezer kulcsért lehet taposni egymást, hamarosan lesz esély arra is, hogy a szemfúlések ingyen megkaparintsák a teszterziót. Aki tehát hosszú fekete bőrkabátban akar kung-fuzni felhőkarcolók tetején, ne álljon fel a gép mellől.**

A játékkfejlesztői szakma legtekintélyesebb folyóirata, a **Game Developer Magazine** minden évben összeállít egy listát a világ legnagyobb kiadóiról. Eszerint a 2004-es év húsz legelismerőbb kiadója a következő:

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| 1. Electronic Arts | 11. Vivendi            |
| 2. Microsoft       | 12. Codemasters        |
| 3. Sony            | 13. Acclaim            |
| 4. THQ             | 14. SEGA               |
| 5. Ubisoft         | 15. Konami             |
| 6. Eidos           | 16. Square Enix        |
| 7. Activision      | 17. Midway Games       |
| 8. Take-Two        | 18. Koei               |
| 9. Atari           | 19. Empire Interactive |
| 10. Nintendo       | 20. Namco              |

# ÜTŐERŐ

A Commandos sorozat, immáron már 3D-ben, folytatódik!

**A**több millió példányszámban gazdára talált sorozat, a Commandos készítői ismét valami újba vágják a fejcséjükét. A legújabb részben az akciókat tűzközelből, saját perspektívából, belső nézetben borzonghatjuk majd végig. A 'Strike Force' három tagjának mindegyike más-más játéksílust kínál. A Green Beretben profi nehézfegyverzetben vethetjük bele magunkat a harcokba, a Sniperben célzó képességünket vizsgáztathatjuk, a Spyban pedig belopózhatunk az ellenség tűzfészkébe, hogy ott csapjunk le rájuk. Ezeket kombinálva pedig igazán profi harcos szerepében tündökölhetünk, és komplett haditervet dolgozhatunk ki.

A történet a II. világháború alatt játszódik, ahol a játékosok elit alakulatait az ellenség vonalai mögé kell vezetni, mindezt számtalan küldetéssel megtűzdelve átszelve Franciaországot, Oroszországot, és Norvégiát. Egy náci hajó elsüllyesztése után törbe csalhatjuk az ellenséges csapatokat, vagy kiszabadíthatjuk a francia ellenállókat a börtönből. Feldobhatjuk a játékot azzal is, hogy túsul ejtünk egy tábornokot, hogy csak egyet említsünk a számtalan választható küldetés közül. A **Commandos Strike Force** single player módban is, de online multiplayer módban is játszható lesz majd, valamikor 2005 nyarán.

# SOKKTERÁPIA

Az Irrational Games bejelentette új játékát, a **BioShock**ot, mely a System Shock nevű kultjáték nyomán minden eddiginél nagyobb szabadságot és újszerű játékkélményt ígér.

**T**alán vannak köztetek, akik emlékeznek még a System Shock című örök klasszikusra, az első sci-fi FPS/RPG hibridre, melyben szerencsétlen hackerként kellett szembeszállnunk az önálló tudatra ébredt szuperszámitógéppel, Shodannal. Az Irrational Games bejelentette, hogy már készül következő játéka, a BioShock: hivatalosan ugyan nem a System Shock-részek folytatása, de ugyanazok a nevek állnak a háttérben. A helyszín ezúttal nem egy űrhajó vagy űrbázis, hanem egy, a világháború idejéből fennmaradt genetikai laboratórium, melyet a XXI. század elején valaki ismét használatba vett. A karakterfejlődés meglehetősen furcsa: nem csupán "implantátok" gyűjtögetünk, hanem különböző meguherált DNS-mintákból olyan szérumokat hozunk létre, melyek alapvetően alakítják át testünket. Ennek révén alkalmazkodhatunk a különféle stratégiai helyzetekhez: ha például ellenségeink olyan lények, akik nem bírják a hőt, mi viszont egy szérum révén ellenállóbbak vagyunk, akkor akár egy lángtenger közepén is szembeszállhatunk velük. Ugyan később egyre több DNS-mintát gyűjtünk be, mindegyik csak egyszer használatos, ha pedig

nem adhatunk be magunknak újabb adagot, akkor okosan kell kiszámolnunk, hogy melyiktől váljunk meg, mert ha mégis átlépnénk a limitet, mi magunk is mutálódni kezdünk. Az FPS-rész is kap egy csavart: csupán néhány alapfegyverünk van, de ezekhez később számtalan alkatrészt találunk, így a legegyszerűbbeket is teljesen átalakíthatjuk – ám ezeket az alkatrészeket nem csupán a fegyverekhez, hanem egyéb segédeszközökhöz (detektorok, kódtörők) is felhasználhatjuk, így mi döntjük el, hogy egy adott problémát hogyan próbálunk megoldani, stratégiánkhoz pedig épp mire van nagyobb szükségünk.



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

Bár még semmiféle hivatalos bejelentés sem hangzott el az ügygel kapcsolatban, egy lengyel kiadó a Zoo Tycoon 2 és a Dungeon Siege 2 mellé máris listájára vette a következő nagy Microsoft-játékot, az Age of Empires 3-at. A kiadó részéről egy bizonyos Marcin Iwiński váltig állítja, hogy igaz a hír, de lengyelül, így lehet hogy valaki félrefordította (pedig csak azt mondta, „de király, gold lett a Half-Life 2!”) mi pedig mind bedőlünk neki.

**A 3DRealms valószínűleg annyira jól áll a Duke Nukem Foreverrel, hogy máris két új projektről susmorg: Scott Miller szerint Duke kalandjai mellett már készülget a Max Payne 3, illetve mivel annyi idejük van, egy harmadik játékba is belevágtak – erről még semmit sem tudni, de sejtésünk szerint csak a Duke Nukem Forever 2 ről lehet szó.**

Bár a LucasArts végzetes hibát követett el azzal, hogy leállította a Sam & Max 2 fejlesztését és ezzel magára haragította ZeroCoolt, a csapat vezérbikái (Dan Connors, Kevin Bruner, Troy Molander) új céget alapítottak Telltale Games néven, mely egyértelműen kalandjátékokra fog koncentrálni. Csak reménykedni lehet, hogy első játékuk a Sam & Max 2 lesz...

**Kicsiny hazánk egyik büszkesége, a Mithis Games a Nexus: The Jupiter Incident után sem ül tétlenül a babérjain, hiszen keményen dolgozik a Battlestations: Midwayen. Emellett már egy új stratégia is készülget csendesen, melynek fejlesztésében egykori Stormregion-tagok is részt vesznek...**

A kiváló Warhammer 40K: Dawn of War után valószínűleg sokan kaptak kedvet ahhoz, hogy ebben a felettébb vidám, békés, madárcsicsergős univerzumban csatálgassanak: számukra örömteli hír, hogy úgy tűnik, mégsem állították le végleg a Warhammer Online fejlesztését! A projekt jogi és anyagi háttere ugyan nem egészen rendezett, de a fejlesztők határozottan kijelentették, hogy nem hagyják kárbaveszni eddigi munkájukat.

## MI A NAGY HARCIS HELYZET?



Manapság mindenki egyre realiztikusabb harci szimulációkat próbál készíteni, a Quicksilver azonban tudja, hogy nem csak ezen múlik egy jó taktikai FPS sikere.

**M**árpedig ők tudják, miről beszélnek: a Quicksilver az utóbbi három évben közvetlenül az amerikai hadsereg számára készített valós harci helyzeteket szimuláló tréningprogramokat, melyek – természetesen – nem juthattak el a nagyközönséghez. Egyik ilyen „játékuk” a speciális alakulatok, a másik pedig a parancsnokok számára készült – számunkra inkább ez az érdekes, hiszen következő játékuk, a **War Dogs** leginkább innen emel át fontos részeket. Nem csupán a tűzpárbajokban kell helyt

állnunk, hanem nagy hangsúlyt kapnak taktikai döntéseink is: egy-egy küldetés kimenetele rajtunk múlhat, hiszen mint parancsnoknak, mindvégig észnél kell lennünk, át kell látnunk a helyzetet és a megfelelő utasításokat kell adnunk embereinknek, hogy épségben hazaérjünk vacsorára. Egyszerre akár harminc (!) katonát is utasíthatunk – ez valószínűleg jócskán le fogja kötni figyelmünket, így nem igazán lesz alkalmunk hősködni. A Quicksilver egyébként váratlan őszinteséggel bevallotta, hogy alaposan vissza kellett venniük a tréningprogramok esetében kulcsfontosságú realizmusból, mert nem igazán lett volna izgi kilométeres távolságban sunnyogó, pixelyni emberekre lövöldözni, illetve percek alatt úgy kifejteni embereinket, hogy még csak ne is sejtjük, ki miért, honnan lőtt. A legviccesebb az, hogy annak ellenére, hogy manapság mindenki a saját játéka hiperszuper realizmusával hozakodik elő, mégis a Quicksilver játéka tűnik a leginkább élethű harctéri szimulációnak.

## JÁTÉKBEJENTÉSEK



A lengyel Techland kedvét nem vette el Chrome című játékuk „vegyes” fogadtatása (pedig a magyar változatban Gengszter Zoli szinkronizálta a főhőst!) és bejelentette, hogy készül a folytatás, a Chrome: SpecForce. Az még nem világos, hogy egy teljesen új játék vagy csupán kiegészítő lesz-e, mindenesetre a sztori folytatódik, ám az régi engine-t újírják.

**Végre PC-re is bejelentették a World Racing 2-t, mely első részéhez képest kevésbé koncentrálna a realiztikus szimulációra, ennek ellenére (remélhetőleg) túl árkádos sem lesz - jövő tavasszal kiderül. Különféle feladatok, versenytípusok, gazdag tuning-lehetőségek várnak ránk, számtalan egzotikus helyszínen, számtalan dögös kocsival. Megyünk!**

## DOD: SOURCE

Ugyan nem hangos tőle az Internet (legalábbis nem az egész), de gőz-erővel készül a második legnépszerűbb HL-mod, a Day of Defeat átültetése Source alá. Ugyan nem lesz benne annyi újdonság, mint a CS:Source-ban, inkább a grafikán fejlesztenek, de reméljük ez is ad egy újabb löketet a hazai scene-nek.



„NEKED A DIVAT MONDJA MEG HOGY KI VAGY...”

Énekelték régen, és nincs ez másképp az MMORPG-k világában sem. A WoW bétatesztelői ugyanis „Plate Mail Set Fashion Show”-t rendeztek, amelyen a legkülönfélébb, egészalakos unique páncélok vettek részt. A mellékelt képen az egyik díjnyertes alkotás látható...



# THIEF UT 2003 ALÁ

Szimpatikus fiatal emberek készítették ezt a modot, amely a jól ismert Thief 1-2 univerzumában játszódik, és a játékmenet is ahhoz hasonló: lopkodni kell, ládákat feltörni, bezárt ajtókon átjutni. Ami viszont nagyban hozzátesz a hangulathoz, az az Unreal engine biztosította grafikai orgazmus.



További információ a TruPrevent technológiáról: [www.pandasoftware.com/truprevent](http://www.pandasoftware.com/truprevent)



## Védelem az ismeretlen vírusok ellen!



Panda Software Hungary

Tel.: (06-1) 469 6080

E-mail: [hungary@pandasoftware.com](mailto:hungary@pandasoftware.com)

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



**É**rdekes, de Rayne, a dögös vámpírlány körül egész kultusz kezd kialakulni. Felbukkant az Evanescence videoklipjében, készül a filmje – csak magát a *Bloodrayne 2*-t kaparinthatnánk meg végre (épp most tolták el a megjelenését...)! A folytatás sem kevésbé véres, mint az első rész. Ellenfeleinket számtalan módon apríthatjuk, lefejezhetjük, félbevághatjuk („a banda fele hazamehet!”), sokkal több és bonyolultabb kombót hajthatunk végre a kaszabolás, rúgás, szigonyozás és ugrás kombinációjával. A szigonyal ismét lefegyverezhetjük, magunkhoz ránthatjuk ellenfeleinket, most azonban bármilyen irányba kilöhetjük, tárgyakat is megragadhatunk vele, ellenfeleinket pedig elhajthatjuk. A pályák bőven meg lesznek szórva különféle csapdákkal, elektromos vezetékekkel, gáztartályokkal, melyek tökéletes célpontot jelentenek: ha ezekbe hajítjuk ellenfeleinket, részükről már le is van tudva a menet – igaz, ilyenkor le kell mondanunk arról, hogy kiszívjuk a vérüket. Ha ugyanis már úgy adódott, hogy vámpírok vagyunk,

sejthető hogy ismét fontos szerepet kap a vérszívás. A vörös testnedvet ezúttal nem csupán harc közben elvesztett életerőnk pótlására használhatjuk fel. A pengéken kívül lesznek saját fegyvereink is, amelyeket vérrel „tölthetünk újra”. Sőt, az előző részben látott „rage” (a manának felel meg, harc közben folyamatosan emelkedik, majd ha a csúcspontra ér, többet

## A régi jó Mortal Kombatokban látott ‘kivégző’ mozdulatokkal zárhatjuk rövidre egy-egy áldozatunk vergődését.

sebzünk és néhány rejtett kombóhoz is hozzáférünk) sem veszít fontosságából: arra is lehetőségünk van, hogy a régi jó *Mortal Kombat*okban látott „kivégző” mozdulatokkal (Fatality!) zárjuk rövidre egy-egy áldozatunk vergődését, ez pedig nagyot lendít a rage szintjén. Hogy a három lehetséges „vérhasznosító” eljárás közül melyiket választjuk, rajtunk múlik, de minden esetben igaz, hogy minél kevésbé gyengítettük le az ellenfelet, annál többet tudunk kicsikarni

belőle – ez már csak azért is érdekes, mert ha nem állunk jól tőlennel vagy életerővel, rákényszerülünk a lopakodásra is...

Még egy szó a fegyverekről: ezúttal nem az ellenfelektől szedjük el őket, hanem a pengék mellé kapott lőfegyvereink fejlődnek folyamatosan (semmi különös: gépfegyver, shotgun, gránátvető). Ugyan első hallásra kicsit furcsa, hogy vérrel kell újratöltenünk őket, de így legalább nem megy el idő ládák bontogatásával, lösz és fegyverek gyűjtögetésével.

Ami azonban a legizgalmasabb: egy rakás új varázslat is a rendelkezésünkre áll. Ezeket általában akkor szerezzük meg, miután a kisebb-nagyobb főelleneségek vérével is kiszívtuk. Rayne így sokszoros sebességgel mozgathat, megállíthatja az időt, de még egy nagyon látványos „vértornádót” is előidézhet. De ha lehet, ez utóbbit ne mondjátok meg anyunak a boltban, amikor épp a *Bloodrayne 2*-re beszéltek rá.

Megjelenés: **2005. eleje**

ÚJ INFÓK >

# BLOODRAYNE 2

ÚJ INFÓK >

# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Megjelenés: 2005. március

**A**kinek már odatévedt a pillantása a megjelenési dátumra, az szomorúan iktathatta, hogy az ígérek ellenére mégsem karácsonyozhatunk Sam Fisherrel... Aki azonban nem lenne elég csalódott, annak gyorsan elárulunk néhány újdonságot a harmadik epizóddal kapcsolatban (és lehet dühöngeni).

Számtalan újítás van készülóban, a grafikára például nem is érdemes sok szót vesztegetni: új engine, pazar fényárnyék hatások, leesik majd az állunk. Nagyságrendekkel jobb lesz azonban az ellenfelek MI-je. Ismét oda kell figyelniük a leütött vagy végleg elcsendesített őrk testének elrejtésére, bár nem pontosan azért, mint az előző részekben. Akkor egy-egy területről kilépvé a program végigszkenne, hogy minden test sötétben van-e, ha pedig nem volt, kamuból riadót fúj, mint ha meglátta volna valaki. A folytatásban erre már

nincs szükség, mert sokkal többet járkálnak az őrk, és sokkal kevésbé kiszámítható útvonalakon, így könnyen előfordulhat, hogy egy nyugis (ám nem elég sötét) sarokba is betévednek, ahol épp néhai kollégájuk pihen...

Bővül, illetve finomodik a rendelkezésünkre álló mozdulatok repertoárja, például remek ötlet, hogy amikor egy fal mögül kukucskálva, fedezékből lövöldözünk, a fegyvert áttehetjük a másik kezünkbe, at-

**Sam nem foglal állást, de az ellenfelek mögé lopózva finom utalás gyanánt kése markolatára helyezi kezét.**

tól függően, hogy balra vagy jobbra kell-e hajolnunk. Az ajtókon ezúttal szó szerint „berombolhatunk”. Egyrészt, mert berúghatjuk őket (ha optikai kábellel láttuk, hogy valaki épp az ajtó előtt áll, az az ő baja, két legyet ütünk egy csapásra, mivel szerencsétlen nem ússza meg szárazon az akciót), illetve nem muszáj csendben piszkálgatnunk a zárat, hanem késünket

belevágva gyorsan is feltörhetjük a nyílászárót. Utóbbi esetben persze számolnunk kell azzal, hogy ez a transziós megoldás sokkal hangosabb, ha pedig egy ór később meglátja a feltört ajtót, azonnal riadót fúj. Minden harci szituációra megszép a megfelelő halálos és humánus megoldás. (Sam ugyan nem foglal állást, de ellenfelek mögé lopózva finom utalás gyanánt kése markolatára teszi a kezét.) Ha elég közel vagyunk, csendesen megkéselhetjük az illetőt, leüt-

hetjük, de meg is ragadhatjuk. Ezúttal bárkit kihallgathatunk, nem csupán néhány kulcsfontosságú szereplőt, mert mindenkinek akad némi mondanivalója az adott helyszínnel, küldetéssel kapcsolatban. A beszélgetéseket lezárhatjuk késsel, de egy tarkóra mért ütessel is. Utóbbi nemcsak emberségesebb, de hasznosabb is lehet, mert a küldetések végén ezúttal értékelést kapunk, és a program szerint jobban teljesítünk, ha nem ragaszkodunk feltétlenül a „vää, kinyírtam mindenkit!” mámorító, ám morálisan igencsak megkérdőjelezhető koncepciójához.



# ÚJDONSÁGOK



„Apám! Nemtom mit akart az Driveres Tanner gyerek... Még a verdáját is lenyúltam. LOL.“



„Ahogy látod idegen, én egy Istenfélfő, templomba járó, békés és becsületes polgár vagyok...“



„Mi az amit iszoooool?“ – „Bedeko.“



„Na mi van öreg??? Még mindig nem hiszed el, hogy én vagyok Samuel L. Jackson???“

„Reggeli után lopok egy verdát, aztán 11 tájban dumálok a brodákkal, hogy szétüssük a rivális gangxták arcát. Délben bankot rabolunk, oszt' tolnak egy pizzát, utána elkapjuk Lucy-t egy menetre – jót tesz az emésztésnek. Délután konditerem, majd átruccanunk San Fierroba anyagér' fegyvert csencselni, este pedig dizsi Las Venturában.“

**A**kár így is jellemezhetnénk Carl Johnson, alias CJ, a *San Andreas* hőse egy napjának „to do” listáját. Miután megjelent a játék konzolos verziója, jó pár kérdés felmerült bennünk, amelyeknek alaposan, hangyaszorgalommal jártunk utána – részben a net segítségével, részben a fejlesztőkkel készített interjúkon keresztül...

## Go west, young rapper

Amennyiben az USA-t a „lehetőségek országának” tekintjük, úgy az ízig-vérig amerikai játék, a *GTA San Andreas* a „lehetőségek játéka”. A készítők annyi újítást zsúfolnak bele, amennyi akciójátékba egyszerre még sohasem került. A fejlesztőcsapat – amellett, hogy alapvetően nem változtat az eredeti, egyben kiváló játékméleten – tömördek, a szerepjátékokból, vagy

Na jó, ennyi tömjén után csapjunk végre a lóerők közé...

## „Ez egy igen, igen, igen kemény világ...” (URH)

Gondolom, azt már mindenki kívülről fújja, hogy a játék virtuális milliője, San Andreas ezúttal nem egyetlen város, hanem egy teljes állam, amely három, egymástól teljesen különböző városból áll: Las Ventura, San Fierro és Los Santos – az elnevezések pedig Las Vegasra, San Franciscóra és Los Angelesre utalnak. Hősünk, Carl Johnson (vagy sokkal ismertebb névén: CJ) Los Santos külvárosában nőtt fel, és ide tér vissza, miután anyját valaki rejtélyes körülmények között meggyilkolja. A város olyan, mint amilyenek egy amerikai koszlott gettót el tudunk képzelni (és amilyenek saját szemünkkel láttuk Los Angeles Gyulát, miután

## „Az erdőben lévő kis faházakban nem Piroska nagymamája, vagy az ordas farkas él, hanem inkább egy szakadt drogdíler rejték helyéül szolgálhat...”

a *Sims*ből merített ötlettel spékeli meg a jól bevált receptet. A Rockstar a 3D-s trilógiájának záróakkordjába megint csak apait-anyait beleadott: maximálisan kihasználja és ki is tagítja a saját maga által alkotott műfaj határait. Mindezt úgy, hogy egy szemernyit sem enged a megszokott, „bevallalós” stílusából: lesz ebben a játékban minden, amin a mélyen tisztelt politikus, pszichológus és közéleti újságíró urak felháborodhatnak – a Rockstar marketingeseinek legnagyobb örömére ☺.

egyszer eltévedtünk, amikor az E3-ről hazakocsikáztunk...): mocskos, romos családi házak, az utcákon a lepukkant, ócska, roncsautók furikáznak, a járdákon lecsúszott egzisztenciák, a bájaikat áruló, „másodvonalbeli” prostik és a helyi bandák tagjai, akik vagy egymással trécselnek, vagy a rivális galerikkel, esetleg a zsarukkal bocsátkoznak véres tűzpárbajokba. Mivel CJ szintén egy ilyen brancsba tartozik, ezért ha ellenséges területen jár, azonnal tüzet nyitnak rá (hasonló-

„Öt éve vagyok tagja a los santosi Biciklisek a Jobb Levegőérti Klubnak. Azelőtt az Anonim Alkoholistákhoz jártam...”



ÚJRA SZÓL A GETTÓBLASZTER

# GTA

## SAN ANDREAS



„CJ, ha végre abbahagyta a délutáni fohászzkodást, akkor már indulhatnánk is végre, nem????!!!“

an a korábbi GTA-khoz, ahol akkor történt meg ugyanez, amikor hősünk már túlságosan is ismertté vált az alvilág köreibén). Hazatérésekor egyedül saját „brodái” fogadják barátságosan – már amennyire egy kétméteres, agyontovált gangszta egyáltalán barátságos tud lenni...

Los Santos gazdagabb negyedeiben már egészen más környezet fogadja az arra autókázó magányos rappert: az utcákon gögös playboyok,

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

szőke plazacicák, sietős öltönyös üzletemberek járkálnak, a járművek pedig nagy részben a Mercedesek, Porschék, Ferrarik utánzatai. A különbség még inkább szembetűnő lesz Las Venturában, amely Las Vegas kaszinókkal, esti fényáradattal teleszórt utcáit idézi, vagy a tipikus modern nagyváros benyomását keltő San Fierónál, ahol nagy bérházakat, szűk, meredek lejtős utcákat láthatunk majd, amelyeken – a fejleszt-

tők ígéretei szerint – jó nagyokat lehet ugratni száguldozás közben.

### Hegyek között, völgyek között felpörög a verda

No igen, a lejtők... Míg a *GTA III*-ban és a *Vice Cityben* majdnem minden lapos volt, addig itt jó meredek hegyeken-völgyeken furikázunk majd, és járművünk lörejétől függ, hogy mennyire gyorsan tudunk magaslatnak felfelé menekülni a zsernyákok elől, vagy esetleg időben odaérni egy adott feladat teljesítéséhez. Persze

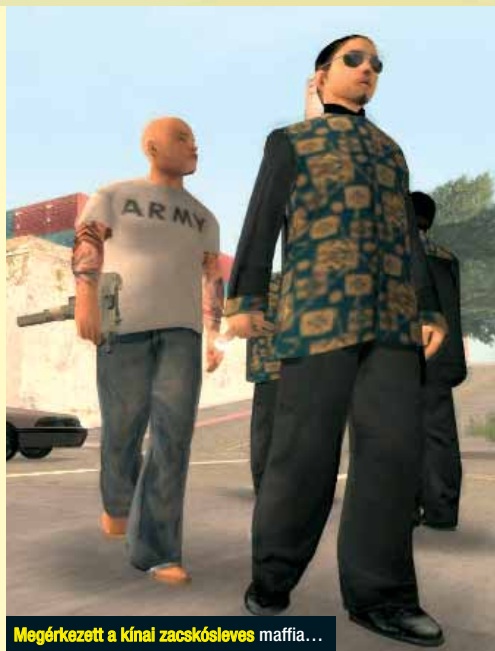
a másik oldal is igaz: olykor igencsak besegíthet, amikor egy hatalmas lejtőn gurulunk lefelé, miközben éppen egy ócskább roncsautó volánja mögött ülünk. A Rockstar persze alaposan ki is használja a játék motorjának új lehetőségét: a rengeteg lejtős utca mellett többek között méretes sziklás hegységek hajmeresztően meredek és szoros útjain is motorozhatunk, ahol elég egyetlen rossz kormánymozdulat, és CJ-vel egy szakadék mélyén landolunk.

A városokat összekötő külső környe-





„Sajnálom, reggelit ilyenkor már nem szolgálunk fel.”  
„Óreg... Láttad az Ősseomlás című filmet...?”



Megérkezett a kínai zacskósleves maffia...



„Szívmem, elsütöd végre a fényképezőgépet, vagy még sokáig kell ebben a hülye pózban maradnom???”



„Mutassunk példát a kősrácoknak és várjuk meg a zöldet!”

## HÍRES SZTÁROK A SAN ANDREASBAN

Samuel L. Jackson a korrupt rendőr szerepében

Mint az eddigi GTA-knál, a Rockstar ezúttal is híres sztárokat keresett a szinkronhangokhoz. Bár a főszereplő CJ-t ezúttal egy teljesen ismeretlen kezdő rapper, Young Maylay (polgári neve: Chris Bellard) személyesíti meg, a korrupt zsaru, Tenpenny hadnagy szerepére Samuel L. Jackson (Ponyvaregény, Jackie Brown), a Quentin Tarantino filmek kultikus sztárját kérték fel. Jacksonon kívül a többi karakternek is híres színészek kölcsönzik hangjukat: Tenpenny partnerét egy másik Tarantino sztár, Chris Penn (*Reservoir dogs*) alakítja, míg Mike Toreno, egy rejtélyes figura hangja nem más, mint James Woods (*Volt egyszer egy Amerika*), Peter Fonda (*Szelíd motorosok*), pedig egy, a saját összeküvés-elméleteitől beakartott hippit alakít. Természetesen a játék stílusából adódóan a rapperek sem hiányozhatnak a porondról: többek között Ice-T és George Clinton (...*jaj, már megjeddtem, hogy a másik Clinton -ender*) is a szinkronmunkát vállalták.



zet egyébként rendkívül aprólékosan ki lesz dolgozva: a monumentális hegységek ellentétéként nagy kiterjedésű, száraz, kaktuszokkal teli sivatagokban is krúzolhatunk, ha pedig meguntuk a monoton környezetet, akkor irány Los Santos tengerpartja, ahol igazi beachpartikon vehetünk részt, vagy akár fürödhetünk is a tengerben, az előző GTA-kkal ellentétben ugyanis hősünk végre-valahára megtanulta az úszás csodálatos képességét. Dan Houser saját bevallása szerint már borzasztóan unták, hogy minden egyes fórumon állandóan azon nyavalyogtak az emberek, hogy Tommy Vercetti miért fullad bele a vízbe, ezért úgy döntöttek, hogy CJ akár Johnny Weismullert is megszegyenítő hosszokat tud úszni, sőt, ezt a mutatványt még a víz alatt is végre tudja hajtani: ilyenkor medúzákat, cápákat, rajokban úszkáló halakat láthatunk. No és a természetes környezet megjelenítéséből nem maradhatnak ki a kisebb-nagyobb erdők sem, ahol a hegyi utakhoz hasonlóan megint csak motorral érdemes a fák között szalazomozni. A susnyásban megbújva kis faházakat is találunk, ahol nyilván nem Piroška nagymamája, vagy az ordas farkas él, hanem egy drogdíler rejtekhelyéül szolgál, vagy esetleg az

FBI rejteget egy koronatanút, akit személyesen kell kiiktatnunk az élők sorából...

### „...Túl sok a rendőr, túl sok a spicli...” (URH)

Apropó FBI, rendőrség, illetve a rend egyéb „derék” őrei... Mint minden GTA-ban, a zsarnyákok persze most is a sarkunkban szirénáznak majd, amikor rossz fát teszünk a tűzre. Újdonság viszont, hogy a zsaruk nem-

melyek tétje az adott környék feletti uralom megszerzése. Talán mondanom sem kell, hogy hősünk legfontosabb feladatai között is az elsők között szerepel, hogy saját bandája, a Grove Street Families terjeszkedését biztosítsa. Los Santos ugyanis külfönte városrészekre van felosztva, amelyeket vagy mi, vagy az ellen birtokol. Ha behatolunk az idegen területre és összecsapást kezdeményezünk (vagy az ellenséges fekete srá-

próbálhatjuk kifüstölni az ellent, ám sokkal nagyobb eséllyel járunk sikerrel, ha mindezt bandában tesszük! Bizony, a San Andreasban végre nem kizárólag magányosan garázdálkodhatunk, hanem pár böhöm nagy fekete srácot is magunkkal vihetünk, akiknek alapszintű parancsokat is kioszthatunk („Gyertek má’, tököm!”, „Dekkjátok itt, arcot!”). A derék fiúk nemcsak gyalogosan ontják értünk és a „család” dicsőségéért a vérüket, hanem akár beszállnak mögénk a kocsi, és mint a fentebb taglalt rendőrös üldözésnél, a jármű ablakából géppuskáznak kifelé. Tiszta harckocsi feeling, már csak az ágyú hiányzik ☹...

## Amikor karambolozunk egy autóval, akkor San Andreasban nem a biztosítási papírokat veszik elő, hanem egy baseballütőt...

csak minket üldöznek, hanem más gangsztákat is: akár gyalogosan is utánuk iszkolhatnak, ám sokkal gyakoribb lesz, hogy épp időben rántjuk majd félre saját kocsinkat egy rivális banda után robogó, bőszen szirénázó rendőrautó elől. A bandatagok ilyenkor kihajolnak az ablakon és bőszen osztják a skúlót a zsaruk mögöttünk vagy mellettünk száguldozó kocsijára. Ezt a mutatványt egyébként a gengek nemcsak a fakabátokkal, hanem egymással is eljátszzák: a rivális bandák hatalmas leszámolásokat rendeznek,

cokat idegesíti, hogy CJ túl sokáig dekkol ott egyhelyben), akkor gyilkos tűzpárbaj veszi kezdetét, melynek kétfajta kimenetele lehet: vagy szitává lövik hősünket, ilyenkor irány a kórház, vagy pedig csodával határos módon mi irtunk ki minden ellenséges gangsztát, s ezzel ráteesszük kezünket a környékre.

### Kell egy galeri

Amennyiben mindenképpen a magányos ekszónhíró übermacsót akarjuk játszani, akkor persze egyedül is meg-

A bármikor felvehető bandatagok mellett saját, a fő történethez kötődő haverjaink is lesznek (lásd: a dobozban). Bár CJ a sztori szerint annak idején otthagya Los Santost, és Liberty Citybe (amely a GTA III fő helyszíne) tiplizett, mert nem bírta feldolgozni egyik testvérének halálát, aki a bandaháborúk áldozata lett. Amikor azonban meghallja anyja tragikus elhunytának hírére, azonnal hazatér, hogy rendbe tegye a dolgot, és az alaposan demoralizált, rossz helyzetben lévő bandáját ismét az élvonalba küzdje. Ahogy egymás után hajtuk végre

## AZ APOKALIPSZIS NÉGY GANGSZTÁJA

A San Andreas főszereplői

### 1. Carl „CJ” Johnson

Az általunk irányított „CJ” eleinte nehezen illeszkedik vissza régi környezetébe, hiszen bátyja és egykori haverjai nem nagyon emésztették meg, hogy másik testvére halála után lelépett Liberty Citybe. Bár CJ külsejét mi magunk alakíthatjuk majd, jellemvonásai nem változnak: a végletekig lojalis bátyjához, Sweethez, és bandájához, a Grove Street Familieshez. Ez a lojaltság az, ami időnként bajba sodorhatja...

### 2. Sean „Sweet” Johnson

Neve ellenére Sweet korántsem az „édes” modorról híres: igazi kemény bandavezér, aki részben Carlt okolja testvérük haláláért, és eleinte igencsak beart nekí, amiért CJ annak idején otthagyta a családot. Sweet amúgy tisztességes, komoly fazon, és szigorúan kézben tartja a banda körüli ügyeket. Természetesen azért ő is igazi „gangsztá”, és nem riad vissza attól sem, ha valamilyen véres leszámolást, vagy rázós bankrablást kell végrehajtani.

### 3. Lance „Ryder” Wilson

Ha van valaki, aki értékelni tudná az Égig érő fű című régi magyar filmet, az Ryder,

ugyanis szinte nincs is olyan pillanat, amikor a laza fekete srác ne lenne befűvezve. Ryder ennek köszönhetően szinte egyfolytában hülyeségeket beszél, és – jobb híján – állandóan CJ-t cikizik annak vezetési stílusa miatt.

### 4. Melvin „Big Smoke” Harris

Míg Ryder a „zöld öröme” kedveli, Smoke egész egyszerűen csak imád zabálni, és ez igencsak meglátszik méretes pocakján. A testes srác annyira imádja a hasát, hogy miközben a legnagyobb tűzpárbaj közepén egyik kezében a pisztolyt tartja, a másikkal a haverok hamburgerét tömi a fejébe, mert hát „...hidegen az úgysem nem jó...”



a – legtöbbször bandáink érdekében elvállalt – küldetéseket, úgy nyercük el a környék „tisztelőt”, melynek értéke nemcsak a tetkők, izomzat és egyéb külsőségek révén növekszik, hanem a sikeres missziókkal is. Maga a „riszpekt” sem csak arra szolgál, hogy megveregessük saját vállunkat, amikor a városban grasszávala tisztellett néznek fel ránk, hanem ez alapján verbuválhatunk össze az utcán tébláboló, fűvező, trécselő helyi arcokból egy ütőképés bandát.

### „Szerelem, szerelem...”

Augusztusi előzetesünkben sok szó esett még a tekintély szerepéről, ám nem beszélünk arról az érzelmről, amellyel a másik nem tagjai jutalmazták meg hőseinket: a szerelemtől. Bizony, a San Andreasban még barátnőink is lehetnek, akikkel legtöbbször egy-egy küldetés során futunk össze. CJ persze nem kifejezetten egy romantikus érzelmű Rómeó, de azért ha muszáj, vele is meg kell adnunk a módját: kapcsolatunk ápolásához csajunkat vendéglőbe és egyéb szórakozóhelyekre kell vinnünk, mindig gondosan ügyelve arra, hogy a hölgyemény éppen mire vágyik. Amikor ugyanis valamilyen elegáns tengerparti vendéglőbe szeretne menni, mi viszont tapló módjára a helyi mekibe visszük, hogy befaljunk vele egy jó zsírós hamburgit, akkor bizony előfordulhat, hogy szívünk csücske a fejünkhöz vágja a kólás poharat, ez pedig biztos jele annak, hogy a hódítás folyamata nem halad a megfelelő mederben...  
A „szerelem” egyébként épp olyan

növekvő-csökkenő folyamat, mint az izmosodás, elhízás, éhség, tekintély és a többi mutató, amelyekről már korábban írtunk. Hogy ez milyen magasan van, barátnőnk óhajainak teljesítésén túl attól is fog függeni, hogy hősünk milyen külsővel és külsőségekkel rendelkezik. Az előbbinél a kondink szinten tartása fontos: egy kövér, zsíros gangsztára, vagy egy nyápic, csapott vállú mitugrászra sokkal kisebb eséllyel ragadnak a nők, mint egy kigyúrt „vindiseles” macsóra. (Legalábbis a fejlesztők logikája szerint ☺...) De nehogy azt higgyük, hogy ez önmagában elég is! Hiába vetekszik CJ teste Adoniszéval, ha szakadt ruhákban, béna frizurával jár és ócska roncsautókkal közlekedik, az igényesebb hölgyek rá sem bagóznak.

Az öltözködésnél segítségünkre lehetnek a helyi ruhásboltok, amelyekből a '90-es évek divatjának megfelelően a lehető legaprólékosabban összeállíthatjuk ruhatárunkat. Külön érdekesség, hogy „szakosodott” ruhásboltokkal is találkozunk: aki „suhogós” tréningnadrágot (vagy inkább: TRÉningnadrágot) és tornacukát szeretne hősének, a nézzen be a sportboltba, aki pedig az olcsó gangsztá/raszta divatkonfekcióban látná szívesen CJ-t, az a helyi turkálóban találja meg számítását. Természetesen – mint ahogy ez minden másra is jellemző – a ruhásboltok nyújtotta minőség és az árak is aszerint változnak majd, hogy éppen melyik környéken járunk. Amikor pedig már elég divatosra rittyentettük ki magunkat, akkor irány



Ilyen volt, ilyen lett! Használjon Pocimixet!



Tommy Vercetti megőregedett...

Pár kilóval több és én leszek... Szellemkutya!



## ETNIKAI KISEBBSÉGEK A SAN ANDREAS-BAN

Rasszista-e a GTA-sorozat?

Biztosan emlékeztek még néhányan a *Vice City* készítőit sújtó botrányos perre: Haiti lakossága beperelte a Rockstart, amiért bűnözőknek állította be őket a játékban. Bár a per jó sokáig húzódott, a bíróság végül az etnikai kisebbség javára megítélt tekintélyes pénzbüntetést a játékcéget. Érdekes kérdés, hogy vajon ismét bajba kerülhet-e a Rockstar a *San Andreas*-szal, hiszen a játék fekete bőrű főszereplője és bandája, illetve egyáltalán, az egész Los Santos-i fekete lakosság bűnözőkből áll, és voltaképpen nem sokban különbözik a Haitin ábrázolt bandáktól... A fekete srácokon túl a mexikóiakat sem éppen munkába igyekvő, rendes polgárokként ábrázolták a fejlesztők, úgyhogy az újabb per igencsak esélyes...

### A Vice City ellen felszólalók



## JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Játéktermi arcade gépek a San Andreasban

Aki játszott a *Doom 3*-mal (vagy régebben a *Space Quest*ekkel), az biztos emlékszik rá, hogy játéktermi arcade masinákkal nyomulhattunk bennük (*Istenem, az a Lazy Jones... - ender*). Ilyesmit a *San Andreas*-ban is kipróbálhatunk, sőt, nemcsak egyetlen típust, hanem négy-, ötfélet is! A gépeket különféle kaszinókban, kávéházakban találhatjuk meg.



„Mindig is szerettem kirándulni a természet lágy ölében...”

„Santos Aratos latin bevándorló vagyok...”



a tetoválószalon: amellett, hogy ez is növeli a tekintélyt, életünk értelmének (illetve a többi hölgyeméynek) is imponálhatunk vele. Végül a csajozásnál nem szabad elfeledkeznünk verdáink jelentőségéről sem... A bigék a kocsikra buknak – állítja Batman a Batman visszatérben, és ez valóban így is van: minél menőbb csúcsmoddell állunk meg csikorgó fékekkel leendő barátónk ajtaja előtt, annál jobban kiteljesedik az a nagybetűs szerelem ☺.

### „...a verdámat szerelem”

Sebaj, kocsit majd lopunk seperc alatt – gondolhatják néhányan a *GTA III* és főleg a *Vice City* alapján. Nos, először is a Rockstar ezúttal sokkal alaposabban és reálisabban helyezi el a különféle városrészekben a csodakocsikat: ezeket végre tényleg csak a gazdag negyedekben találjuk majd meg, és itt is csak módjával, nem gurul majd egymás után öt Ferrari-utánzat, mint a *Vice City*-ben. Másrészt, ha igazán imponálni akarunk barátónknak, vagy egyszerűen csak igazi csúcsmoddellel akarunk hajtani, akkor – a *Need for*

*Speed Underground*-hoz hasonlóan – tuningolhatjuk az autóinkat. Az erre specializálódott járműtelepeken többek között motort, felfüggesztést, kezekeket cserélhetünk. S így akár egy közepes teljesítményű kocsiból is igazi meseautót kreálhatunk – más kérdés, hogy *GTA*-világ igen gyorsan csereberélődő és amortizálódó járműi között ennek vajon mennyire lesz értelme...

Ha már a járműveknél tartunk, akkor érdemes megemlíteni, hogy legalább háromszor-négyszer annyiféle két- és négykerekű csodát vezethetünk. A régi autók mindegyike szerepel itt is (némileg átalakítva, csinosítva), az újak pedig nagyjából ugyanolyan arányban oszlanak ócskaságokra, középkategóriára, csúcsmoddellekre és „vicces” járgányokra. Utóbbiaknál gondolom, sokan emlékeztek még a *GTA III* kukás teherautóira, amelyeket a derék köztisztaságbeli alkalmazottakat kilököve lehetett meglovastítani: itt hasonló módszerrel szabadíthatjuk meg az utakon tőfögő traktorjaitól a teheneikhez hazaigyekvő parasztokat.

„Azonnal álljon meg! Ne mozduljon! Üzemanyagra van szükségünk...”





**Bumm a fejbe**

Maga az autótolvajlás is sokkal látványosabb lesz: CJ nemcsak egyszerűen kirángatja a szerencsétlen áldozatot, hanem először behúzza neki egyet, esetleg nekiüti a volánnak, és csak utána tépi ki mögüle. Maguk a mozdulatsorok is változatosak, nem mindig ugyanúgy ismétlődnek, mint az előző részekben. No persze a derék polgárok ettől még nem lesznek kevésbé bosszúsak, amikor beverik a fejüket és ellopják a nehezen összekuporgatott (vagy lopott) pénzükből vett kocsijukat, ezért ilyenkor CJ-vel mindig érdemesebb azonnal meglépnünk a tett színhelyéről. Azt már megszokhattuk, hogy a rátermettebb, vagy agresszívabb sofőrök megpróbálják a miénkhez hasonló módszerrel visszaszerezni az elorzott kocsit, az vi-

szont újdonság, hogy egyesek már azt sem tűrik el, ha durván karambolozunk velük. Persze nem a biztosítási papírokat veszik elő, hanem egy baseballütőt, és ha túl sokáig lébecolunk a koccanás helyszínén, akkor – a saját módszerünkkel – ők tépnek ki minket a kocsink

**Előfordulhat, hogy szívünk csücske a fejünkhöz vágja a kólás poharat: ez biztos jele annak, hogy a hódítás folyamata nem halad a megfelelő mederben.**

volánja mögül, hogy szétlapítsák a fejünket. Amikor már tettelegességre kerül a sor, és nem tudjuk halálra gázolni az áldozatainkat, nem lesz más megoldás, mint hogy a fegyverhez nyúljunk. A kü-

lönféle pisztolyok, puskák használata is sokat változik az előző részekhez képest, amelyekben még csak elég egyszerű módszerrel tudtuk sorozni az ellent. Az automatikus célzásnál itt végre könnyedén váltogathatunk majd a célpontok között, így nagyobb szá-

mú ránk támadó ellenséggel is könnyebben végezhetünk. Emellett CJ le is tud térdelni, ezáltal sokkal pontosabban és kényelmesebben lehet védekezni és tüzelni, a védekezéshez pedig jobbra-balra gurulhatunk. A külön-

féle fegyverek használata aszerint fejlődik, hogy mit szorítunk a legtöbbször a markunkban, célzásunk pedig annál halálösőbb és pontosabb, minél több gyakorlatunk van már az adott mardály elsültésében.

Persze néha kifogy a skülő, vagy közelharcba keveredünk: ilyenkor kamatoztathatjuk CJ verekedési képességeit. A kombókat különféle konditermekben tanulhatjuk meg, de csak akkor, ha az edzőnk már elég fittnek tart: a kővér, vagy túlságosan cingár egyéneket gúnyos kacaj kíséretében elzavarja a rákba...

**A tehetséges Mister Johnson**

Mivel a *San Andreasra* a „mindent megpróbálhatsz” mentalitás jellemző,

**A BMX banditák következő része: Kroszmotor banditák**



**„Egy haver aszonta, hogy vigyázzak, ha visszavonulok, akkor egy nap úgy járok fűnyírás közben, mint a Mafía főszereplője, de nemtom, mi a tökre gondolt...”**



## „ÉN TÁNCOLNÉK VELED...”

„...de nem tudok”

Egy igazi Los Santos-i gangszta nemcsak az utcán, géppuskaszóra tud táncolni, hanem a diszkó táncparkettjén is... A *San Andreas*ban ezt CJ-vel mi magunk is kipróbálhatjuk (sőt, egy küldetésnél még kötelező is), egy olyan táncos aljáték segítségével, amely hasonlít a mostanában játékkermekben divatos „szőnyeges” táncjátékokhoz. A feladat lényege, hogy egy zeneszámot hallgatva a megfelelő pillanatban – ritmusra – nyomkodjuk a megfelelő billentyűket, így szinte az ujjainkkal „táncoljuk végig” a nótát.

ezért a cikk vége felé – kissé rendhagyó módon – csemegézgetek azok közül a lehetőségek közül, amelyeket mind-mind kipróbálhatsz majd a sokoldalú CJ-vel.

Az egyik legpoénosabb ötlet, hogy végre replikázhatsz azoknak, akik beszólnak hősünknek – akár pozitív, akár negatív értelemben. Amikor például sétálsz az utcán, és valaki leszólja a frissen vásárolt farmernacdat, akkor egy gombot lenyomva egy viszszerítéssel elintézheted a dolgot, viszont arra is számíthatsz, hogy a feldühödött beszélgetőpartnered esetleg CJ-nek ugrik, hogy a képét egy bokszerral beverve bizonyítsa be, hogy ő ért jobban a divathoz. Ez a kissé leegyszerűsített „kommunikáció” szolgál majd arra is, hogy prostikat szedjünk fel, valamint bármilyen más ajánlatra igent, vagy nemet mondjunk.

Ha már a világ legősibb mesterségénél tartunk, akkor érdemes azt is megemlíteni, hogy a szolgáltatásaik igénybe vétele mellett mi magunk is futtathatunk lányokat (erre ugye van egy szép magyar – nyomdafestéket nem tűrő – kifejezésünk...): egy speciális autó ellopásával lányokat vehetünk fel, és a rendőrös, mentős, tűzoltós küldetésekhez hasonlóan kell egy megadott időhatáron belül kanos „ügyfeleinkhez” hajtani. Előfordul, hogy egyesek nem fizetnek: az ilyen hálátlanokat a „pénztártól” való gyors távozás közben verhetjük agyon,

„Aszonták, tegyem lapátra a kocsiit, höhöhöhö...”



CJ jó arc, de megnyugtató, amikor néha nincs a képernyőn...



„I love mom” tetkőt szeretnék...



„Na, hogy tetszik az új autóm??? Csak NYUGODTAN FIKÁZZATOK!!! Én bírom a kritikát...”



vagy lapíthatjuk ki a volán mögött maradvá...  
No és mi lehet még nyereségesebb az éjszakai pillangók „futtatásánál”? Segítek: négy lába van és nyihog. Igen,

itt az idő, hogy lenyomjam a torkotokon a keserű pirulát, amely nem más, mint egy időpont: 2005. szeptember... Igen, jól olvastátok, majdnem egy teljes évet kell vár-

hetik a hihetetlenül jól jövedelmező sorozat legújabb részét. Ugyanis – akár tetszik, akár nem – a GTA már rég túl van azon a ponton, hogy egyszerűen csak egy jól menő játéknak tekintsük: valójában óriási üzlet, igazi aranytojást tojó tyúk, amelyet, ameddig csak lehet, a Sony nem akar kiengedni a karmai közül. Hogy ismét azt a régi URH nótát idézzem: „ez egy igen, igen, igen kemény világ...”

„Ha valaki leszólja a farmernacdat, akkor egy viszszerítéssel elintézheted a dolgot, a feldühödött fickó viszont néha a bokszerevével próbálja bebizonyítani, hogy ő ért jobban a divathoz.”

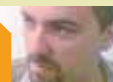
a *San Andreas*ban akár lovakra is fogadhatunk majd, ha pedig az általunk kiválasztott paripa megnyeri a versenyt, akkor szép pénz üti markunkat. „Kiskapuk” persze nyilván itt is vannak, elvégre egy GTA-ról van szó...

**Egy dátum, ami fájni fog...**

Nos, ennyi fantasztikus ígéret után

nunk, mire CJ-t, a gangszták királyát végre-valahára irányíthatjuk. Gondolom, azt sejtitek, hogy a kegyetlenül hosszú várakozási időnek nem technikai, hanem szerződésbeli okai vannak: a Sony egész egyszerűen úgy egyezett meg a Rockstarral, hogy a fejlesztőknek egy évet kell várniuk, mire más géptípusra is megjelenet-

## Bad Sector BENYOMÁSAI

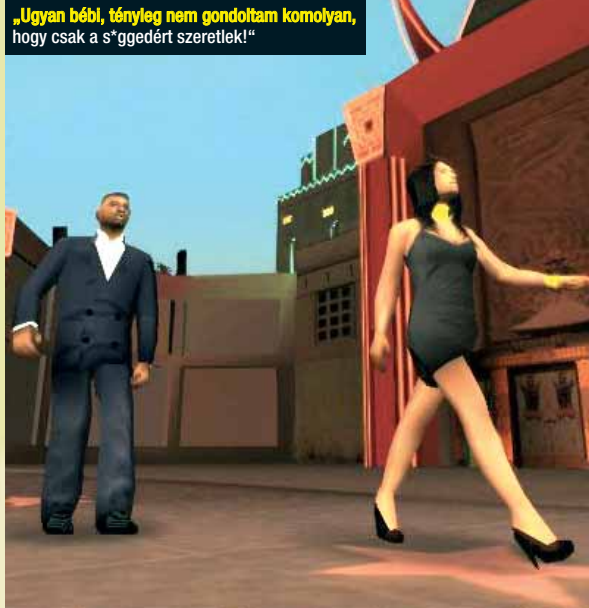


Pokoli hosszú az az egy év várakozási idő, amíg megjelenik végre a *San Andreas*, különösen azután, hogy már most tudjuk, mennyire király lesz a játék! Csak remélhetjük, még tovább tökéletesedik minden, és akkor a *San Andreas* 2005 legnagyobb bestsellere lehet!

„Whaaaaat a wonderful woorld...” Louis Armstrong

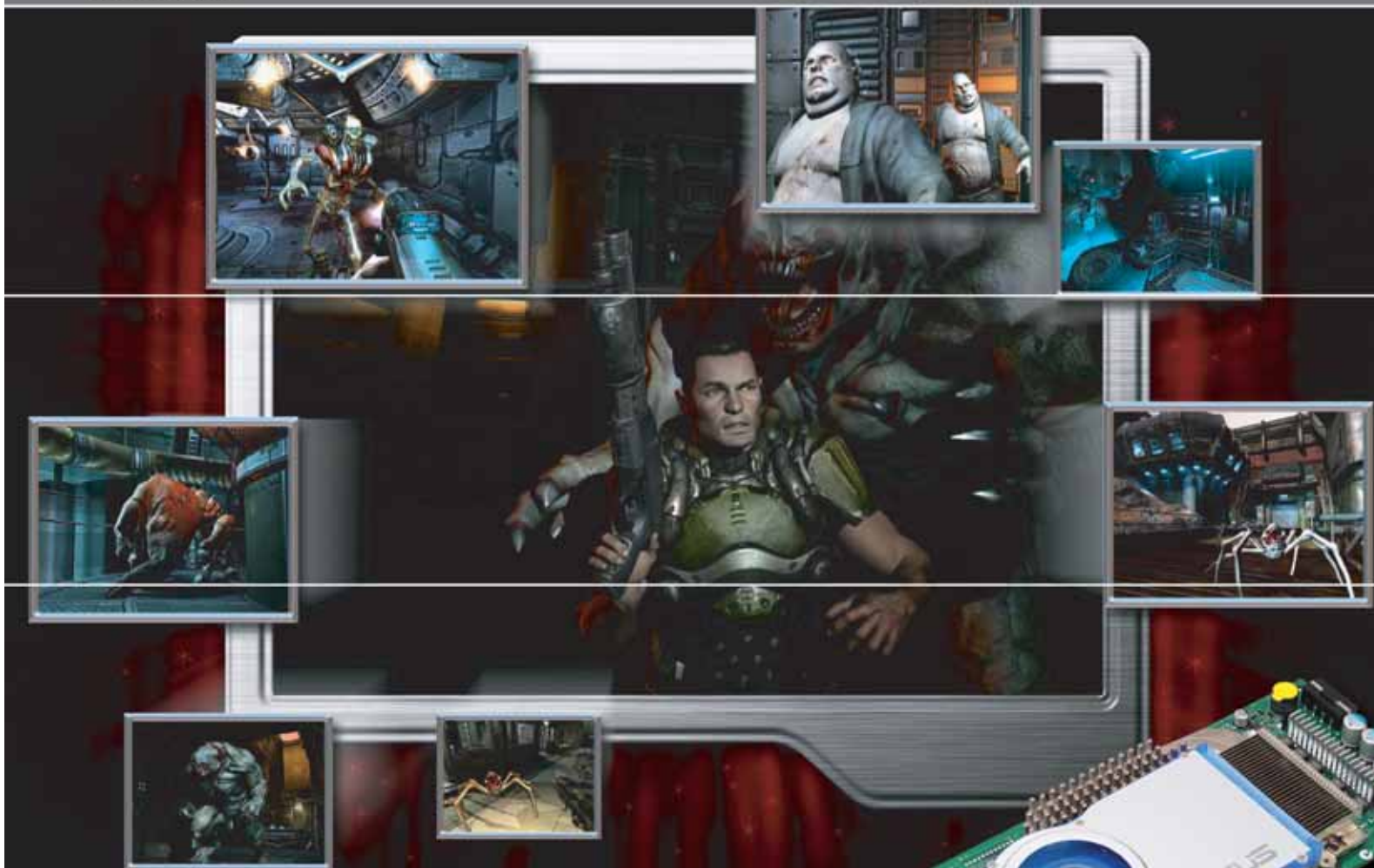


„Ugyan bébi, tényleg nem gondoltam komolyan, hogy csak a s’ggedért szeretlek!”



# A DOOM III fejlesztői is az ASUS grafikus kártyákat ajánlják

www.asus.com



## ASUS V9999ULTRA Deluxe

A korszakalkotó DOOM III, mint minden korszerű játék, komoly követelményeket támaszt – a precíz tervezésű, minőségi ASUS grafikus kártyák mindig a lehető legnagyobb teljesítményt nyújtják



GameFace Live

Valós idejű videokapcsolat a  
játékos társakkal



VideoSecurity  
Online

Otthoni biztonsági rendszer a  
PC-re

Az ASUS több mint **784**  
díjat és ajánlást nyert  
2003-ban, többet, mint  
bármely más márká.



Aspect Computer  
Tel: (1) 340-5080

CHS Hungary  
Tel: (1) 451-3500

Mycom  
Tel: (1) 204-5464

Ramiris  
Tel: (1) 888-3200

**ASUS**<sup>®</sup>  
HEART OF TECHNOLOGY

A 2006-OS ÉV SZEREPIJÁTÉKA?

# ELDER SCROLLS

Bethesdaék két év titkolózás, rengeteg pletyka és találgatás után végre fellebbentették a fátylat minden idők egyik legjobb szerepjátékának készülő folytatásáról. A Morrowind anno jött, látott és győzött, az Oblivion pedig néhány nagysággal még magasabbra tette a mércét. Íme az első „Nextgen” RPG...

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Szerepjáték  
**MEGJELENÉS** TBA  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI** Daggerfall, Morrowind, Bloodmoon

**KIADÓ** Bethesda

**FEJLESZTŐ** Bethesda

GYORSLINK >> 1125

A játék nem a *Morrowind* direkt folytatása lesz, ez azonban nem különösebben meglepő, hiszen az elmúlt 15 év *Elder Scrolls* RPG-i sem alkottak összefüggő eleyet. Mindegyik rész ugyanabban a világban (nevesül Tamrielben) játszódott, de általában különböző tartományok mondavilágát dolgozták fel az egyes epizódok. Némi párhuzamot azért felfedezhetünk a *Morrowind* és az új rész között, hiszen szerencsét-

len hősünk ismét egy nem túl otthonos börtönben kezdí evilági ténykedését. A sztori ezúttal Tamriel császárának „megorvgyilkolásával” kezdődik, pontosabban ennek kísérletével. Az örök utolsó kétségbeesésükben a várbörtönön keresztül próbálják evakuálni az uralkodót, és persze nem árukok el különösebben nagy titkot azzal, hogy a menekülési útvonal éppen a mi cellánkon vezet keresztül. A kísérők szép lassan elhullanak kö-



# OBLIVION

rülöttünk, és mire feleszmélünk, már „édes kettesben” menekülünk Tamriel császárával a csuhába öltözött rosszarcú terminátor elől. Idővel aztán a koronás főt is eléri végzete, és nem lévén más a közelben, ránk bizza a Királyok Amulettjét és a feladatot, hogy megtaláljuk az egyetlen és jogos örökösét, aki aztán az amulett segítségével bezárhatja a pokol (jelen esetben az Oblivion) kapuit. Amíg azonban ezt a nemes célt nem teljesítjük, természetesen démoni hordákkal kell majd szembeszállnunk, később pedig – minő boldogság – akár „Ördögfalvára” is ellátogathatunk.

## Merre is van az arra?

Ha egy kicsit visszagondoltok a *Morrowindre*, a játék egyik legna-

gyobb erénye a mérete volt, illetve természetesen az, hogy szabadon mozoghattunk a hatalmas világban, és azt tehattünk, amit csak akartunk. Érdekes módon, sokan pontosan ezt tartják a program legnagyobb hátrá-

kört alaposan átrágták, így az *Oblivion* részint egy új navigációs rendszert kapott, ami jelzi a közeli labirintusokat (ejtsd: dungeon), másfelől alakítottak a térképen, amivel ezután már nagyobb távolságok is gyorsan

mély szerint a felfedezést legalább annyira élveztem, mint a küldetések teljesítését...).

Az *Oblivion* mindenestre pusztán méreteit tekintve nagyobb lesz, mint a *Morrowind*, és ehhez egyszerűen olyan látványvilágot kapunk, ami úgy gondolom, legmerészebb álmainkat is túlszárnyalja. A képeket nézve az embernek olyan benyomása van, mintha bizony a 3DMark 2006-os vagy 2007-es változatát néznék, így joggal merülhet fel a kérdés, hogy vajon ezek biztos a játékból kiszedett képek-e? Nos, a válasz egyértelműen igen, bár kétségtelen, hogy jelen pillanatban még aligha találtak olyan gépet, amelyen az *Oblivion* tökéletesen futna. A jelenleg rendelkezésre álló technológiát

” **A harc a hagyományos rpg és az akció elemek között egyensúlyozik.** ”

nyának is, hiszen rengeteg játékoson uralkodott el az a bizonyos „elveszettség érzés”, nem tudták merre menjenek, mit csináljanak, és így inkább abbahagyták a játékot. Mások a céltalan bolyongást találták unalmasnak, illetve a nagy távolságokat kifogásolták. A Bethesda-nál mindkét kérdés-

áthidalhatók lesznek. Az iránytűnkön mindig jelzik majd, hogy a főküldetés következő állomását merre keressük, így remélhetőleg senki sem fog a jövőben eltévedni. (Mindössze remélni tudom, hogy ezek a hasznos egyszerűsítések nem mennek az eredeti játékélmény rovására, hiszen ott sze-

Itt lakik öreg néno özikéje







Egy kis fűnyírás rátérne már a sírkertre

## MODGYÁROSOK MEKKÁJA

A Construction Set

A Bethesda előzetekénységének köszönhetően a játék PC-s verziójához ingyen mellékelik a Construction Set névre hallgató pályaszerkesztő programot. Ez még magában nem lenne annyira különleges, az említett eszköz azonban sokkal több egyszerű „level design” szoftvernél. Először is az összes NPC-t kedvedre átszabhatod, megváltoztathatod a tulajdonságait, a viselkedésüket és persze a külsejüket is, a játékban betöltött szerepükről nem is beszélve. Hasonló alaposággal rajzolhatod át a táj képét is, ráadásul ebben az MI is sokat segít majd. Ha például fenyőerdőt szeretnél egy domboldalra, akkor elég ezt megadni, és a program az erdő állagát a terepviszonyok, a talajerózió, vagy éppen a napsütés alapján kiszámolja. Ezek után kedvedre finomíthatod az eredményt, így összességében ezzel az eszközzel akár egy teljesen új játékot is kreálhatsz!

## KONZOL PLETYKÁK

Meg nem erősített források szerint...

Az Oblivion eredetileg kizárólag PC-re készült, aztán a *Morrowind* Xbox verziójának sikerét követően a team célba vette a következő generációs konzolokat is (elsősorban természetesen az Xbox 2-t). A bemutatott képek igen meggyőzőre sikerültek, így meg nem erősített pletykák szerint a Microsoft intenzív érdeklődést mutat a játék iránt. És hogy mindez miért is érdekes? Nos, az Xbox 2 megjelenése mellé komoly húzócémekek kellenek, az *Oblivion* pedig minden szempontból ilyen lehet...

egy „szerény” tollvonással ugrották át a fejlesztők, és lévén, hogy a játékot a következő generációs konzol gépekre is fejlesztik, képet kaphatunk arról is, hogy ezen a fronton kb. mire számíthatunk 2005 vége felé. A grafikai megoldások valóban lélegzetelállítóak, az élénk táruló vidék minden kétséget kizáróan egyre valószínűsőbbnek tűnik. A zárt terek mellett a „processzorkiller” külső terek is gyönyörűek, a karakterábrázolást pedig új szintre emeli a program. Egyelőre még felesleges belemenni az alkalmazott technológiák boncolgatásába, legyen elég annyi, hogy mindenből a legjobbat és

a legújabbat használják, ami nekünk röviden azt jelenti, hogy grafikus kártyából biztosan egy combos – jelenleg talán még nem is létező – darabra lesz szükségünk...

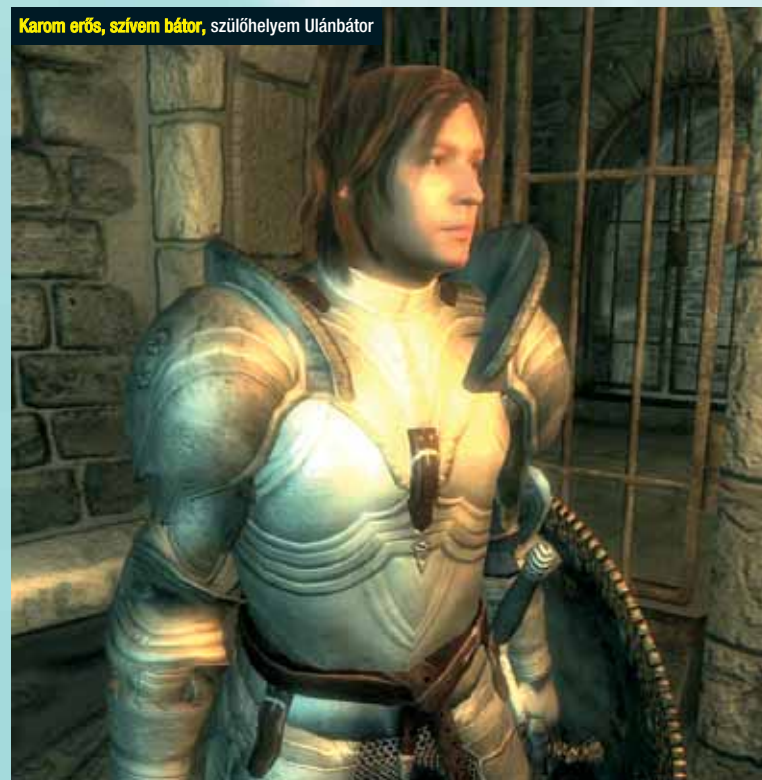
### Konzolosok előnyben?

A grafikát ugyan nem, a *Morrowind* harcrendszerét viszont annál több kritika érte a játékosok részéről, így a fejlesztők úgy döntöttek, ezen a fronton is alapos ráncfelvarrásra lesz szükség. Sokan egyszerűen unalmasnak tartották a kardokkal való hadonászást (nekem személy szerint ezzel nem volt különösebb gondom, de legyünk őszinték, nem egy, lényege-

sen jobb harcrendszert is láttunk már...), mások ellenben sokkal kézzelfoghatóbb problémára hivatkoztak; nem értették ugyanis, hogy lehet az, ha valakit látszólag eltaláltak, az mégsem sebződött. Az ok ezúttal is ropant egyszerű: a *Morrowind* a hagyományos papír alapú szerepjátékok kockadobálás megoldásával számolta ki, hogy volt-e találat, vagy sem, ez a megoldás azonban – elsősorban a konzolos társadalom számára – ismeretlen és többnyire érthetetlen volt. Éppen ezért az *Oblivion*ban szakítottak a hagyományokkal, és egy olyan rendszert dolgoztak ki, amely egyfelől sokkal pörgősebb és akciódúsabb



Az Exigo menüje sokakat megihletett



Karom erős, szívem bátor, szülőhelyem Ulánbátor

lesz, másfelől viszont megpróbálja megőrizni az alapvető szerepjátékos elemeket.

Mielőtt az igazi szerepjáték-rajongók megrettennének, hogy netán mezei akciójátékot csinálnak kedvencük-ből, szeretném leszögezni, hogy erről azért szó sincs. A statisztikáknak és a különböző tulajdonságoknak továbbra is komoly jelentősége lesz, csak ezután például a nagyobb támadó érték nem azt dönti el, hogy egyáltalán eltaláljuk-e ellenfelünket, hanem hogy mekkorát sebzünk rajta egy találat után. Hasonlóképpen: a nagyobb védekező érték hatására ellenfelünk kisebbet sebezhet rajtunk, illetve komolyabb támadások kivédésére is csak így nyílik módunk. Rengeteg múlik a helyes időzítésen, különösen, hogy elfelejtjük az automatikus védekezésnek köszönhető „kényelmes” csatákat. Természetesen nem maradhattak ki a különböző tanulható Special Move-ok sem, így minél magasabb szintű lesz hősünk, annál látványosabb és hatékonyabb mozdulatokkal kápráztathatja el a bábészkodókat. A csapások és találatok erejét amúgy különböző Force Feedback hatásokon keresztül is élvezhetjük majd (természetesen megfelelő kontrollerek tulajdonosaiként), és hogy az egész még inkább valóságosnak tűnjön, az előzetes hírek szerint vérből is bőven spriccel majd mindenfelé. Ennek ellenére az akciójátékosok még véletlenül sem élveznek majd külön előnyöket. A harc lényegében a hagyományos rpg-s és az akció elemek között egyensúlyozik; ügyesség ugyan kell majd hozzá, viszont azt már a statisztikáink

határozzák meg, hogy mit tehetünk, és mit nem...

### Simses trendek nyomában

A harcrendszer mellett rengeteget csináltak a játék mesterséges intelligenciáján is. A feladatot a Radiant AI névre keresztelt rutin látja el, és ha csak a fele igaz annak, amit a fejlesztők ígérnek, már elégedetten dörszölhetjük a tenyerünket. Bizonyára emlékeztek még arra, hogy a *Morrowind*-ben az emberek általában csak fel-alá tébláboltak, többnyire néhány előre meghatározott pont között. Páran

kányt). Hogy egy közelebbi példát is említsek, a Sims karakterei is célok alapján élnek az életüket, amibe ugyan beleszólhatunk, de ha nem tennénk, bizonyos fokig nélkülünk is képesek lennének létezni. Hasonlóképpen az előbbiekhöz, az *Oblivion* MI-je is célokat ad az embereknek, de hogy ezeket a célokat mennyire sikerül teljesíteniük, az lényegében csak tőlük függ majd. Esznek, vadásznak, templomba járnak, esetenként akár lopnak is, és persze kénytelenek vállalni az ezzel járó következményeket is. Rendszeresen döntéseket kell hozniuk, például

attól is függ, hogy – akárcsak a nagy elődben – milyen guildhez, vagy családhoz csatlakozol, különösen hogy az egyes céhek ezúttal sokkal markánsabban különülnek majd el egymástól. Az, amelyik jó ügyet képvisel, valóban így is jelenik meg, a tolvajok között azonban ne számíts ártatlan leánykákra. Feladatok és intrikák természetesen ezúttal is szép számmal akadnak majd, így akár a főküldetést hanyagolva, a melléküldetések teljesítésével is szinte biztosan elleszel hosszú hetekig. A játék ezen része tehát nem sokat változott, és úgy gondolom, ennek mindannyian csak örülhetünk...

Az eddigieket elnézve az *Elder Scrolls: Oblivion* hihetetlenül nagyszabású projektnek tűnik, amelyből elképesztően ütős játék válhat, ha az eltervezett ötleteket és elképzeléseket sikerül a valóságban is átültetni a programba. A jövő nagyon szépnek tűnik, és bízunk benne, hogy a tervezett megjelenéshez közeledve nem hallunk majd egyre másra arról, hogy mit is kellett kiszedni a játékból (sajna a tapasztalat azt mutatja, hogy az ilyen kaliberű alkotásoknál bizony ez is előfordulhat). No de legyünk optimisták, hiszen egy a fontos: készül a *Morrowind* folytatása, örüljétek és dobáljátok a malacperselybe a százakat. Szükségeitek lesz rá az új videokártyához...

## Bármit is csinálunk, így vagy úgy mindenképpen hatással leszünk a világra.

ugyan esténként hazatértek (esetleg betértek a helyi krimóba), de a többségük – esőben-fagyban – mindig ugyanott álldogált. Az *Oblivion* esetében teljesen más a helyzet, hiszen Tamrion több mint 1000 lakója mind valósan tűnő életet él, függetlenül attól, hogy mi látjuk-e ezt, avagy sem. Először a néhai *Ultima-sorozat* 7. epizódjában alkalmaztak egy hasonló rendszert, ott egy város lakóinak mind rendes foglalkozása volt, és eszerint élték a mindennapjaikat. A szántóföldön learatták a búzát, a malomban megőrölték, a lisztet elvitték a pékhez, ő kenyeret süttött belőle, a boltos pedig eladta azt. Emellett persze mindenkinek volt magánélete, szokásai, így nem is volt olyan egyszerű megtalálni valakit, ha nem ismertük a céljait (ritkán álldogált valaki a sarkon arra várva, mikor is érkezik vissza a hős bejelenteni, hogy lekaszalolta a sár-

hogy honnan és hogyan szereznek maguknak élelmet; a vásárláshoz ugye pénzre lesz szükségük, a lopásnál viszont azt kockáztatják, hogy az örök nyakon csíphetik őket, és már mennek is a hűvösre. Természetesen beszélgetnek egymással, így gyorsan terjednek a pletykák is; ez egyben azt is jelenti, hogy nem csak csúnya bácsik hősies lemészárlását, hanem holmi tolvajlasi kísérleteket is visszahallhatunk tőlük.

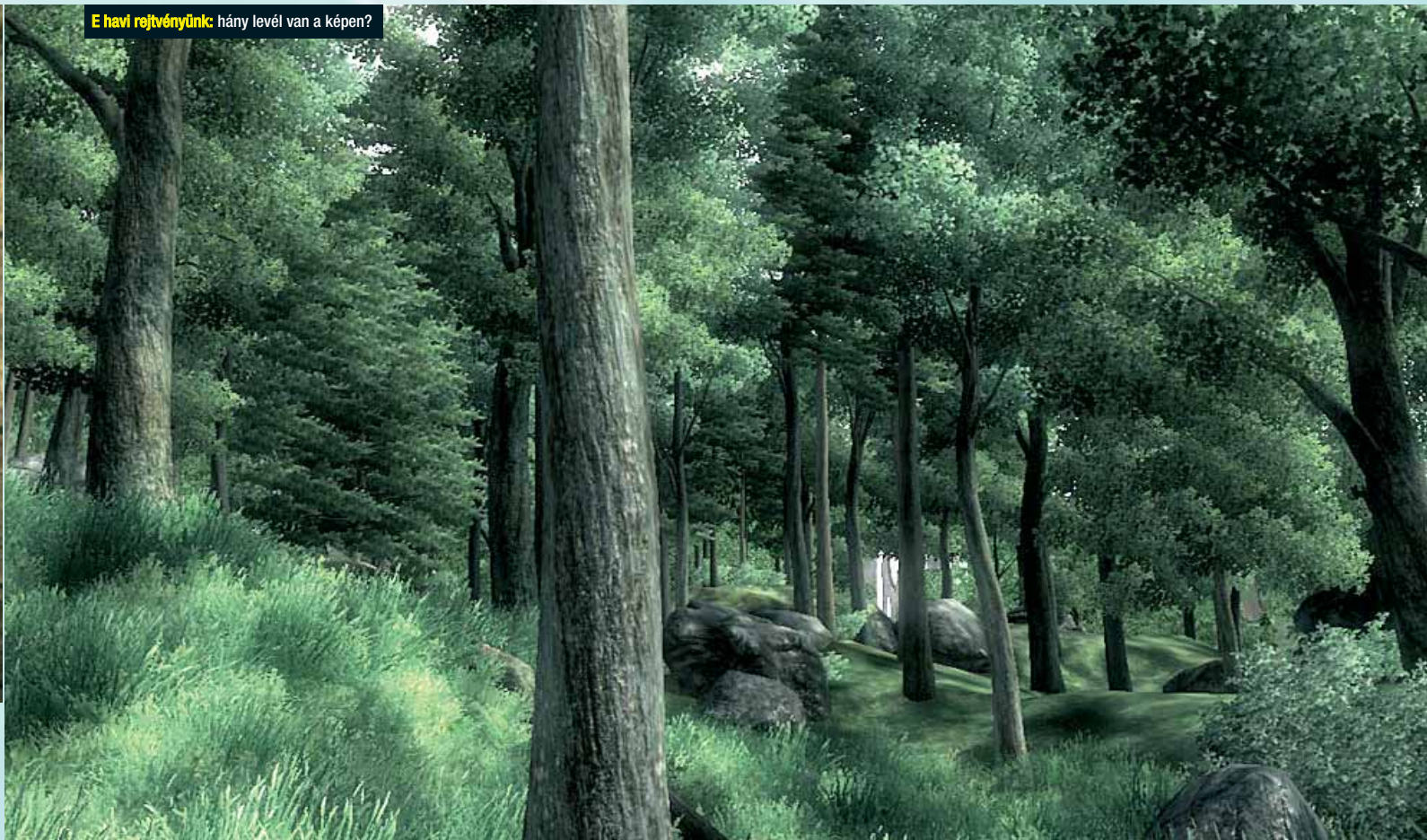
Bármit is csinálunk, így vagy úgy mindenképpen hatással leszünk a világra. Hab a tortán, hogy Tamrion polgáraiból tetteink hatására különböző reakciókat válthatunk ki. Hatalmas újítás például, hogy megjelennek az arckifejezések és grimaszok, amelyek még valóságosabbá teszik a világ lakóinak viselkedését – lesz, aki fél majd tőled, mások viszont keresik a társaságod. Mindez persze

### Del ELSŐ BENYOMÁSAI



A szerepjátékok szerelmeseinek ez maga lehet a testet öltött álom – bízunk benne, hogy a konzolos egyszerűsítések miatt nem csorbul a játékélmény...

**E havi rejtvényünk:** hány levél van a képen?



# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Na végre... Annyi botrány, a béta verzió ellopása, a konkrét megjelenés kétéves (!) elhalasztása, végül a fejlesztők és a kiadó közti per(patvar) után csak megérkezett minden időnk leghisztérikusabban várt FPS-e, a *Half-Life 2*. Mivel egy ekkora névről van szó, a GameStar-ban ezúttal egészen egyedi módon közöltük le *Half-Life 2*-es 18 oldalas cikkünket: egy külön kis füzet formájában, amelyet pusztán az igazán legendás játékoknak tartunk fent.



Persze nem szabad elfelejtenünk e havi fókuszjátékunkról sem, amely új távlatokat nyitott az autóversenyek táborában. A *Need for Speed Underground 2*-ben egész egyszerűen mindenben csúcsebességre kapcsolnak a készítő, így nem volt más választásunk, minthogy leboruljunk előtte és fókuszba rakjuk.

No de az EA ebben a hónapban egy másik játékkal a *Medal of Honor: Pacific Assault*-tal is büntetett, amelyben ezúttal a japánok elleni háborút és Pearl Harbor-i támadást élhetjük át egy egyszerű amerikai katona szerepében. És hogy milyen lett a *MOHPA*? Azt hiszem, elég, ha annyit mondom, hogy szerintem alaposan bealázta a *Call of Duty*-t, pedig az sem volt „kispályás”, hiszen a tavalyi év játéka szavazásokat ez a gamma nyerte meg.

S az e havi durválásnak még nincs vége, hiszen a *Half-Life 2* mellett nyilván leteszteltük a hálózatos játékok királyát, a *Counter-Strike: Source*-ot is, amely laza mozdulattal tett múlt időbe minden klónozós próbálkozást, amellyel a *CS* játékmene-tét kísérelték meg mások lekoppintani. És hogy mi a közös ezekben a csúcjátékokban? Nos, nemcsak ezek négyen nyerték meg a GameStar Online toplistas szavazását, hanem Magyarországon nálunk olvashatsz róluk először... Na jó, öntömjén over, lapozz&have fun!

**Bad Sector**

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Ilyenkor jön a netes 'Japan-A-Radio' és a ropant mókás anime muzsika. Fogalmam sincs miért, de ezt hallgatva mindig beindulnak az ujjaim... pedig amúgy tényleg nagyon-nagyon gagyi ☺.”



**> -csonti-**  
szakterület: Körökre osztott stratégia, manager, rali  
előélet: 6 éve játékujságíró (PC ZED, GameStar)

„Az ihlettel nem szokott baj lenni. A cikkírás kezdetén sokkal nagyobb gond az, hogy meg tudom-e értelemes gondolatokkal tölteni a témára kiutat oldalakat; a végén pedig az, hogy mit húzzak ki a túlírt szövegből ☺.”



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

„Ilyenkor fel-alá járkálok, időnként ránézek a macskáimra, hátha valami okosat nyávognak vissza, kinézek az ablakon (huhh, de csini az a leányzó az utcán!), harapok valamit, vagy iszom egy kávét, aztán csak be szokott kattanani...”



**> ender**  
szakterület: RTS, FPS, körökre osztott stratégia  
előélet: 9 éve játékujságíró (576 Kbyte, PC ZED, GameStar)

„Mivel szerkesztő vagyok, ezért a helyzetem elég jó: általában felhívom Mazurt vagy Samet, hogy nincs-e kedvük megírni egy 4-6-8-10 oldalas anyagot...”



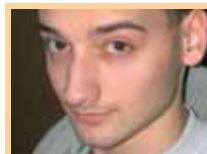
**> Gyu**  
szakterület: Sport, MMORPG, RTS  
előélet: 15 éve játékujságíró (PC Guru, Other Side, GameStar)

„Kelet felé borulok, majd feláldozok egy fekete kakast, elmormolok néhány imát, voodoo szertartásokat végzek, esetleg leugrom a kis sámlirol. Na ezeket nem... Inkább megírom a cikket, csak ihlet nélkül legalább 10 perccel tovább tart.”



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

„10 nap folyamatos meló után ez az érzés egyáltalán nem meglepő. Ilyenkor leginkább ellenségeket szerzek, mert kieresztem a hangom. Kikapcsolódásképp pedig addig nézem Jack Bauer legújabb kalandjait a 24-ből, amíg elalszom.”



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

„Ha nem jő az ihlet, nemes egyszerűséggel egy kis csészével (kávé vagy tequila?) próbálom megnyugtani az idegrendszerem. Ez többé-kevésbé be szokott válni. Ha mégsem segít, akkor egyszerűen tovább folytatom az előbb említett procedúrát ☺.”



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

„Ilyenkor csak a pihenés és környezetváltozás segít. Szerencsére a kiadó is tudja ezt, ezért ha valaki hasonló helyzetbe kerül, csak el kell kérnie a Seychelles-szigeteken található céges nyaraló kulcsát a portárol. (A külfélgép az irodaházunk tetejéről indul.)”

## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

## Ha új vagy a GameStarosok között...

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

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

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

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

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

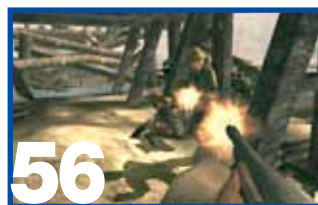
**Hardverbox:** Minden játéknál leközöljük a forgalmazó által kiadott minimális hardverigényt, ám minden játéknál elmondjuk azt is, hogy milyen tapasztalataink voltak vele valós körülmények között. Persze a tesztgép adataival együtt.



**42+különszám**  
**Half-Life 2**  
Legenda született



**44**  
**NFS: Underground 2**  
Gyorsulj velünk



**56**  
**MOH: Pacific Assault**  
Dzsungelláz

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 **értékelle**, végül gondolatait cikk formájába öntse **szórakoztató, logikus és átlátható** módon.



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

„Valami totál mással foglalkozom ilyenkor, visszatérek a „kályhához”, és játszom mondjuk a Civ3-mal, vagy a Panzer General című eposzsal. Miután így jegeltem pár napig a témát (és mellesleg megörjítettem vele BadSectorot ☺), már csak előkúszik az ihlet.”



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

„Mindenre megoldás egy tequila. Persze csak a megfelelő kiserelésben, azaz finoman lehűtve, sóval és citrommal. Természetesen nem mindegy, hogy a só és a citrom hol, milyen formában és pláne kin helyezkedik el ☺.”



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

„Dühös vagyok ☹. Elkezdtek mással foglalkozni (BÁRMI mással), de ez a leadási határidők miatt nem túl bölcs megoldás... Általában viszont, ha sikerül belekezdennem, onnantól már könnyen megy a dolog.”



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

„Ha beütne az ihlethiány, akkor alszom rá egyet, és másnap próbálkozom újra egy sör segítségével igénybe véve. Aztán ha úgyse, akkor következő nap immár n+1 sörrel és így tovább. Szerencsére általában elsőre sikerül, úgyse szívesen lennék alkoholist...”



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

„Ilyen esetben általában berombolok egy Quake 3-as szerverre, jól fenébe lövetem magad, és miután jó ideges leszek, csak dől belőlem a szöveg. Ja, és néha egy kupica tequila is sokat lendít a dolgokon ☺.”



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

„Beszélék néhány percet a játékról valakivel messengeren (mondjuk Mazur, Bad, Uhu ☺), ott annyit hülyeséget összehordunk, hogy már nem is tűnnek olyan szörnyűnek a leírta. Ha ez sem segít, mint mindenki, én is az alkoholhoz nyúlok... (Másnap meg bódultan fésülöm át a cikket „normálisra”).”



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

„Hogyha nagyon nincs kedvem tördelni, akkor betöltöm valamelyik kedvenc játékot (persze csak akkor ha Boe nem tartózkodik a szerkiben ☺) és totálisan belefeledkezem. Mikor megmentetem a világot a pusztulástól, akkor már talán az ihlet is megszáll. (De Boenek egy szót se.)”



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

„Olyan nincs, hogy nincs ihletem: ha jó a játék, akkor azért, ha rossz, akkor meg azért. Na jó, bevalom, néha előfordult, de ilyenkor mindig előveszem a tartalék cinizmusomat és gúnyomat, mindkettőből jó sok van... Ennek aztán persze a játék issza meg a levét.”

## E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Black Shuriken tette fel nekünk:

„Mit csináltok olyankor, amikor határidőre le kellene adni egy cikket, de nem jó az ihlet?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

Fókusz: Need for Speed Underground 2	44
Half Life 2 ajánló	42
Medal of Honor: Pacific Assault	56
CS: Source	62



Tony Hawk's Underground 2	66
Shadow Ops	70
Nexus	72
Myst 4	74



Colin McRae Rally 2005	78
Xpand Rally	80
Játszottuk még	84
„Komolyan mondom”	86
Citrompótló	88
Múzeum	89

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

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

### 60-69%

Ezeknek a játékoknak még szintén vannak jó tulajdonságai, ám a rosszak bizony már föléjük kerekedtek. Ötletlen, fárasztó, esetleg technikailag tökéletes programok, s ebből kifolyólag a játékélmény 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 legjobbaktól. A tipikus másodikkok ők, amelyekkel nagyon jó játszani, de egy év múlva már nem biztos, hogy beszélünk majd róluk. Ettől függetlenül élvezetesekek, jó játékélményt 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 legelismertebb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohadj majd, ha tovább játszol...

### 70-79%

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

### 0-49%

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

# HALF-LIFE

## LEGENDA SZÜLETETT...

Vannak játékok, amelyek megjelenésekor az egyszeri játéklap-szerkesztők gondolkodóba esnek. Olyan játékok ezek, melyekhez nem fogható semmilyen korábbi alkotás, melyek önmagukban mérföldkövek a játéktörténelemben, melyekre évek, évtizedek múltán is emlékezni fog mindenki. Játéklegendák. Mint a Half-Life 2.

Az ilyen horderejű játékok esetében bizsereg a szerkesztő tenyere, jár az agya, hogyan is fejezhetné ki a maga egyszerű módján, saját korlátain belül maradván, netán azokat áttörve, hogy ez a játék más mint a többi. És akkor jön a megvilágosodás: nem egyszerű cikket ír róla, a többi játék között, hanem egy egész különszámot szentel neki. Különlegeset. Maradandót. Mint amilyen maga a játék.

Így született meg a GameStar Legendák sorozat első száma, melyben a HL2-ről olvashattok végletekig kimerítő értékelést, interjút, és sok egyéb nyalánkságot, mintegy 18 oldalon keresztül, reprezentatív, kitalált formában. Ha nektek is annyira tetszik az ötlet, mint nekünk, a legközelebbi játékleghenda megjelenésénél folytatjuk a hagyományt. Mondjuk a StarCraft 2-nél ☺.

Az itt található két oldalon egy kis ízelítőt találsz arra vonatkozólag, mire is számíthattok a kiadvány egyes fejezeteiben. Az értékelést szintén leközzöljük, hogy mindenkiben tudatosodjon: miért is kapott a játék 97%-ot, és miért is indított miatta a GameStar egy új különszám-sorozatot.

**Kellemes szórakozást: A GameStar Csapat**



### Kényelmetlen kérdések

**A**zért írtam ezt, mert szeretném megmutatni, hogy a játék nemcsak a szórakozás, hanem a gondolkodás eszköze is lehet. A Half-Life 2 nemcsak a legjobb FPS, hanem a legjobb történelmi játék is. A játék története és a karakterek mélyrehatóan kidolgozottak, ami lehetővé teszi, hogy a játékos ne csak a játékot, hanem a játék mögötti gondolatokat is megismerje. A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja. A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja.

### Kényelmetlen kérdések

„Maszkos katonák lökdösik a reményvesztett tekintetű, megfélemlített polgárokat, akik a lelkesedés legkisebb jele nélkül teljesítik a felügyők durva parancsait. Óriás szitakötőkre emlékeztető lebegő szkenerek vizsgálják, vakuzsák a retinákat, odébb pedig vértől sikos kihallgatószobák teremtik meg a félelmetes orwelli rendőrállam angulatát – minket pedig megérint a totális kontroll érzete.”



### Nagy utazás

„Utunk során egyik ámulatból a másikba esünk: a bejárt területek bódületesen változatosak (főleg egy Doom 3 után...), mindegyikük nagyon karakteres, markáns, egyedi atmoszférával bír (személyes kedvencünk Ravenholm, de biztosak vagyunk benne, hogy mindenki megtalálja majd a szívének legkedvesesebbét). A játék kezdetén megismert City 17 kültéri részeivel új standardeket állított fel kidolgozottság, valóságosság és változatosság terén, a későbbi pályák ezt múlják felül...”



### Nagy utazás

**M**íg a legtöbb FPS játék a gyors mozgás és a lövöldözésről szól, addig a Half-Life 2 a világépítésről és a történetről szól. A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja. A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja.

### Emberek és egyéb érdekességek. Lényegesebb karakterek a HL2-ből

<b>G-MAN</b> Az őt körülvevő rejtélyek miatt a játék egyik legnagyobb titokzatos szereplője. Milyen céljai vannak? Mit akar?	<b>DR. BREEN</b> A Nihilus elleni harcban a G-Man egyik legfontosabb szövetségese. Ő a Nihilus elleni harcban a G-Man egyik legfontosabb szövetségese.	<b>ELLIS</b> A játék egyik legnépszerűbb karaktere. Ő a Nihilus elleni harcban a G-Man egyik legfontosabb szövetségese.	<b>BARNEY</b> A játék egyik legnépszerűbb karaktere. Ő a Nihilus elleni harcban a G-Man egyik legfontosabb szövetségese.
<b>NPCK</b> A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja.	<b>NPCK</b> A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja.	<b>NPCK</b> A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja.	<b>NPCK</b> A játékban a világépítés és a karakteralkotás szintje olyan magas, hogy szinte bármely más FPS-nél felülbírja.

# LIFE 2



### Melyiket szeressétek?

**STEAM**

...a legújabb...  
...a legújabb...  
...a legújabb...

**STEAM**

...a legújabb...  
...a legújabb...  
...a legújabb...

### Földön kívüli intelligencia

**H**ogyan...  
...a legújabb...  
...a legújabb...  
...a legújabb...

### Földön kívüli Intelligencia

15. oldal

„A Half-Life 2 ellenfelei okosabbak, mint azt legmerészebb álmainkban hittük volna – ami szintén nem kis dolog, hisz valljuk be: az előzetesek alapján legalább einsteini szintre számított mindenki. Érzékelik, mikor tárazunk újra, ilyenkor lerohannak minket. Üldöznek, ha fedezék mögé bújnánk, zárótűzzel folyamatosan egy helyben tartanak, amíg társaik mögénk nem kerülnek.“

### Interjú

16. oldal

„Történt-e komolyabb változtatás a játék koncepciójában, történetében a fejlesztés során?”

Alyx karaktere igen nagyot változott. Eredetileg egy lázadó vezér lánya lett volna, de később valaki felvetette, hogy mi lenne, ha Eli Vance leánya lenne. Elsőre örültségnek hangzott, de később kiderült, hogy tényleg sokkal jobban illik a történetbe – mindenesetre nem kevés jelenetet kellett ezért átdolgoznunk ☺.“

### Első kézből

Interjú Doug Lombardi-val, a Valve Software marketing menedzserével

...a legújabb...  
...a legújabb...  
...a legújabb...



### Értékelés

19. oldal

**97%**

...a legújabb...  
...a legújabb...  
...a legújabb...

### Értékelés

19. oldal

...a legújabb...  
...a legújabb...  
...a legújabb...

### Értékelés

19. oldal

„Túl sok mindent nem lehet hozzáfűzni. Minden idők legjobb FPS-e, és annak, aki ezt a műfajt kedveli leginkább (vagyunk egy páran), a legjobb játéka is. Akik nem ezt a műfajt kedvelik, játsszák végig a HL2-t, és garantáltan átpártolnak az FPS-ekhez.“

**97%**

**A TELJES BEMUTATÓT ÉS ÉRTÉKELÉST A MELLÉKELT 20 OLDALAS KÜLÖNSZÁMUNKBAN OLVASHATJÁTOK!**

SPEED - MINDEN MENNYISÉGBEN

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Jómagam szívesen tölteném szabadidőmet tuningolással. Egy kis extravaganza itt, csipetnyi futurisztika ott, és máris egy teljesen új oldalról ismerjük meg a termék. Mivel azonban nincs pénzem álomautóra, a töménytelen extrákról pedig szintén csak képzeleghetek, engedjék meg nekem, hogy átélhessem egy régi álmom: tuning ezerrel, határok nélkül!

**Ú**jfent kezdhethetném a *Need for Speed*-történelem összefoglalásával... Kezdetben a föld izzó tűzgolyó volt. Ekkor kezdődött a PC-s játéktörténelem... bla-bla. A lényeg, hogy *NFS* már ekkor is volt, és azóta egy raklapnyi verzióval nyomulhattunk. Aféle szinuszmusként haladt a dolog, ugyanis míg az egyik rész kiváló volt, a másik elég sok hiányossággal küszködött. Ha ezen ritmust szeretném most ábrázolni, akkor azt kell mondanom, hogy a sima *NFS: Underground* volt az alsó íven,

a folytatás pedig teljesen a topon! Pontosan azokkal a dolgokkal van tele, amelyeket annak idején annyira hiányoltunk, amelyekért számtalan megtért rajongó torkaszakadtából üvöltözött a fejlesztőkkel – minden lehetséges fórumon. Imáink meghallgattattak, az eredmény pedig az *Underground 2* képében manifesztálódott.

### Verdát ide, ha mondom!

Belépünk a játékba. Jönnek a szokványos csillogó logók, mindenki bódog, az EA pedig beszédi a megérdemelt reklámpénzeket. Felpörögnek a moto... ja nem, előbb köszönt minket egy szemrevaló hölgyike. Elegáns, afféle retro képregény köntösben indul a sztori. Ez a vonal az egész játékmenetet végigkíséri. Jobban tetszik ez a megoldás, mint némi – túlzás nélkül mondhatom – nem kevészer

gagy, előre renderelt átvezető. Kisvártatva kiderül, hogy az első rész végül is miért ért véget olyan hirtelen. Ha úgy vesszük, nem is ért véget, csak a felvonás következő fázisát kellett kivárnunk. Minden ott kezdődik, ahol abbamaradt. Mi vagyunk a jók, ismernek az utcán, egyesek még fel is néznek ránk. Persze mindig akad egy balga bandavezér, aki azt hiszi, jobb, mint mi. Egy teljesen megújult világban újfent megcélózhatjuk a némileg megnyúlt ranglétra tetőfokát. Kezdetben egy alapszintű verdával indulunk, amelyet a sarki boltban nehezen összekuporgatott filléreinken megveszünk. Néhány gyors versenyt lezavarrunk, és máris szponzorok hada csókolja a lábunkat, és fűt-fát ígérnek, hogy aláírjuk a szerződésüket. Kiválasztunk egyet, és lám, máris akad némi elkölteni való lovetta. Mielőtt homlokegyenest berontanánk egy üz-



# FEED

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Autóverseny	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Jelen kor	EA Games

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
NfS: Hot Pursuit 2, Motor City Online

GYORSLINK **980**

**TIPPEK** a 95. oldalon  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

letbe, gyorsan leszögezem, hogy nem lehet annyira szórni a pénzt, mint az első epizódban. Ha jól megy sorunk, akár öt járgányunk is lehet, mindegyik tuningolásáról gondoskodni pedig nem aprópénzbe kerül. Kétszer is gondoljuk hát meg, hogy mire szórjuk a mindennapi betevőt. Ha túl vagyunk a „gondolkodom, tehát vagyok” fázison, rohanjunk a boltba, és azonnal kezdjük meg a gépjármű motorikus tuningolását. Azért ezzel kezdjük, mert ugyebár a festéktől, matricáktól, neonsövektől és felniktől még csak véletlenül sem leszünk gyorsabbak – ergo, ezek nem segítenek megnyerni a közeljövő nagy versenyeit. Kicsit később majd áldozhatunk ilyesmire is. Ezután nyerjük meg versenyeket, legyünk egyre ismertebbek, vigyük végig a játékot, és akkor mindenkinek jó lesz. Nono, azért ennyire nem egyszerű a recept ☺.

**Pénzt kereksek, tehát vagyok... vagy mi...**

A Need for Speed történelmében most először adatik meg az a remek lehetőség, hogy a majdnem teljes játéktérp egyszerre betöltő-







**Ha átmész valakín, kiderül, hogy ez nem Carmageddon**

dik, és arra megyünk „kis városkánkban”, amerre csak akarunk. A sztori egyes részeire a szerint derül fény, hogy mely versenyeket vállaljuk be előbb, illetve később. Őt nagyobb részre van osztva a terep. A dicső kezdetekben az utak csak egy részét koptathatjuk, majd az egyes kerületek a játék előrehaladtával nyílnak meg előttünk. A végén már egy 60 kilométer hosszúságú terepen állhatunk be versenyezni!

Az egyes utcákban szétszórva találhatunk rá a kihívásokra. Különbéféle színes, vizuálisan jól látható módon fel-tüntetett „szellemikonok” jelzik a versenyfajtaikat: érdemes előre venni azokat, amelyekkel komolyabban meggyúlhat a bajunk (véleményem szerint

ezúttal a Drag lett a legnehezebb). A felhozatal egészen színesre sikeredett. Vannak ugyebár az első részben megismert lehetőségek. Ilyen a Drag (gyorsulás), Sprint (A-ból B-be futam), Circuit (körverseny). Ezeket nem is tárgyalnánk részletesen, aki nem próbál-

**„Néhány gyors versenyt lezavarunk, és máris szponzorok hada csókolja a lábunkat.”**

ta az első részt, az magára vessen ☺. A már szintén ismert Drift (csúszkamászká) némileg megváltozott. Egy pályán halad a négy versenyző, egymást zavarhatják, következképpen jobban oda kell figyelni. Nehezítés,

hogy nem bohóckodhatunk napestig a helyszínen. A célvonalon először áthaladó után legfeljebb 25 másodperccel nekünk is be kell érni, ellenkező esetben kezdetjük előlről a menetet. Érdekesség, hogy ez a mód kibővült egy extrával is. A Downhill Drift egy, a vá-

ros szélén fellelhető hegyi pályán zajlik: nem bekerített pálya, szabad út, amelyen az átlagember is megfordul a hétközna-pokon munkából hazajövet. Megadott hosszon kell elérnünk egy bizonyos pontszámot, miközben az al-

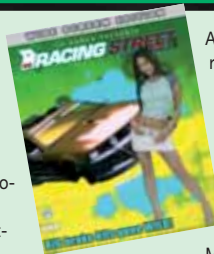
vázig égetjük a gumi minden négyzetmilliméterét.

Lássuk a további friss, ropogós, étvágygerjesztő újdonságsomagokat! A StreetX-ben négyen haladunk egy viszonylag rövid, körbekerített pályán. Minden esetben az optimális íven kell maradnunk, egy apró hiba, esetleg kicsúszás végzetes lehet. Nem számít, milyen módszerrel (akár mindenkit kiölkhetsz magad elől), de elsőnek kell lenned. Általában rövid, de annál nehezebb menetekről van szó. Az Underground Racing League (avagy URL) az utóbbihoz igen hasonló megoldás. Szintén bekerített körpályán haladunk, ám ezúttal sokkal több az folytatása a 49. oldalon

## KÉPESSÉGEINK DICSFÉNYEI

DVD és újságborítók

Az első részben bizonyos magazinok címlapjára kerülhettünk, mint a legszebb kulcsínú verda szerencsés tulajdonosai, a legjobb tuning, adott esetben legsebesebb versenyző titulusokkal. Ezúttal már nemcsak magazinok, hanem különféle DVD-k borítóira is rányomhatjuk kocsink képét. Ezek érdekessége, hogy mi magunk állítjuk be a járgány elhelyezkedését a borítón, kinyitogathatjuk az ajtókat, csomagtartót, motorháztetőt, így még egyedibbé tehetjük a fotót. Az egyik legnehezebben megszerezhető magazin címlapja egyébként engem is meglepett. Nem más ez, mint az Autó-Motor egy bizonyos száma. Hát nem aranyos, a hazai Electronic Arts ily módon gondolt kis hazánkra! Minden elismerésem az övék!



Az elismerések begyűjtésének helyszínéről egyébként kis sárga csillag informál minket a beépített térképen. Némelyikhez csak el kell cammognunk, és „átvenni”, mások megszerzése újabb kihívást jelent. Sokszor előfordul, hogy mielőtt elérünk az első csillaghoz, tájékoztatnak minket, hogy hova kell mennünk az adott újság fotósához.

Mellettek még megjegyzik, hogy ez egy akkora sztárfotográfus, hogy nem vár ránk hosszú órákon keresztül. Ilyenkor aztán minden nitro és egyéb tudásunkat bele kell adnunk, mert nem kevésszer fordul elő, hogy két és fél perc alatt kell elérnünk a város egyik végéből a másikba. Ha nem érünk oda a megadott időre, a címlap (és az ezzel járó töke) úgy, ahogy van, elszáll.



**Kis esti látkép**



AKIT A BENZIN GŐZE ISMÉT MEGCSAPOTT

# TUNING

## A VALÓS ÉLETBEN

**FÓKUSZ  
TÉMA**


Illegális autóversenyek... A legtöbben csak álmodnak róla, hogy a valós életben is kipróbálhatják, nekem viszont megadatott ez az izgalmas lehetőség. Persze nekem sem ment könnyen, hiszen a versenyeket nem hirdették meg nyilvánosan, csak személyes ismeretség alapján lehetett bekerülni a bandába. Az ember megadta a számát, és az esemény előtt 15-20 perccel ment a körtelefon, hogy mikor és hol van az első találkozó. Ott összeállt a konvoj, és a főszervező elindult a csak általa ismert helyszín felé. Már az odavezető út sem volt egyszerű, a sebességhatárt jócskán túllépve kellett tartani a többiekkel a tempót. A cél általában egy városon kívüli útszakasz, illetve annak egy parkolója, vagy benzinkút volt. Manapság megint virágkorát éli az illegális gyorsulás, hiszen a hivatalos verseny sokaknak nem tetszik a túl szigorú szabályok, túl sok szponzor, és egyáltalán, az életérzés hiánya miatt...

### A külsőség nem elég

A tévhitek eloszlatása végett szögezzük le, hogy a pirosra festett dobfék, a „kétszázé” újított krómvég, a duplakoppány, a hatalmas szárny, a „sztritrészing” matrica nem növeli a teljesítményt. Az utcai versenyekben kategóriánként más-más autó a favorit, de a kedvencek köre alából leszűkített. Az 1500 köbcenti alattiakról nem is érdemes írni, kezdjük a magasabb értékeknél. 1500 és 2000 közötti szívómotoroknál erős a „rizskályhás” uralom (vagy érthetőbben: a japán kocsik dominanciája jellemző), meggyőző Honda főlényel, de a wankeles RX-7-es Mazdákra is oda kell figyelni. 2000 és 2500 között jönnek az Imprezák és a németek, főleg Calibrák, BMW-k. Az e fölötti mezőny urai az Audik, csupa S2, S4, S8, RS4, RS6, verhetetlenek. Mi maradt még? A spéci ritkaságok, nitrós Camarrók, Corvette-ek, kifejezetten gyorsulásra épített hibridek.

Arany szabály, hogy valamit is érő tuning csak pénzből, méghozzá nagyon sok pénzből valósítható meg. Nem szabad bedőlni a különböző reklámszövegeknek, húszforintos beruházásból nem lehet még +1 lóerőt sem kicsikarni. De akkor hogyan fog hozzá az ember? Lehetőleg lassan, apránként, konkrét elképzelésekkel, minimális alapismeretekkel.

### Az alapok

Hát akkor fogjunk hozzá... Először is kell egy autó, anélkül nehéz lenne ☹... Lehetőleg olyan, amelyik már gyárilag sportosabb az átlagnál, mert nagyon fontos a jó alap. A tuning lehet teljesítmény vagy optikai, ebből minket most az első érdekel; ezen belül beszélünk motorral, futóművel és aerodinamikával kapcsolatos módosításokról. A motort leginkább a környezetvédelmi szabályok, illetve a fogyasztás csökkentése érdekében beépített alkatrészek, beállítások fojtják

Általában este jött a telefon, Morcos mondta a helyet és az időt. Hozzátette, ne sokat tőköljek, mert ha egy percet is késem, nem várnak meg. Mivel a találkozó helye mindig a város túlsó felén volt, csak arra maradt idő, hogy zsebre vágjam a papírokat, felkapjak egy melegítőt, kulcsokat, és tűz.

## Lépésenként építsünk, de mit is?

**Légszűrők:** A sportbetét, illetve direkt légszűrők fémhálós anyagúak, nehezebben koszolódnak. A lamellák kiképzésének köszönhetően az alap papír felületénél kábé 40-60 százalékkal nagyobb szűrőfelülettel rendelkeznek, és tisztíthatók.

**Turbó:** A kiáramló kipufogógáz meghajt egy turbinát, ez szintén meghajt egy turbinát, amely a beáramló levegőt a normális légkörinél nagyobb nyomással súrítja az égéstérbe. Optimálisabb égés, nagyobb teljesítmény.

**Kompresszor:** Hasonló elven működik, mint a turbó, csak itt maga a főtengely hajtja meg a szerkezetet. Előnye, hogy a turbóval ellentétben már alacsony fordulatszámon hatékony, hátránya, hogy magas fordulatszámon inkább visszafogja a motort.

**Nitro:** Főleg turbóval/kompresszorral kombinálva használják; a magas nyomású rendszerből beáramló dinitrogén-oxid kiegészítő, lehűl, és mivel adott térfogatra azonos nyomáson, hidegebb gázból több fér be, jelentősen javítja az égést.

**Sportkipufogó:** Szintén a gázáramlás optimalizálására jó, az adott autóhoz tervezett, komplett rendszer (dobok, leömlők) már mérhető teljesítménynövekedést eredményez.

**Chiptuning:** Pontosabban motorvezérlő-elektronika programmodosítás. Ahogy a neve is mutatja, a motorvezérlés gyári (takarékos) beállításait változtatják meg.

**Sportfutómű:** Alapelve, hogy minimalizálja a kasztni lengését, közelebb vigye az autó súlypontját a talajhoz, folyamatosan optimális tapadást biztosítva.

**Sportváltók:** Sokat számít a váltó fokozatainak kiosztása. Egy rövid váltóval – azaz, ahol az egymást követő fokozatok között az átlagosnál kisebb az eltérés – ugyanazzal a motorral jobb gyorsulást lehet elérni. Könnyebben pörög fel a gép, viszont a végsebesség így csökken.

le. A robbanómotorok működési elvét ismerve kell üzemanyag, levegő (a kosztól megszűrve kell adagolnunk), szikra, és valamerre el kell távoznia az égésterméknek. Sokat javíthatunk a motor teljesítményén a levegőadagolás optimalizálásával, ha több benzint engedünk bele, és elő-



billégésének vagy a gyenge féknek köszönhetően könnyen eldobhatjuk az autót valamelyik élesebb kanyarban. Nagyobb felnik, alacsony profilú, széles gumik (ezekre a „finom” magyar utak miatt van szükség), sportrugók, lengéscsillapítók és gátlók, különböző merevítések, erősebb fékek.



## Filmen és a játékban persze rettentően filinges, ahogy döngtetnek a villámgyors gépekkel, vagy „gyökkettővel” krúzolnak, ablak leeresztve, könnyök lazán kilógatva.

segítjük a kiáramló gázok távozását. Az erő kerekre történő átvitelén is lehet segíteni a vezérműtengely, a váltó, a kuplung tulajdonságainak, anyagának módosításával. Az sem mindegy, mekkora tömeget kell mozgatnia az erőműnek, 1-2 kilogrammos súlycsökkentéssel fontos tizedmásodpercek nyerhetők.

Ha növeljük a gép teljesítményét, hozzá kell nyúlunk a futóműhöz is, hiszen a lány rugózásnak, a kasztni

Ezekről szépen ráfekszik az útra, kemény és közvetlen lesz az irányítás, nagy a tapadás, eszméletlen a kanyarsebesség, és úgy ráz, hogy sosem lesz vesekő problémánk.

### A valóság kevésbé romantikus...

Filmen és a játékban persze rettentően filinges, ahogy döngtetnek a villámgyors gépekkel, vagy „gyökkettővel” krúzolnak, ablak leeresztve, könnyök

lazán kilógatva. Az csak a kezdet, hogy egy ütős tuningverda a vételáron felül is sok-sok millióba kerül, a versenyzés, a rossz útvonalok a tervezettnél sokkal jobban igénybe veszik az alkatrészeket. Így azokat gyakran kell cserélni, a gép meg hétköznapi használatra szinte teljesen alkalmatlan. Ha azonban egyszer valaki belekóstolt az illegális versenyzésbe, akkor szinte lehetetlen kiszállni belőle. Mit is tanácsolhatnánk azoknak, akik már teljesen rákattantak? Öveket bekötni, és csak higgadtan...

**gonzales**  
**gonzales@chello.hu**



## SUFNITUNING

Így is lehet...

Az optikai tuning rész ezúttal is központi szerepet kapott. Lássuk néhány lépésben a külsőleg eszközölhető módosítások egy részét.

Az alap verda, semmi extra, illet bárki vehet a boltokban. Némi spoiler itt, egy kis hátsó szárny ott, és máris felfigyelnek ránk a nők! Amikor mélyebbre kotrunk a tárcában, el-elmegy a zseton némi hangulatnövelőre. Egy lavór festék, és már csillogunk is...

A kigyóminta és a szponzorok feltüntése után már mi vagyunk a 'zistenek!



Balra, vagy jobbra? Ez itt a kérdés!



Nem semmi a gyártalepen egy ilyenmel megjelenni...

előzési lehetőség, hosszabbak a szakaszok, valamint összesen öt ellenfelünk van. Végül, de nem utolsósorban megadatott a már emlegetett szabad mozgás, avagy a Free Run. Szerencsére ennek sem csak annyi a lényege, hogy „megyünk oszt' jó van”. A szemmel láthatóan feltuningolt, városban közlekedő sofőröket bármikor kihívhatjuk egy baráti gyorsulásra. Csak rápityegünk, ő kisvártatva nyugtazza létezésünk, és már megy is a verseny. Aki az első 2-3 másodpercben előre kerül, azt kell követni. Cél, hogy 300 méterre lemaradjon mögöttünk. Ha ez megtörténik, 100 és 500 dollár (nehézségi fokozat függő) közötti zseton üti a markunkat. Ezzel addig szórakozunk, ameddig jól esik, ha

éppen szükségünk van egy kis bevételre, ez a „legegyszerűbb” pénzforrás.

Minden egyes verseny a városban, vagy annak közvetlen közelében (repéri kifutópálya, elkerített városrészek) zajlik. Minél több szponzorral szerződöttünk, annál többet szakíthatunk egy-egy összezörrenésen.

Ezzel el is érkeztünk az egyik olyan ponthoz, amelyet annyira követelt a népl! A már jól ismert online mód mellett végre van beépített (nem csak utólag gyártott, féلبugos, szidható és nehezen konfigurálható) LAN is, ahol négyen mérhetjük össze tudásunkat.

Slusszpoén, hogy a játésmákról felvétel is készíthető, vagyis végre van visszajátszás funkció is (megérte annyit fohászzkodni a fejlesztők istenéhez ©).

## Fél lábball a paradicsomban

Autók terén nem igazán lehet panaszkodni. Ezekben az NFS:U 2-ben ugyanis igen széles választékban dúsíthatunk. Ahogy az lenni szokott, a játék elején még csak néhány belépő modell áll rendelkezésünkre, aztán minél többet bizonyítunk, annál drabálisabb masinák kerülnek elő. Peugeot 206-ost éppúgy birtokunkba vehetünk, mint egy Toyota Corollát, egy Honda Civic-et, vagy egy Ford Focus-t. Ha ezeket tekintettük az alsó kategóriának, akkor a valamivel magasabb szinten elhelyezkedő képviselő a Hyundai Tiburon GT, a Lexus IS 300, vagy az Audi A3. Némileg tovább evezve megtaláljuk az Audi TT és társai szintjét, míg végül megakad a szemünk

az igazi különlegességeken. Ezek közé sorolnám többek között a Hummer H2-est, az Infiniti G35-öt, vagy példának okáért a Ford Mustang GT-t is. No de kérem, még csak véletlenül se érezze magát senki ezen a szinten kielégítve (naaa, nem kell mindjárt rosszra gondolni ©). Az általam felsorolt járgányok csak a teljes felhozatal közel egyharmadát példazzák. Az egyéb meglepetésekre derüljön fény a játékban (vagy aki szemfüles, a mellékelt képeken felfedezhet még néhány gyöngyszemet). Alapki szerelésben természetesen minden jármű igen esetlen, nehezen irányítható és semmiféle tuningos extrával nem rendelkezik. A város egyes pontjain letelepedett helyi erők boltjában jutathunk hozzá az újabb és újabb széria-modellekhez.

Simon mondja: furgon leáll!



Magányos farkas a menetírányval ellentétesen





**Bár nem látszák, de hamarosan egy látványos ugratás után fejréalok...**

## Kis segítség mindenkinek elkél

A fejlesztőcsapat is viszonylag hamar ráébredhetett arra, hogy bizony elég sok tartalommal töltötték meg ezt az epizódot, így igen könnyen kaotikussá válhat a rendszer, ha először is mindent a fejünkben kell tartani, másodszor semmiféle támpontot nem kapunk. Éppen ezért egy speciális térkép- és e-mail-rendszert dolgoztak ki. A mi kis bögyös menedzserünk – éppúgy, mint az adott üzletek vezetői – interurbán tájékoztat minden fontos eseményéről. Ha bármiféle verseny várható, kapunk róla feljegyzést, ha bármely (általunk már megtalált) üzletbe új alkatrész, tuning küttyü, matrica, vagy akár festékminta érkezett, a cégek is bombáznak ezerral a spamekkel. A cikk írásának pillanatáig 153 üzenetet szignóztam, és biztos vagyok benne, hogy távolról sem értesültem mindenről. Röviden: az ember nem fog unatkozni, sajnálatos tény, hogy némi angol tudás azért nem árt hozzá. Ezen a ponton szeretném megjegyezni, hogy remélem valamelyik játékhonosító kiszöveget villámgyorsan elkészíti majd a honosítását, hogy még többen élvezhessék a játékot (ja, és előre köszi a fáradságos munkát). Extra nehezítés, hogy nem minden illegális gyorsulásnak marad írásos nyoma. Megesik, hogy a város kiet-

len utcáin keringve megcsörren mobilunk, és egy érces hangú fiatalember hozza tudomásunkra, hogy például a reptér környékén helyzet van. Pontos helyszín nincs, de Te biztos megtalálsz. Figyelni kell tehát csevelyekre is, és, ha nem is értjük az egészet, legalább a helyszínt próbáljuk meg felismerni.

Mint említettem, a beépített térkép is komoly segítségünkre lesz.

Haladva a korrall, ezekben a verdákba már alaplól beépítették a kis hazánkban is egyre népszerűbb GPS-t. Ha tehát el szeretnénk jutni valahova mellékutak és zsákutcák mellőzésével, érdemes aktiválni ezt a rendszert.

Ez mondjuk részben könnyíti a dolgokat, mindazonáltal elveszi a városismeret elsajátításának élvezetét – de persze nem kötelező a használata. Akkor jöhet nagyon jól (de akkor tényleg ☺), ha a címlapfotós emberkéhez szeretnénk eljutni. Mivel az úgyis időre megy, érdemes a legrövidebb úton eljutni hozzá.

## Részletgazdag kidolgozás – mer' az mindenkinek jó

A grafikai színtről nem sokat regélnék, olyan amilyen. A képek, a lemezmelletünkön található videó, illetve a csak nálunk megtalálható játszható demó magukért beszélnek. Szép, de valahogy még mindig nem kelti folytatása az 54. oldalon



**Ez van akkor, ha valakihez túl közel haladunk kiló' nyolcvannál**

**PRÓBÁLD KI!**

DEMÓ A CD/DVD-N  
ANIM A DVD-N

## ALAP ÉS NEBA' GRAFIKA

Más szint...



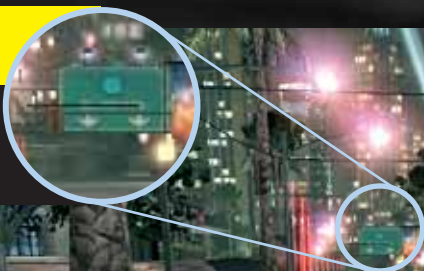
No füst, no fények, no para...



Übermaximusz vizuálogazmusz ©.

## AMEDDIG A SZEM ELLÁT

A látómező sokkal tágabb, mint korábban



## RÉSZLETESSÉG

A füsteffektek ezúttal nem annyira lassítanak, viszont sokkal szebbek



## A JÓ ÖREG REKLÁMOK

Ilyen, és ehhez hasonló reklámok tömkele teszik a játékot még realisztikusabbá



## TÉNYLEG NÉGY KERÉKEN

A kerekeken látszik igazán, mennyire kidolgozott a játék.



## VEZÉRÜNK A ZISTENNŐ!

Brooke Burke

Az EA nemcsak zenei téren hozta ki a maximumot, jól ráfeküdt egyéb témákra is – ezt most ne vegyük szó szerint, bár mi tagadás, biztosan sokan tesztelnék a játékban szereplő hölgyikét ©. De kiről is van szó? A világ legnagyobb kiadója pénzt, energiát és mellbőséget nem kímélve Brooke Burke-öt építette a játékba. A kebelcsoda a mi kis menedzserünk, aki sorsunk egyengetéséért felelős a játék folyamán, tájékoztat és informál az egyes eseményekről és lehetőségekről. Hát nem egy gyöngyszem? (térdel a földön, kigúvadt szemek és vele járó rendellenességek...)



Otthon, édes otthon ☺

Kis csápos sebességmániákus



# BAYVIEW

**NFSU2  
KÉPEKBEN**



## Követségek és előkelőségek – Gazdagék övezete

Az északi-középhegységre kerültek a követségek és afféle állami terüritüimok. Nem kell azért attól tartani, hogy megtaláljuk az 51-es körzetet, de sok érdekességgel futhatunk itt össze. A szerpentin vonalon több Drift és más versenyekben is megfordulunk majd, ha pedig csodás kilátást akarunk a városra, menjünk a legmagasabb pontra, az antennarendszer lábához!



## Casino – Ahol jó nekünk

Ebben a viszonylag kis városrészben található az összes casino, bulizós helyszín és effélék. Versenyeink folyamán többször áthaladunk a főtéren, ahol a körforgalomban haladók nem kis fejfájást okoznak majd. A pálya ezen részén több, a valódi Las Vegasban is megtalálható épületek tűnnek fel, a fényűzés, a csillogás egyértelműen a gazdagság színterét jelzik.



## Gyártelep – Mogorva, de látványos

A játék legmogorvább, legszíntelenesebb, mégsem a legunalmasabb része a gyártelep. Hatalmas füstölő kémények, olvasztóaknáknak, sóderutak, munkásszállók és teherszállító vonatok, illetve hajók otthona. Ezzel a terüritórummal Drag, Circuit, Sprint és StreetX versenyeken találkozunk majd.



# TÉRKÉPE

## Bolttípusok:

- ✓ ● Optikai tuning
- ✓ ● Autó kereskedés
- ✓ ● Kiegészítések boltja
- ✓ ● Festék és matrica bolt
- ✓ ● Teljesítmény fokozók
- ✓ ● Az egyetlen garázsunk



### Lakópark – A boldog mindennapok

A város ezen részének csendjét utáltam legjobban felverni berregő négykere-kümmel. Itt laknak azon békés családok, akik tényleg csak némi nyugalomra vágyanak. Egy-egy gyorsétkezdé it, némi butik ott, és egy hatalmas park közepén. Mi kellhet még a boldogsághoz? Hát, néhány gyorsulási mániás őrült biztos nem.



### Irodanegyed – A csúcsok csúcса

A felhőkarcolók sem maradhattak ki a játékból. Az irodanegyed egyértelműen a legfuturisztikusabb része városunknak. Majd minden percben itt vagyunk, szinte minden verseny áthalad rajta (vagy legalábbis megközelíti), fényei még a hegyoldalról is tisztán kivehetőek. Ez a játék „szigete is egyben”, ahol egyébként a legtöbb boltot is találhatjuk.



### Reptér – Szállj velünk

A város legféltreesebb territóriumára került a hatalmas reptér. Free Run módban ugyan nem mehetünk a kifutópályára, de némely Drag, illetve StreetX módban többször megfordulunk majd ott. A gigantikus utasszállítók centikkel a fejünk felett hasítanak, épphogy nem ér hozzánk a kerekük. Látványnak sem utolsó a helyszín, de rengeteg rejtett pénz is hordoz.



A beépített GPS térkép



## Tuning – „határok nélkül”

Szabadságot mindenkinek!

Az előző epizód egyik legfőbb motivuma volt, amikor rá kellett döbennem, hogy minden tuning változtatás, amelyet eszközöltem, csak elméleti plusz. A folytatásban erre már komolyabban figyeltek, és azt kell mondjam, elég precíz eredmény született. Ezúttal is igen kiterjedt módon formálhatjuk gépünk belső szerveit. A motorblokk, csiptuning, váltószerkezet, felfüggesztés, nitromennyiség, kerekek, fékrendszer, súlyelosztás és turbó menüpontok ismerősök lehetnek. Ezek mindegyikében három szintet vásárolhatunk meg, éppúgy, mint korábban. Most már az egyes csomagokat tételesen is lebonthatjuk, és kiválaszthatjuk, hogy nekünk mely alkatrész a legszimpatikusabb. Úgy vettem észre, végül is mindegy, mit választunk, érdemi változást nem jelentenek. Most jön azonban a precíziós része a dolognak! Miután egy

tovalökődőnc szépen betaszígalta verdánkat egy teszagarázsba, minden létező játékmóddhoz külön beállítjuk a nekünk megfelelő értékeket. A felfüggesztés mikor legyen kemény vagy puha, a fékek elől-hátul miként reagáljanak, mekkora nyomatékton legyen a leghatékonyabb a turbó, a nitró, vagy éppen a csiptuning, és nem szabad megfeledkeznünk az aerodinamikai jellemzők egyengetéséről sem. Ha ez nem tuning, akkor mi? Tény, hogy a valóság ennél is vagy százszor részletesebb, de hagyjuk már meg egy esetleges harmadik rész lehetőségét is ☺. Ha úgy gondoljuk, hogy egy beállítás megfelelő, mielőtt ki-mondanánk a végszót, egy röpké teszvezetésnek is alávetethetjük a gépet. Amennyiben szükségesnek érezzük, további órákat is eltölthetünk – persze autónként – a finomhangolással.

Motorikus képességeinkkel teljesen megelégedve akár át is tételhetünk a külső elemek fabrikálására. Újfént felhelyezhetünk neoncsöveket (melyekből a második részben pakolhatunk a motor- és a csomagterbe is), pofás elülső és hátsó lámpákat, fejdíszeket, spoilereket. De ennyit a régi dolgokról. Ha úgy tartja úri kedvünk, módosíthatjuk a kilométeróra kinézetét, sőt színezetét is. Ez mondjuk esetemben nem pótolja a műszerfal hiányának igen mély ürét, de azért egy jó pont jár érte. Érdeemes odafigyelni a hidraulikai berendezésre, amellyel igazi lowrider autókat is kreálhatunk. Ha gondoljuk, spékkeljük meg az egészest némi csomagtartóba helyezett mélynyomó és LCD kombinációval, vagy csináltsuk az amúgy sem unalmas felni-jainket is. Ne legyünk restek egy trendi jobb és bal oldali visszapillantót is felhe-

lyezni, hogy még professzionálisabb legyen az összhatás. Hab a tortán, hogy igen speciális motorhátzetőket és ajtókat is feltehetünk, ezek birtokában még pofásabb DVD-borítókat generálhatunk magunknak.

A pont arra a bizonyos „1”-nek a tetejére a festésnél kerül fel. Fényes, metál és aféle színváltós masszával kenhetjük be a felületeket. Matricák („egycsillió” változat – természetesen később szabadon bővíthető), szponzorok (akár Burger King-logó is feltehetünk) a helyükre, és mindjárt hódítunk az utakon. A köz szemében tíz csillagot kaphatunk vizuális besorolás címén. A játék vége felé természetesen csak akkor maximum lehetőséget magazinra kerülni, ha ezekből minimum tízet megszereztünk ☺. Szóval van miért küzdeni.



A finomhangolás helyszíne, ahol azonnal próbavezethetünk is



Csak egy példa az NFSU2 tuning lehetőségeiből



Idő sokat járunk majd pénzt költeni

a valóság látszatát. Amolyan „túl zselés”, ha nem ragaszkodunk konkrét, kézzelfogható definícióhoz ☺. Az apró részletekre sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek ezúttal. Az úton elhelyezett fényvisszaverők csak akkor „üzemelnek”, ha tényleg feljűk nézünk, a felületi tükröződés még realisztikusabb, az esőcseppek zseniálisak. Egyszóval a látvány kolosszális a maga kategóriájában, még ha a játék világa reálisnak nem is mondható. A sztori mód szintén nagy előnyére vált a játéknak, nem is beszélve arról, hogy az egyes versenyekre egy élő városban kell jelentkezniük – nem pedig egy monoton menüben csatangolva, egyfajta automatizált kézmozdulatsorral. A játékos még nagyobb szabadságot kapott, és ezt nem csupán a tuningolásra értem. A versenystílusok végrehajtásának sorrendjét izlés szerint határozzuk meg, úttalan utakon kereshetjük a jobbnál jobb lehetőségeket, már csak egy virtuális kebelcsoda hiányzik belőle, én mondom (hölgy játékosok kedvéért a kebelcsoda helyettesíthető lehetne

„mellszörccsászárrel”, avagy „izomtiborral”). Fantasztikus, hogy milyen messzire el lehet látni a játékban, ehhez hasonló maximum a GTA korábbi részeiben láthattunk – de azért ismerjük el, hogy az *Underground 2*-nek más szinten mozog a grafikája és a részletessége. Ezen elemekre, és minden egyébre, amit eddig a pontig írtam, büszkék lehetnek a fejlesztők...

### A kocka porosabbik oldala

Nagyon jól tudjátok, hogy soha nem engednék át egy játékot a rostan egy kis piszkálódás, avagy a teljes igazság papírra vetése nélkül. Még csak véletlenül sem mondanám, hogy tökéletes lett a folytatás, sőt, még mindig akadnak olyan momentumok, melyeket – látván, hogy hallgatnak a játékosokra a fejlesztők – az elkövetkezendő hetekben, hónapokban a lehető legtöbb fórumon szóvá is fogok tenni. Kérem szépen tisztelettel: számomra a legfőbb pont – és úgy érzem, ezzel nagyon nem vagyok egyedül –, hogy a sérülés, mint olyan egy-



A sok csúszkálás csak a Drift idején tesz jót...

szerűen nem létezik a játékban. (Jaj ne már! Komolyan fontolgatom, hogy kiutazom az EA-s fejlesztőkhöz, és egyiknek baseballütővel szétverem a kocsját, „Látjátok: így török a kocsi, vazz!” felkiáltással... – Bad Sector) (...táboros élmények ugranak be... – ender) Az EA elég sokáig arra hivatkozott, hogy azért nem törnek az autók, mert az egyes gyártók nem engedik meg, hogy játékokban erre sor ke-

zetni, hogy sérülést szimulálhassanak. Ebben mondjuk lehet valami, hiszen 29 licenelt autó töréséért külön perkálni... hááát, nem irigylem a döntéshozót. De azért nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy az elmúlt 2-3 év előbb említett kavarásnak vége, a lehetőség pedig adott. Éppen csak annyira van törés a játékban, ha valakivel frontálisan összeszólalkozunk, a szélvédőn kicserélődik a textúra, és

## A látvány kolosszális a maga kategóriájában, még, ha a világa reálisnak nem is mondható.

rüljön. Idővel módosult ezen álláspontjuk... Jelenleg ott tartunk, hogy: „hát bizony, megvan az az összeg” – mondá az autógyártó atyáúristen, és kezeit összedörgölve kaján vigyorral pillantott az EA-s vezéregyéniségek arany hitelkártyájára. Egészen egyszerűen arról van szó, hogy a kiadó szerint túl sokat kell azért fi-

némi, üvegszilánkra semmiképpen sem emlékeztető fecni hullik le rólunk. A legnevetésesebb az, ha „talpra” kerülünk a triplaszaltó után, sértetlenül, mindenféle külsérelmi nyom nélkül haladhatunk tovább. További zavaró elem volt az egyes versenyek helyszínének jelölésmódja. Egyfajta lézeres sugáryaláb informál min-

ket a fontosabb dolgokról. Ezt szerintem néhány nézelődő és pár négykerekes összecsdőtésével jóval kellemesebbé lehetett volna tenni. Kifejezetten büntának tartottam azt az ötletet, amely szerint a pályán (teljesen véletlenszerűen) zöldhasú bankók felvételére jogosító pontok is vannak. Ezek kicsit tompítanak az élvezeten, annak ellenére, hogy jól jön néha 50-100 dollárocská. Szintén szívfájdalmam, hogy nem valósult meg a koraesti, illetve hajnali vezetés ábrázolása sem. Korábban azt mondták az EA emberkéi, hogy verőfényes napsütés nem lesz, hiszen ez az egész illegális versengés eredetileg is éjjeli baglyoknak való. Mindazonáltal megértik a rajongókat, éppen ezért legalább különböző napszakokat tesznek majd a játékba. Bármilyen hihetetlen, ez nem valósult meg.

### Biztos, hogy folytatódik a sorozat

Örömmel nyugtáztam, hogy igenis sokat fejlődött az *Underground*, annak ellenére is, hogy a fejlesztési idő nem volt olyan hosszú, mint arra számítani lehetett. Valamiért azonban mégis úgy érzem, hogy az eredeti tervek szerint ez lett volna az igazi, tényleges *NFS: Underground*. Az előző játékból valahogy hiányzott egy csomó olyan alap dolog, amelyeket csak mostanra sikerült beletenni. Egyszerű marketingfogás lenne? Ha ez volt a céljuk, minden elismerésem, ez bizony sikerült. Ha nem ilyen gonosan akarom megközelíteni a szituációt, akkor viszont azt mondom, hogy biztosan lesz *NFS:U 3*.

## TUDDAD-E?

- Egy tuningolás folyamán akár többet is elkölthetsz, mint amennyi az eredeti autó teljes vételára!
- Akár otthonról, interneten keresztül is megrendelheted a tuning alkatrészeket (igen, akár Magyarországon is).
- Az igazi tuningverdák paradicsoma Törökország, Japán és persze Amerika.
- A játékban a teljes vezethető hossz több mint 60 kilométer.
- 29 licenelt autót bütykölhetünk.

Ez persze csak találgatás, de gondolkodjunk csak bele: eszméletlen népszerű a tuning téma, rengeteg, még mindig felhasználható tartalom hiányzik a második részből, és egyszerűen ki lenne az a balga, aki veszni hagyna egy sikerosozatot? Az is biztos (bár azért ne vegyétek hivatalos bejelentésnek ☺), hogy a következő *Need for Speed* a Most Wanted alcímet viseli. Ebben újra lesznek rendőrök, és a vérbeli hajszája folytatódhat.

Az első rész értékelése után elég sok kritikát kaptam. Sokan úgy érezték, hogy túl alacsony százalékot adtam az alkotásnak. Most láttam csak be, hogy mégis helyesen cselekedtem. Ebben a játékban jóval több a tartalom, és, ha akkor 90% fölötti értéket adok, akkor most legalább 107-et kellene. Ez lett az igazi, mindenki által megérdemelt *Underground*, amelyet, ha kihagysz... áááá, nem is mondom el, miből maradsz ki ☺.

### ZeroCool

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 512 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TÖLTÜK

P4 3,2 GHz | 1 GB RAM | Radeon X800 XT

„Teljesen maximális grafikával még a tesztigépen is szagattott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Tuning
- ▲ Verdák
- ▲ Grafika
- ▲ Hangulat

- ▼ Nincs törés
- ▼ Rövid

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

### ZeroCool VÉGSZAVA



Ez az igazi *NFS: Underground*, az előd csak egy v0.7-es változat volt. Ez szebb, hosszabb, hangulatosabb, és végre megérkezett közénk ☺!

**94%**

### ÉS A TÖBBI

NFS: Underground	88%
NFS: Hot Pursuit 2	86%
Midnight Club II	85%

A Hummerek csak látszólag veszélyesek. Mi úgyis gyorsabbak vagyunk!



FUJIMO KÖZLEGÉNY KIIRTÁSA

# MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT



„Akkor tíz lépést guggolva előrelépnek mindketten utána egymás után lőhetnek.“



Pisztollyal a vadászgépek ellen az igazi kihívás...



„Tom!!! Tudsz róla, hogy a géppuska hangja bőven túllépi az elfogadható decibelmértéket?!“

Azt hiszed, valaha is igazán átélted már bármilyen játékban, ahogy Pearl Harborban egy lángoló, süllyedő hajó fedélzetén gépágyúval próbálsz eltalálni a méhrajokban köröző japán zérókat, vagy amikor a felkelő nap országának fanatikus katonái örülten ordítva puskaszuronyos „banzaj-rohamot” intéznek csapatod ellen, és Te kétségbeesetten próbálsz eltalálni őket? Akkor még nem töltötted be a MoH:PA-t...

**1** 941. december 7-én japán bombázók váratlanul megtámadják Pearl Harbort, és elsüllyesztik az amerikai flotta legfontosabb hadihajóit. Az USA polgárai teljesen ledöbbenve fogadják a hírt, amely azóta is a történelmük egyik legmeghatározóbb eseményeként él emlékezetükben, hiszen ekkor szembesültek igazán először a kontinensükön túl dúló háború borzalmaival, valamint Roosevelt elnök is csak ezután

tétkokban miért nem tudnak már végre elszakadni a nyugati fronttól, és miért nem találkozunk gyakrabban a Csendes-óceán környékén zajlott eseményekkel? Imáim végre meghallgatásra találtak, hiszen megérkezett a *Medal of Honor: Pacific Assault*...

### Filing és realizmus kéz a kézben

Rengeteget lehetne azon vitatkozni, hogy a *Medal of Honor*-sorozat, illet-

„Szinte a saját gyomrunkban érezzük, ahogy Tomot hátborzongatóan harsogó hang kíséretében hasba szúrják.“

döntött úgy, hogy belépnek a második világháborúba a szövetségesek oldalán. A japán hadsereg ellen folytatott háború az amerikaiak számára talán még nagyobb jelentőséggel is bír, mint a „messzi földeken”, Európában zajló hadi események. Éppen ezért nem értettem soha, hogy az amerikai piacra készített háborús já-

ve sokban hasonlító „testvére”, a *Call of Duty* vajon realitásnak tekinthető-e, vagy sem. Mindkét álláspont védelmében felhozhatnánk különféle szempontokat. Egyrészt ezekben a játékokban élhettük át a lehető legpontosabban a második nagy világháborús tipikus háborús helyzeteket, másrészt azonban az olyan „illúziórombolóan” arcade megoldások sem hiányoztak belőlük, mint például a MoH:AA-ban a tankvezetési pálya, vagy a *Call of Duty*-ban a légharító ágyús jelenet, ahol, miközben a német Stukák támadását verem vissza, inkább a Csillagok Háborúja, mint egy valós szituáció jutott eszembe.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Taktikai/akció FPS	Electronic Arts
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
II. világháború	EA Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
MoHAA, MoHAA Breakthrough, MOHAA: Spearhead	

GYORSLINK 515

TIPPEK a 94. oldalon  
TRAINER a cd/dvd-n

# NOR KULT

Akármelyik oldallal is értünk egyet, azt már az elején le kell szögeznem, hogy a most megjelent *Pacific Assault*-nál a készítők végre megtalálták a megfelelő egyensúlyt a realizmus és a filmszerű filig között. A játék során nem találkoztam egyetlen olyan momentummal sem, ahol ne tátottam volna a számat a döbbenetes események láttán, akár a körülöttem süllyedő, lángoló hajókra, a fejem felett cikázó japán Zérók rajaira, vagy a hullámokban támadó, ordító japán tömegekre gondolok. Ugyanakkor a „nyugisabb” pályákon a mesterséges intelligencia kidolgozottsága, illetve taktikusabb játékmenet révén sokkal inkább éreztem magam egy reális harci helyzet részeseként, mint eddig bármelyik második világháborús FPS-ben...

## Zöldfülűből veterán

Hősünk, Tom Conlin, a játék elején egy teljesen egyszerű, echte zöldfülű közkatona. A főszerplő kiválasztásánál kifejezetten örültem, hogy most nem egy OSS-fenegyerek titkos ügynökkel van most dolgunk, mint a *MoH:AA*-ban, ahol ugye nem





„Frank!!! Nem megmondtam, hogy ne a lőszerraktár felől közlítsük meg a japánokat???”

## ERŐFITOGTATÁS Á LA MOH:PA

Élő környezet – békében is

Hogy mennyire él környezetünk akkor is, amikor éppen nem folyik az öldöklő harc, arra legjobb példa a Pearl Harbor-os bevezető rész. Miközben egy kifényesített uniformisban feszítő katonatiszt nyitott dzszipjén bevisz minket a reptéri bázisra, laza beszélgetést folytat velünk, és útközben vidáman köszönti az ismerőseit, beosztottjait, akik évődve, poénkodva visszaszólnak – mindezt teljesen valós időben láthatjuk, mint a *Half Life*-ban. Bár nem sok ilyen békés jelenettel találkozunk, mégis látszik rajta, hogy mire képes a *MoH:PA* motorja.



## ÖSSZEHASONLÍTÁS

MoH: Pacific Assault

Call of Duty



7/10

Sztori

5/10

Bár a MoH:PA-t sem a Steven Spielberg-féle történetvezetés jellemzi, mégis jellemzőbbek a kidolgozott átvezetők (melyek között van néhány zseniális), mint a CoD-ban. Ezek igazán adják a játék hangulatát, és így jobban kötődünk hőseinkhez. A sztóri azért itt sem túlzottan összefüggő...

Nem egy *Halál ötven órája*, az biztos... Igaz, a háborús FPS-ekre sohasem volt jellemző a kidolgozott sztóri, de legálább az NPC-k (társaink, esetleg ellenségeink), vagy az átvezető jelenetek kimunkáltsága szintjén egy kicsit jobbat alkothattak volna a készítők... „Válami van, de nem az igazi.”

9/10

Realizmus

8/10

Realizmus terén kiválóan alakít a MoH:PA, akár a taktikusabb elemeket nézzük, akár a látványosabb Pearl Harbor-i repülő támadás eseményeit. Az MI, illetve a környezet és a fizika kidolgozottsága elképesztő, de a látványos részeknél sem érezzük arcade-nak a játékot.

A háborús események megjelenítése tényleg lélegzetelállító: döbbenetek többek között az ostromok, vagy a romos falak között zajló utcai harcok. Kisé kiabrándítók viszont a házakon belüli helyszínek, illetve szerintem elég időtlenül arcade-os volt a légvédelmi ágyú rész.

10/10

Grafika

8/10

A vadonatúj motor kidolgozásában nem hiába segítettek hollywoodi technikusok, a végeredmény elsőrangú. A robbanások filmszerűek, az NPC-k, a tárgyak a kiválóan integrált Havoknak köszönhetően hihetetlen realizmussal esnek össze. Az egzotikus környezet pedig egész egyszerűen gyönyörű.

A Quake 3 ósrégi motorjának utolsó fecskéje ez a játék. A készítők tényleg maximálisan mindent kihoztak belőle, amit csak lehetett (különösen a kiegészítőben), de azért meglátszanak rajta az engine ráncai. Ennek ellenére még ma is igen látványosnak számít a CoD.

10/10

Változatosság

9/10

Bár egyetlen fő helyszínen járunk, maguk a küldetések mégis sokkal változatosabbak és szerteágazóbbak, mint a COD-nál. Többek között repülőgépekre fogunk vadászni hajók fedélzeti ágyúival, lelőtt pilótát megmenteni, illetve egy lángoló hajó belsejében eloltani a tüzet.

A három különböző kampány (amerikai, angol, orosz) révén ezen a téren nem nagyon marasztalhatjuk el a CoD-ot. Maguk a pályák is viszonylag változatosak, de azért az épületen belüli részeket meglehetősen monotonnak éreztem...

36/40

Összesen

31/40

kicsit volt irreális, amikor egy ilyen „drága” kémet a normandiai partraszállás húsdarálójába dobtak. Tom nemcsak sokkal emberibb, hanem hitelesebb figura is, ugyanis ő maga meséli, kommentálja az eseményeket, illetve társai is kommunikálnak vele a játék során. Felettesei parancsokat osztanak ki neki, társai gratulálnak, ha eltalálja az ellenséget, a doki pedig figyelmezteti, amikor már csak egyetlen egészségügyi csomag maradt hátra. Ezek talán apróságnak tűnnek, de így mégis sokkal inkább bele tudjuk élni magunkat Tom szerepébe, mint ha egy színtelen, szagtalan, ám annál szupertitkosabb, a front legvéresebb csatáiba küldött titkos ügynököt irányítanánk.

A sztóri egyébként sokkal összetettebb, mint a *MoH:AA*-ban, vagy a *Call of Duty*-ban – igaz, teljesen összefüggő emberi történekekről, eseményláncolatokról most sem beszélhetünk, viszont ezúttal kidolgozott átvezetőket láthatunk, ahol bemutatják a fonto-

ahogy az a valóságban is így történt, a japán katonák a hosszú stégeken bújta meg, és onnan lőtték a part felé tartó hajójukon lévő amerikaiakat, hasonlóan a levegőben bőszen cikázó Zérókhoz (...*nahát, Karesz, nem is tudtam... -ender*). Maga a partraszállás ezúttal kevésbé lehetetlen feladat, azonban emberünk még így is mindenképpen a harctéren marad egy komoly sebesüléssel, és miközben látása elsötétül, a sztóri visszaugrik Tom kiképzéséhez, a hadseregbe lépésének első napjaihoz. A készítő ezzel a zseniális filmszerű húzással elkerülték, hogy a játéknak a hangulat szempontjából rendkívül fontos első perceihez rakják az általában igen csak unalmas oktatórészt. Azonban ekkor ért a második meglepetés: végre maga a training sem a szokásos monoton hangon eldarált feladatismeretéből áll, hanem egy rendkívül szellemes, filmszerű jelenetet láthatunk, amelyben mulatságosan gormoba kiképzőtisztünk pattogós paran-

## Pearl Harbor drámája olyan pontja a játéknak, amelyért egész egyszerűen kötelező mindenkinek betöltenie a MOH:PA-t!

sabb szereplőket, különös tekintettel azokra, akik a mi oldalunkon harcolnak – így bajtársaink végre nem csak névtelen, arctalan figurákból állnak.

### Sir, yes, sir!

A játék – in medias res – egy rövid, ám rendkívül intenzív partraszállásos jelenettel kezdődik – ezúttal nem Normandiában, hanem Tarawában. Nem csupán maga a helyszín különbözik, hanem a szituáció is: mint

csak keresztül ismerkedhetünk meg a különféle pisztolyok, puskák, lecövekelte gépfegyverek és gránátok használatával, illetve csapatunk irányításának rejtelmeivel.

### Szakaszosan haladunk

Bizony, a *MoH:PA*-ban a későbbi küldetéseknél még saját, hősi által vezetett szakaszunk is lesz, beosztottjainknak pedig különféle egyszerű utasításokat oszthatunk ki (egy kicsit



Na ilyenkor mondják azt, hogy lepörög előftéd az életed... (Illetve térdelj rá a quickloadra...)

hasonlóan az *Operation Flashpoint*hoz: zárkózzatok fel, őrizték ezt a helyet stb. Persze ahhoz, hogy ezt egyáltalán megérjük még sok-sok pályán kell keresztülverekednünk magunkat, társaink pedig szinte mindvégig kitaranak mellettünk. Hősünkhöz hasonlóan, a háború borzalmai őket is megviselik: ahogy pályáról pályára haladunk, megsérülnek, koszosak, véresek, sárosak lesznek. Ha már itt tartunk, érdemes megemlíteni, hogy a készítők a bajtársak sérüléseit kicsit reálisabban dolgozták ki. Ugyan meghalni – csakúgy, mint a *Call of Duty*-ban – nyilván itt sem

tudnak (maximum akkor, amikor a sztori szerint ennek esetleg valakinél be kell bekövetkeznie...), viszont itt legalább – szerencsére – nem találunk olyan röhejes jeleneteket, ahol böszén magyaráznak nekünk, miközben rázkódik a testük, ugyanis éppen szitává lövik őket, ők azonban csak azért is befejezik a mondatot, aztán hősiiesen rohannak tovább, mintha mi sem történt volna. Ezzel ellentétben a *MoH:PA*-ban társaink végre összeesnek, ha találatot kapnak, és a dokinak kell hozzájuk odaspuriznia, hogy ismét összeszedjék magukat.

## PEARL HARBOR...

...és utóhatásai

Pearl Harbor lebombázása minden idők egyik legnyilvánosabb történelmi eseményének számított. Az amerikaiak sokáig húzódoztak a háborúba való belépéstől, ám ettől a ponttól kezdve egyértelmű volt, hogy nem maradhatnak ki belőle. Ebből a szempontból a japán támadás elképesztő ballépésnek fogható fel, hiszen ugyan kiiktatták az ott állomásozó legjelentősebb amerikai hadihajókat, viszont az addig megosztott amerikai társadalom egyértelműen a háború mellett voksolt, és Japán ellen fordult, a kis szigetország pedig nem volt elég ütőképes az USA hadijerével szemben – illetve

az volt a „jenkik” szerencséje, hogy az általában 3 itt állomásozó repülőgéphordozójuk a támadás pillanatában éppen nem volt a kikötőben, így azok sértetlenek maradtak, s a tengeri csatákat a Csendes-óceánon már ezek a hadihajók döntötték el.

Az amerikai társadalom ettől kezdve engesztelhetetlen gyűlöletet táplált az agresszorok ellen. „Amikor végeztünk minden japánnal, a nyelvüket egyedül a pokolban fogják beszélni!” – nyilatkozta William F. Halsey admirális, és ezzel volta-képpen az USA mindegyik polgárának érzelmét kifejezte.

A mellettünk harcoló katonák MI-je emellett általában véve elsőrangú: leuggolnak, fedezékbe bújnak, házakba rohannak be, ablakok mögül lőnek ki, illetve ha éppen nagyon csehül állnak, akkor kétségbeesetten visszavonulnak – tehát, amennyire csak lehet, vigyáznak a testi épségükre. Igaz, a derék jenkik azért néha elképesztő ostobaságokra is képesek, például ki-fejezeten felidegesített, amikor köztem és az ellenség között bénáztak: mire végre kitarodtak a képből, adigra a japán srác már rég lelépett, vagy társaival összhangban oldalról bekerített, és a szerencsétlenkedés miatt lőtték minket szitává.

### Banzáj!

No igen, az ellenség mesterséges intelligenciájára aztán nincs panaszom, az egyszer biztos. A dühös kis sárga fickók elképesztő tehetséggel bujkálnak, lőnek ki fedezék mögül, vagy támadnak le a legváratlanabb pillanatban. Ami pedig alapvetően

megkülönbözteti őket német szövetségeseiktől, az a „banzaj-támadás”: ilyenkor szuronyukat előrszegezve ordítva rohannak előre azzal a nem titkolt céllal, hogy hősünket kibelegessék. Kis szerencsével puszkánk, pisztolyunk éppen fel van töltve, ha viszont pechünk van, akkor a következő pillanatban szinte a saját gyomrunkban érezzük, ahogy Tomot hátborzongatóan harsogó hang kíséretében hasba szúrják.

A MOHPA japánjainak másik jellegzetessége, hogy csapatosan, őrjáratozva közlekednek –gyalogszerrel, vagy esetleg egy csapatzállító teherautón szorongva. Amikor a volán mögött ülő katona megpillant minket, akkor a jármű csikorgó fékek kíséretében azonnal leparkol, a dühöd japók pedig leviharzanak róla, és ordítva nekünk esnek. Egy kis szerencsével még idejében behajithatunk egy gránátot a teherautó alá: ilyenkor az ellenség mind ott pusztul, de ez persze ritkán sikerül.

A készítők nemcsak az MI kidolgozottságával, hanem egyéb apróságokkal is megpróbálták életszerűvé varázsolni az ellenség viselkedését. Rendkívül mókás például, amikor egy japán táborhoz közeledve kihallgathatjuk, ahogy az örök egy tábornagy mellett ücsörögve arról fecsegnek, hogy háború már biztos nem tart sokáig, hiszen őfelsége a császár és di-cső seregei legyőzhetetlenek, vagy

## PIROMÁNIA

Nemcsak a füstje nagy, a lángja is...

A tűzzel, lánggal járó robbanások elképesztően látványosak a játékokban, ami nem véletlen, ugyanis a készítők egy része igencsak jártas a mozifilmek speciális effektusaiban, illetve olyan méregdrága szoftvereket használtak, amelyek segítségével sokkal összetettebb látványelemekkel tudnak szolgálni a mi kis piromániás lelkünknek. A tüzeket apró füst-effektusok kísérik, a robbanás pedig a földről felfelé szálló porfelhőt ver fel. A külön szoftver segítségével előállított látványelemeket utólag integrálták a játékok motorjába oly módon, hogy lángokat vető robbanások mindig valós időben történjenek. A végeredmény egész egyszerűen lélegzetelállító!



„Fraaaaank! Segíts nem tudok úszni!” – „Te marha, köldökig ér a víz...”



Pearl Harbor: a japán császár itt még ujjongott...



„Őőő Izé... Kifogytam a lőszerből, nem beszélhetnék inkább meg?”



Ezt nevezik einstandnak...

esetleg valamelyik társukat átkozzák, aki csalt a kártyában, közben pedig nem is sejtik, hogy hamarosan egy kibiztosított gránát landol mellettük...

## A „gyalázat napja” – első kézből

Persze a gyalogos küldetések mellett ismét részünk lesz a szokásos „szellemvasutas” missziókban, amikor társaink veszett sebességgel (vagy kínos lassúsággal...) vezetnek valamilyen járművet, nekünk pedig dülöngélve kell eltalálnunk a különféle ránk támadó célpontokat. A dzsipekben való száguldozás már ismerős lehet a *MoH:AA*-ból és a *Call of Duty*-ből, a hajókból történő fedélzeti géppuskázás pedig *United Offensive*-ből. Utóbbiból a játék legelső szakaszán kívül még egy ilyenben lesz részünk a Pearl Harbor-i légitámadás során: miközben társunk kis lélekvesztőnket a megtámadott hatalmas amerikai csa-

## Valakit visz a víz...

Persze mindez semmit sem érne, ha a grafikus motor nem lenne képes mindezt megfelelő színvonalon megjeleníteni. A régi *MoH*-engine felett bizony már kicsit eljárt az idő, ezért a fejlesztők egy teljesen újat fejlesztettek ki, amelyet megspékeltek a más-hol is jól bevált Havok fizikával. A végeredmény egész egyszerűen döbbenetes: óriási dzsungelokban járunk, ahol gyakran a magas fűben, lelógó levelek között megbújva kell guggolva haladnunk, hogy az elenség ne szúrjon ki minket. A fák között folyók csörgedeznek, a vízük pedig nemcsak gyönyörűen csillog, hanem teljesen valóságos módon is reagál. Amikor például beletrafálsz, akkor felfröccsen és a víztükörré koncentrikus körök vetődnek. De ez még mind semmi: a folyók-

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN!  
ANIMÁCIÓ A DVD-N

kát már kipucoltatok az ellenségtől, és ott áll üresen egy légvédelmi ágyú, akkor üljtek bele, és pusztán a látvány kedvéért szedjétek atomjaira a különféle ládákat, faházikókat, tornyokat, vagy egyéb tereptárgyakat. A feszültség levezetésére sem utolsó ☺...

No de nem szabad még elfelejtkeznünk az olyan apró részletekről sem, mint a hatalmas levelű aljnövényzet mozgása, ahogy a szél fúvásától lengedeznek, az emberi léptek nyomán szétválnak, illetve a robbanások hatására hullámokat vetnek a szálak. Végül nem lehet panaszunk az emberek arcának kidolgozottságára sem, amellyel szintén kiváló munkát végeztek a készítők: egyedül a *Half Life 2* modelljei hagyják le ezen a téren a *MoH:PA*-t, de hát a Valve bestsellere – egyelőre – úgyszólván utolérhetetlen, nemcsak grafikai, hanem minden más tekintetben is.

már tényleg a pofátlanság kategóriájába tartozik. Kicsit zavart még, hogy társaim néha természetellenesen mozognak, de ez szerencsére viszonylag ritkán fordult elő (vagy ritkán vettem észre). Összességében a *MoH:PA* igazi klasszikus, amely jött, látott és bebűntetett minden más háborús FPS-t. Hogy a japánok támadására utaljak: ez lesz az a „banzáj”, amelyet egy darabig nem fogsz elfelejteni, az egyszer biztos...

## Bad Sector

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 512 MB RAM | GeForce 3

### EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800

„Az általunk tesztelt gépen leginkább a memóriát zabálta fel igen gyorsan a kicsike: egyes helyeken igen csak swappelgetett. Szagatni nem szagattat, viszont grafikus bugok még elő-előkerültek.”

## Kis lélekvesztőnkön a lángoló és süllyedő amerikai csatacirkálók között próbálunk a méhrajként repkedő Zérókra vadászni.

tacirkálók között próbálja keresztül-imádkozni, addig mi a cikázó ellenséges repülőkre vadászunk. Az események ezek után – szó szerint – felforrósodnak: az egyik hadihajó gyomrába kerülünk, és az egyre jobban terjedő lángok között különféle szelepeket elzárva próbáljuk megakadályozni, hogy a hajó felrobbanjon, végül kijutunk a fedélzetre, ahol a hajó egyik ágyújával kell a ránk támadó Zérók maradvékát eltrafálni. Pearl Harbor drámáját hihetetlenül érzékletesen sikerült visszaadni a készítőknek, és – mint a *MoH:AA*-nál a normandiai partraszállás – ez is olyan pontja a játéknak, amelyért egész egyszerűen kötelező mindenkinek betöltenie a *MoH:PA*-t, aki csak egy kicsit is fogékony a látványos, tragikus háborús jelenetekre.

nak igazi, reális sodrásuk van, amely különféle tárgyakat (esetleg hullákat...) ragad magával, illetve ha belezakozunk, akkor hősünket is. A vízen túl minden más tárgy is megdöbbenően pontos fizikával dicsekedhet. Már nem számít újdonságnak a *Max Payne 2* óta, hogy az arrébb lőtt hordók súlypontjuknak megfelelően dőlnek fel, vagy gurulnak el, azon viszont már tényleg padlót fogtam, amikor egy lecövekelte géppuskával darabokra szedtem egy ládát, vagy egy őrtornyot gránáttal felrobbantottam, és ezek a lövés, illetve a robbanás nyomán nem egyszerűen szétforgácsolódtak, hanem levegőben repkedő deszkákra estek szét! Ha a játék fizikájában akartok gyönyörködni, akkor azt ajánlom, hogy feltétlenül próbáljátok ki, hogy amikor egy kis japán falucs-

## A háború poklába vezető út MoH:PA-val van kikövezve

Aki eddig rajongott a *Call of Duty*-ért, annak jelentem, hogy az Activision háborús FPS-ének ideje lejárt: az új trónkövetelő egész egyszerűen minden téren lepipálta az eddigi etalont. A *MoH:PA* mérföldkövekkel reálisabb és látványosabb, mint bármilyen más háborús FPS, s ezúttal végre igazán filmszerű átvezető jelenetekben, némileg kidolgozottabb sztoriban is részünk lesz, ami eddig nem nagyon jellemezte a műfajt. Emellett számomra sokkal hangulatosabb, egzotikusabb volt a japánok elleni harc, mint az agyonhasznált nyugat-európai front: most már komolyan idegszámát kapok, ha még egyszer az Ardenneknél kell küzdenem a német hadsereg ellen, hogy ismét megmentsen Ryan közlegényt és társait. Egyetlen komoly negatívumként talán a játék hihetetlen gépigényességét hozhatnám fel: még 1 giga RAM-mal is kerregtetten néha a vinyómat, ami azért

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Tökéletes háborús filing	↓ Technikai problémák
↑ Grandiózus jelenetek	↓ A sztori egy kicsit lehetne kidolgozottabb
↑ Kiváló taktikai játékelem	
↑ Egzotikus japán front	
GRAFIKA <b>9</b>	HANGULAT <b>10</b>
HANGOK <b>7</b>	KIHÍVÁS <b>9</b>
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>9</b>

## Bad Sector VÉGSZAVA

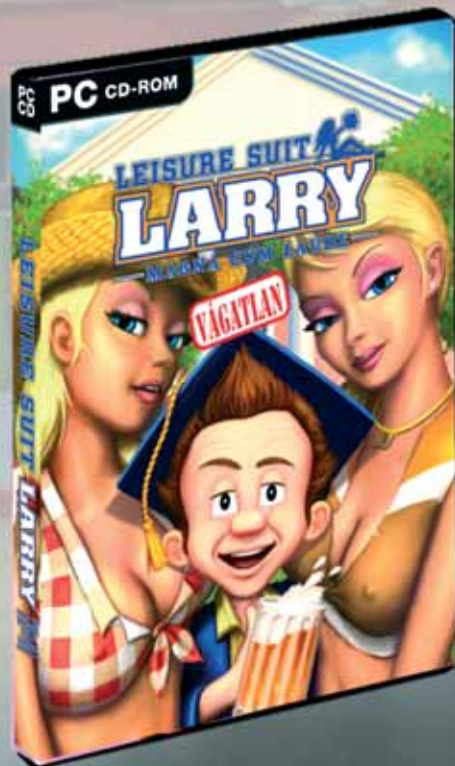


Döbbenetes háborús jelenetek, Pearl Harbor, ahogy még soha sem élted át, torokszorító japán „banzáj” támadások, nyakon öntve egy kis taktikai elemmel. A *MOH:PA* reálisabb, izgalmasabb, filingsesebb, mint az etalonnak számító elődje.

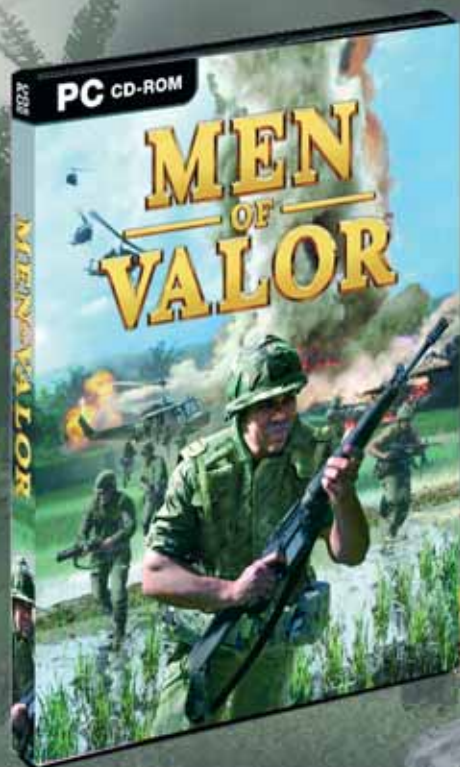
<b>93%</b>	
ÉS A TÖBBI	
MoHAA	<b>96%</b>
RtCW	<b>95%</b>
Call of Duty	<b>90%</b>

# LEISURE SUIT LARRY

— MAGNA CUM LAUDE —



## MEN OF VALOR



Magyarországon  
forgalmazza:

**N-TEC** Kft

1102 Budapest,  
Szent László tér 20.,  
Tel.: 06-1-261-1219  
[www.ntec.hu](http://www.ntec.hu)





Fogadunk, hogy le bírom lölni az arcáról a mosolyt?

Igor Rushov AK-s gyakorlatát kötelező elemmel zárta. Művészi hatás: fűnkomanojn



És most gravírozok valamit a kedves olvasók kedvéért ©



## A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

# COUNTER-STRIKE

Minden idők legsikeresebb online multi FPS-e ingyenesen sűfni modként kezdte a pályafutását, és már akkor is minimum középagyinak minősült a grafikája. Úgy fél évtizedre rá ez néhány embert már a fanatikusok közül is majdnem zavarni kezdett, így a Valve fogta, és végre feltuningolta. De nagyon durván.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Taktikai FPS	Vivendi Universal
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Jelenkor	Valve
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Half-Life, Counter-Strike	

GYORSLINK > 1066

TIPPEK a 92. oldalon

Mielőtt a fenti rövid állítás bizonyításának részleteibe belemennék, azok számára, akik nem ismernék, a belterjesség elkerülése érdekében először határoljuk körül az alanyt: a *Counter-Strike* egy olyan kultuszjáték, amely bármiféle történet, egyjátékos mód, vagy

hogy ez már kérem a „végleges”, és most annak 1.6-os verziója után végre kidobták az egészet. Elkészült ugyanis a *Half-Life 2* alapjául is szánt *Source*-engine, amelyre egy az egyben átportolták a játékot. Másként talán nem is tehettek volna, a gigantikus rajongótábor megtartásának ez volt a legkockázatmentesebb módja.

### A terrorista (a) részletekben lakozik

Persze annyi minden elkészült már a CS-hez, hogy annak csak egy töredékét kapja meg átírva az, aki a Steamen keresztül online veszi meg a *CS:Source*-ot, vagy az újság megjelenésekor remélhetőleg már kapható *Half-Life 2*-vel egy dobozban csempézi gépére. Ez tehát nem a CS2, hanem megint „csak” egy mod. Na de mit számít mindez, ha a hangulat felülmúlhatatlan? Én az

## Eldobták az egész Counter-Strike-ot, és alapjaitól újraírták Source alá

akár klasszikus értelemben vett megjelenés nélkül tört fel a csúcsra. Egyetemista fejlesztők antiterrorista-terrorista küzdelmet szimuláló *Half-Life* módosítást kezdtek el írni, amely csak neten, csapatban játszható. A béta változatok száma majdnem kétjegyű lett, mire ki merték mondani,

1.3-as környékén bevallom abba-hagytam a CS-t, így eléggé megrázó élmény volt az újbóli találkozás: az első, ami eszembe jutott vele kapcsolatban (azon túl, hogy a *Far Cry* picit talán szebb... ☺), hogy vajon ennyivel jobb lett még a réginél is, vagy csak rosszul emlékszem?

# COUNTER-STRIKE SOURCE

A CS 1.6 Steamről történő lecibálása után két dolog is nyilvánvalóvá vált: egyrészt tényleg sokkal jobb, az új fizikai motor rendkívül sokat dob a hangulaton, valamint a netkód is korrektebb: kétszer annyi játékosal is gördülékenyebben fut. Nem kell egyébként megijedni, a hiányzó dolgok valószínűleg rohamléptekben készülnek majd el, egyébként meg már így is úgyne minden vetélytársat – ha lenne.

## Az új motor – csavarjaira bontva

Kezdem a feketeleves zúdíásával: játékos modell még nem választható, nincsenek járművek, sem nyitható ajtók, vagy egyéb interaktív pályaelemek, 9 pálya átírata készült még csak el, és eltűntek a „cs\_italy”-ről mindenki kedvenc csirkéi. Most hogy tudjuk, mit ne keressünk, nézzük a pozitív oldalt. Utóbbi melleleg olyan súlyos, hogy felborítja az egész mérleget. Az első, ami szembeötlő, az természetesen maga a motor: túl azon, hogy a grafika gyönyörű, és megjelennek az elszórt üvegek, hordók, maguk a pályaelemek is jórészt mozgathatók! A falakról leléphetők a tárgyak, a technikai dolgok darabokra boncolhatók, még a méteres gránitvázák, amelyek minden más játékban fix pályaelemet képeznének (rosszabb esetben eleve ki sem lennének dolgozva), itt – meglepő módon – egy lövés hatására elmozdulnak, és némi billegés után virágostul lezúdulnak az emeletről... Mindegyik tárgynak saját tulajdonságai vannak, különbözően reagálnak a fizikai behatásokra, más hangot keltenek lövés hatására, vagy ha rálépünk. Ha egy késsel kezdünk vagdosni valamit, az legtöbbször mélyülő vajatot hagy, a lövedékek homorú bemeneti nyílást, és kimeneti krátert hoznak létre, közben pedig – a megsebzett anyag típusától függően – forgácsolódást figyelhetünk meg.

Az új office. Ajtó még mindig nincs, de olyan jól néz ki, hogy már nem számít ☺



A lövedékek persze csak a vékonyabb falakon, könnyebb anyagokon mennek át (ez mappszerkesztési kérdés), a különböző robbanások mozgásba hozzák az egész környéket: itt a terep az elvárt módon árnyékolja le a sebést, ellenben nagyobb a detonációs terület, és némi (nem is kicsi) légnyomással is számolhatunk, amely bénító és halláskárosító hatással is bír. A tárgyak mandinerből pattogva szétrepülnek, az éghető tereptárgyak pedig kigyulladnak. A porszemcsék a dust pályák belső helyszínein szépen lebegnek a levegőben, és az aztec jellegű vízeffektus is egészen korrekt: a hullámok megtörik a fényt, a benne futó játékos körül pedig csobbannak a vízcseppek. Egyet-

## PRO-GAMING, VAGY HOBBI SZINT?

Mikor kezdjük el klánt keresni

A CS ma már tömegsport, és mint minden sportnak, megvannak a szigorúan kötött szabályai. Továbbmenve, ha valakinek nincs elég (értsd: minden egyes nap minimum 4-6 óra, sokszor jóval több) ideje arra, hogy kedvenc játékával gyakoroljon, akkor sok értelme nincs pro-gamingre gyúrni. Persze ettől még klántag lehet. Nézzük, miért is jó ez! Versenykörnyezetben az adott pályán 5 vs. 5 elleni felállásban kell megmérgetni magát a klánoknak. Ilyenkor minden embernek megvan a maga pozíciója, a legkisebb jeltől is tudni kell, hogy hol próbál áttörni az ellen, honnan várható a következő lépés, vagy hogy me-

lyik útvonalterv esetén ki kinek a helyét veszi át, ha a társ kiesne. A profi, főleg külföldi klánwarok meccseinek utólagos elemzése sokat segít ebben. A klánosdi általában ott szokott elbukni, hogy nincs összeszokva a csapat, nem egy szinten vannak (széthúzást okoz), és főleg, hogy mindig van, aki éppen nem ér rá. Pedig warra gyakorolni csak klánban, gyakorló warokkal lehet, az egyszemélyes kommandóztatás a többnyire 20 résztvevős szervereken tökéletesen más játéktípust igényel, taktikailag nem sokat segít. Aki tehát eleve tudja, hogy nem fog erre ráérni, annak felesleges a klántagságot erőltetni.



Mézédes a dinnyém, puskával lékelhetem?

len fekete pont róható fel csupán a pályaszerkesztőknek, és ez általános: átvették azt az id Software-re jellemző idióta szokást, hogy a textúrákra krómos hatást húztak. Szerencsére kevés helyen (és remélem, azt is csak próba jelleggel), de nem tudom minek kellett akár csak ennyit is. Elég fur-

nátokra, egyéb felszerelési tárgyakra (amelyeket egyébként a halottaktól el is szedhetünk). Sőt olyan részletekre is figyeltek a készítők, mint például az, hogy a távcsöves puskáknál a lencsék nem teljesen tiszták, ezzel is valóságosabb érzést kelteve, valamint leeresztve a lencsében látható, hogy mi

## „A távcsöves puskát leeresztve a lencsében tükröződnek a hátunk mögött lévő”

csán néz ki ugyanis egy fémes csillogású bőrkanapé, vagy akár a fényes ólomként tükröző olasz kockakő. Nem hiszem, hogy egy ilyen kaliberű programnál a realitás rovására efféle parasztkiváltással kellene operálni.

### Mozgásban a hadigépezet

A játékosok kapcsán viszont még ilyen nüansznyi apróság sem hozható fel, úgy jók, ahogy vannak. Korrekt módon lépcsőznek, a gumira esés tompítja a zuhanást, a robbanásnál pedig meglepően élethű alakzatokba torzulnak a testek. Ha valaki például egy fal mellett hal meg, akkor a hátát a falnak támasztva, lebecsüklött fejfel fog ülni az akadály tövében. Hát kell ennél több? Aki az igenre szavaz, az vessen egy pillantást a játékosok oldalán megjelenő, a tényleges helyzetet tükröző grá-

van a hátunk mögött. Hmm... A felszerelt hangtompítók csökkentik a torcolattűz láthatóságát, a vakítógránától pedig sípol a fülünk, amit egy igen látványos szédülés effektus is kísér. A kedvencem pedig talán az, ahogy az üvegbe löve lyuk keletkezik, a többi része pedig pókhálószerűen törik, s ezen már át lehet gyalogolni, kitérve az egészet – ez a plexiszerű effektus nyilvánvalóan nem túl reális, mert az üveg ugye nem szélvédőként törik, ellenben tényleg egész jól néz ki.

### „Ez pedig az ősz Sam Fisher-kollekciónk”

Újabb kritikus pont, amelyet ma már minden valamire való taktikai FPS-nek teljesítenie kell, az árnyékok kérdése. Erre abszolút nem lehet panasz a CS:Source esetében: minden tárgy



Csak nem gépet szerelt valaki?

## KOMMENTÁR NÉLKÜL

Ilyen volt, ilyen lett



Havanna új



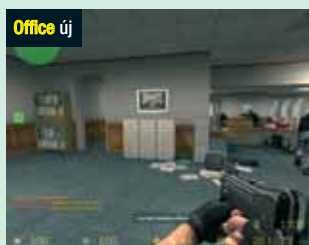
Havanna régi



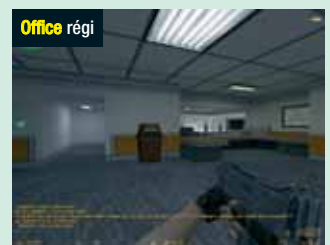
Italy új



Italy régi



Office új



Office régi



Chateau új



Chateau régi



Dust2 új



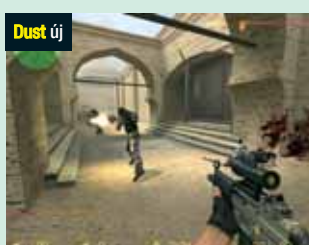
Dust2 régi



Piranesi új



Piranesi régi



Dust új



Dust régi

## „CSÍTEREK, KEMPEREK, LAMEREK”

Helyi kiskirályok helyi szokásai

Aki először játszik neten, az elkerülhetetlenül össze fog futni azzal a frusztráló jelenséggel, hogy más, időnként igen-csak arrogáns játékosokkal is találkozhat az ember a szervereken, akik mindenféle csúfolódó jelzőket aggatnak rá – a legtöbbször igazságtalanul. Ha jól játszol, akkor „cheater” (csaló) vagy, ha rosszul, akkor „lamer”. Ha előre rohansz fraggelni, akkor „rusher”, ha bevárod távcsöves ágyúval az ellenfelet, akkor „kemper”. Hát igen, nehéz más emberek kedvére tenni, de nem is kell. Aki nem bírja kizárni a zavaró tényezőt, annak csak azt tudnám tanácsolni, hogy menjen külföldi szerverekre játszani – ott is ez megy, de azt legalább nem mindig lehet érteni ☹. Komolyra fordítva, a csalók elleni játékot a legoélszerűbb kihívásnak tekinteni, e nélkül ugyanis komolytalan lenne ellenük, több szót nem is érdemelnek. A rush/camp-hez pedig csak annyit lehet hozzátenni, hogy ez egy taktikai FPS, war közben alapértelmezett a camp, a győzelem a fontos. Hogy ez egy „fun” (szórakozásra szánt, tehát nem profi) szerveren nem értelmezhető, mert ott mindenki kvázi folyamatos akciót akar, persze némileg érthető. Így ne csodálkozzunk, ha kétperces sarokban guggolási mutatványunkat az első figyelemzavar után egy adatvédező admin legközelebb már azonnali kikkel honorálja: ilyen szervereken a statisztika az adott időegység alatti minél jobb kill/death arányt méri.

valóban dinamikus és gyorsan leszámolt fény-árnyék effektussal rendelkeznek. Egyedül a statikus pályaelemeknél van az árnyék előre leszámolva, ami igazából előny, ha a megtakarított processzorrelhelést tekintjük. Az árnyékok jelentősége persze akkor villan csak be az ember agyába, amikor – ha közvetve is, de – a háta mögött világító lámpatest okozza a halálát, a szemközti falra vetülő árulkodó árnyék által. A jövőben tehát egy profi játékos már nem csak a neszeket figyeli majd, amelyek kapcsán egyébként annyit lehet elmondani, hogy saját lépészeit kapott minden egyes objektum, tehát egy függőrácsra, illetve egy fapadlón haladva eltérő nyirkogást hallhatunk. Emiatt 5.1 vagy 7.1-es hangrendszer erősen aján-



Összevénnek itt az értékes könyveket, nincs ezeknek szívük!

lott, bár ez nem újdonság, a CS-ben ez már régóta életet tudott menteni.

### Na, akkor gondolkodjunk!

Taktikai szempontból egy durvább módosítást „mertek” meglépni a Valve háza táján: a túsztentős pályáknál, bár a terroristák szerencsére nem mozgathatják a túsztent, amennyiben az összes fogva tartott meghal, és lejár az idő is, a CT-k vesztítenek. Ez egészen új távlatokat nyithat a pálya eleji „túsztentsebzős” taktikáknak, így egy eltévedt rendőrségi golyó most már nemcsak kellemetlen pénzlevonást okozhat, hanem akár egyetlen jól elbújt terrorista esetén is biztos vereséget. A fegyvereket egyébként újra kell tanulni, karakterisztikájuk, például a visszarúgásuk sokkal kidolgozottabb lett, a célkereszt viszont elsőre kicsit csalóka, némileg lassabban áll vissza. A füstgránátnál kiemelendő, hogy bizony nagyságrendekkel használhatóbb lett: egy mesterlövész-veszélyes alagutat, amelyik például a „de\_dust”-nál is adott, teljesen biztonságossá tesz a sniperek szempontjából egy kis, de éppen elegendő időre. Más kérdés, hogy talán túl jó is, mi sem látunk ki belőle, de még mindig jobban, mint az ellenfél be.

### A biztos forrás

A CS talán legfőbb tulajdonsága

– a legtöbb jó online multis játékhoz hasonlóan –, hogy igencsak addiktív. Aki nem utálja meg hamar, azt jó eséllyel rövid időn belül a monitor elé szegezi. Újdonság a Source-ból adódó dolgokon kívül semmi sincs benne, de erre csak akkor döbben rá az ember, amikor épp ezen gondolkodik. Játék közben ez gyakorlatilag fel sem tűnik, minden idegszálunkkal a felbukkanó ellenfelekre koncentrálnak.

Pedig lenne sok minden, amit bele lehetett volna pakolni még, erről a CS-t még korai béta fázisában hegesztő Barking Dogs Studio tudna mesélni. Ez a gárda a lehetőségek virágostul komplett tárházát bele is pakolta anno a *Global Operations*be, amely csúfosan megbukott, mert minden zseniális volt ugyan, épp csak a netkód és a találati modell volt használhatatlan.

A Source-nak köszönhetően itt ezt el sem lehetett rontani. A fentebb felsorolt apróbb hiányosságok gyakorlatilag nem is hibák, hanem azok az egyelőre hiányzó, még nem lefejlesztett százalékpontok a 100-hoz, ami a tökéletes játékot jelentené. Persze, mint tudjuk, ilyen nem létezik, a CS:Source-ot viszont rohamléptekkel fejlesztik, valószínűleg addig élvezzük majd társaságát, amíg meg nem érkezik a következő engine a Valve csapattól, a CS2-höz. Járműveket, új pályákat és skinet biztos, hogy hamarosan kapunk majd,

a játékra adott magas értékelés már némileg ezt is megelőlegezi: az újdonságok áradata hamarabb jön majd, mintsem hogy kezdhethetnénk megunni. A CS:Source-ot überelni jelenleg csak kétféleképpen lehetne: egy Source, vagy CryEngine alá fejlesztett másik moddal, de erre kicsi az esély. A Valve kézben tartja sikerük forrását, és hamarosan bebűntet a második világháborús FPS-ek korántsem pangó piacára is a *Day of Defeat: Source*-zal. Csak győzzük majd játékidővel.

### Kecske

## HARDVER

### MINIMUM

P4 1,2 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2100+ | 512 MB RAM | GeF4 Ti4800

„A tesztkonfiguráción egész jól futott 1024x768-ban, persze semmi nem volt maximumra állítva. Igazából 2,5 GHz CPU és DX9-es VGA az ideális.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Az eredeti hangulatra még rátesz egy lapáttal!
- ▲ Meglepően korrekt grafika
- ▲ Zseniális fizikai modell és netkód
- ▼ A motorból adódóakon kívül semmi újdonság... Sőt, a skinnek és jó pár alaptérkép is hiányzik még, valamint a mozgatható ajtók és a járművek sincsenek készen

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

### Kecske VÉGSZAVA

Ahhoz képest, hogy mennyi dolgot nem írtak (még!) át, brutálisan jó már most is. Aki szereti a stílust, annak itt az új klasszikus, a többieknek pedig ez a legjobb alkalom, hogy elkezdjék!

**94%**

### ÉS A TÖBBI

Far Cry	94%
Battlefield Vietnam	88%
Global Operations	87%



Én és barátom, Golyó Fogó



Italyn valamért kettőből egy játékos biztosan kirushol. A latinus temperamentum okozhatja...



Nem tudni, ennél a pályánál mit toltak a designerek, de biztosan nagyokat nevettek tőle.

DESZKÁVAL A VILÁG ELLEN

# TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** KIADÓ  
Extrém sport Activision  
**KÖRNYEZET** FEJLESZTŐ  
Nagyváros Neversoft/Beenox  
**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
THPS1-2-3-4

GYORSLINK > 1056

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

## STAR WARS KID RULZ

Feel the Pow!

Minden pályán rengeteg elrejtett poénra lehet bukkanni, egy alkalommal például a legendás Star Wars Kiddel is összefuthatunk. Ha valaki nem tudná, egy szerencsétlen srácról van szó, aki – vesztére – videóra vette, amint egy partvissal igyekszik Darth Maul duál-fénykardos koreográfiáját utánozni. Sajna az enyhén túlsúlyos, legkevésbé sem Sith-habitusú ifjú (azért elég komoly Sith ellenség: ha rád tehenkedik, az Erő már vele van...  
© – Bad Sector) videóját valaki feltette a netre, így lett belőle Star Wars Kid, egy ikon, egy mítosz.



Első ránézésre minden olyan, mint bármikor: süt a nap, kék az ég, a békés járókelők munkába, iskolába mennek, és még csak nem is sejtik, hogy a háttérben már ördögi erők munkálkodnak a világ elpusztításán...

**M**ielőtt nagyon belelovalnánk magunkat, gyorsan szögezzük le: a hír igaz, a világnak annyi. De nem egy egzotikus idegen faj készül leigázni szeretett bolygónkat, még csak nem is egy örült tudós szabadítja ránk mutáns hadseregét, hanem két agybeteg deszkás csapat verseng azon, hogy melyikük képes nagyobb káoszt zúdítani a szerencsétlen polgárok nyakába. Az egyik banda vezetője Bam Margera – esetében nem kell különösebben meglepődni, mert aki látta a Jackass című sorozat bármely epizódját, az tudja, mire képes. A másiké azonban maga Tony Hawk, a világ legnagyobb deszkása, akit eddig „jófiúnak” ismertünk meg, most azonban más oldaláról mutatkozik be.

### A Káosz Brigád akcióban

Mi Tony csapatában játszunk a véletlenül odakeveredett kezdő szerepét. Ennek megfelelően eleinte statisztikáink is alacsonyok, de különféle feladatok teljesítésével már az első (tréning) pályán magasra tornáshatjuk őket (így az öreg motorosoknak nem kell várniuk, akár azonnal szintre hozhatják magukat – ez klassz). Érdekes, hogy a későbbi pályákon már nem csak saját karakte-

rünkkel játszhatunk. Minden alkalommal választhatunk magunk mellé egy profi csapatársat, akire átváltva jól érzékelhető, hogy mennyit is számítanak a magas statisztikák – ráadásul ilyenkor új és nehezebb feladatokat is kapunk. Minden helyszínen elrejtettek két titkos karaktert is, akiket előbb meg kell találnunk, ha azonban megvannak, velük is játszhatunk új feladatokért. Magyarán: minden pályán négy adagban kapjuk a küldetéseket, és ezek egy részének teljesítése, azaz a kellő mennyiségű pont összegyűjtése után továbbléphetünk a következő helyszínre. Néhány feladat nagyon egyszerű, mások a kezdőknek szinte megoldhatatlanok, de a játék elején választható nehézségi fokozatok épp ezek összetettségét befolyásolják. Amikor nem egészen világos, hogy mégis mit kellene tennünk, bármikor kiléphetünk a menübe, hogy végigfussunk az aktív küldetéseken. Amelyiket még nem sikerült megoldanunk, ahhoz rövid magyarázatot, s még némi tippet is találunk. A küldetésekről csak annyit, hogy elborultabak, mint valaha: paradicsommal kell megdobálni Bam alsógatyában iszkoló faterját, kórház elől kell elrabolni egy hordágyas beteget, majd

Csak hogy tudjátok, ki rulezol itt a környéken



A kedves német őslakos még deszka nélkül sem mozog túl stabilan





Ezek után még kérdés, hogy miért ilyen idióta az ifjabb Margera?



Nos, például EZT ne próbáld ki otthon!



Igy is lehet, csak nem gurul olyan jól



Miért, ez is csak egy deszka...

átrohanni vele a városon (kikerülve a dühödöt ápolókat), máskor pedig lerúgni a környék összes szobrának fejét... léleképítő. Végül is világpusztítunk, úgyhogy ha egy tér sarkán két ágyút látunk, akkor elég csak a dramaturgia ibseni alapszabályára gondolnunk, és máris sejtethetjük, hogy azok bizony előbb-utóbb el fognak sülni...

**Ez itt az ötödik rész helye**  
Az, hogy a *Tony Hawk's Underground*

második részéről van szó, ne zavarjon meg senkit, az előző epizód ugyanis sosem készült el PC-re. Kár, de legalább az összes újdonság egyszerre ér minket: például az, hogy ezúttal sztorija is van a játéknak. (A *THUG* sztorijában egy kezdő deszkást alakítottunk, aki különféle nehézségek közepette küzdi fel magát az ismeretlenségből a profik közé). Ezúttal minden az imént említett két banda versengése, vagyis a World Destruction Tour jegyében zajlik, Tony csapatában olyan sztárokkal vagyunk összezárva, mint Bob Burnquist, Rodney Mullen, vagy Chad Muska. A másik oldalon a szintén tehetséges deszkás (mellékesen pedig közveszélyes szociopata) Bam

utóbbi esetben nincs gond, de ha nem bírja a sráccokat, készüljön fel rá, hogy most kaphat belőlük eleget. A játék hangulata ennek megfelelően egyre inkább távolodik a korábban megszokott „klasszikus” deszkás flingtól, bár később azért akad néhány meglepetés a veteránoknak is.

### Mi maradt a tarsolyban?

Gyorsan szaladjunk végig a játékmenetbeli újításokon: az egyik legfontosabb, hogy menet közben bármikor leszállhatunk a deszkáról, gyalog futkározhatunk, majd visszaszállhatunk. Ez zseniális ötlet. Egyrészt simán felhasználhatunk egy lépcsősoron, felkapaszkozhatunk számtalan addig el-

## Bam Margera puszta jelenlétével is képes százméteres körzetben drasztikusan csökkenteni az átlagos IQ-szintet.

Margera és haveri köre áll, akik közül sok arc ismerős lesz a Jackass nézőinek. Ezzel máris elérkeztünk a játék első igazán kritikus pontjához, amely valószínűleg megosztja a rajongókat: a Jackasst ugyebár vagy gyűlöli valaki, vagy pedig fanatikus rajong érte,

érhetetlen helyre (dobozokra, falakra), másrészt, ha ilyenkor szembeálunk egy megfelelő falfelülettel, akár *graffitit* is fújhatunk. Ami azonban a legtutibb: ha egy mozdulatsor közepén ugrunk le a deszkáról, nem szakad meg a sok ezer pontos

## CSINÁLD MAGAD

Nem fér a fejed-be?

Ha valaki rangon alulnak érzi, hogy valamelyik ismertebb deszkás arc bőrében gyártsa a kombókat, teljesen testre szabhatja karakterét. A számtalan nadrágtól, sapkától kezdve a különféle gyűrűkig és tetkókig bármit magára aggathat. A legklasszabb, hogy saját arcképünket is berakhatjuk – sikerült egy viagyorgós képet beraknom, amely kicsit elcsúszott (ettől mindvégig levakarhatatlan használatú-kereskedő mosoly üt az arcomon), de legalább a legdurvább eseményeket is töretlen optimizmussal vésszeltem át. Megszerkeszthetjük egyedi logókat is, amellyel aztán telefújkalhatjuk a falakat, de gyárthatunk magunknak különféle pályákat, feladatokat, vagy trükköket is. Utóbbival nagyon jól el lehet szórakozni, hiszen bármilyen mozdulatot felhasználva (ami nem kevés) rakhatunk össze magunknak egy mindent vivő übermutatványt.





Lám, mivel töltik idejüket a Call of Duty katonái békeidőben

kombó, mert néhány másodpercünk még van arra, hogy folytassuk. Például elszaladjunk az első korlátig, és grinddal növeljük tovább pontszámunkat. Főleg kezdőknek fontos segítség a fókusz mód: ez afféle bullet-time, ha a „special”-mérő maximumon van, lelassíthatjuk az időt, és kényelmesen kimunkálhatunk akár egy bonyolult mozdulatsort is. Nem csak látványos, de hasznos is a „sticker slap” nevű mozdulat: egy fal felé gurulva ráugrunk, és felnyomunk egy matricát, majd azzal a lendülettel vissza is lökjük magunkat, így lendületből fordulhatunk, ráadásul a kombó sem szakad meg közben! A „Natas spin” nagyon dögös: felugrunk egy hegyesebb tárgy (például tűzcsap vagy oszlop) tetejére, és pörögni kezdünk rajta. A „Freak

Out” inkább csak szórakoztató: ha elvágódunk (talán megesik majd egyszer-kétszer), és vadul csépelni kezdjük a grind gombját (alapból Kp8) hősünk kiereszti a gózt... Attól függően, hogy milyen gyorsak vagyunk, egyre durvább módon vezet le frusztrációját – elhajtja, elrúgja, esetleg simán kettétöri deszkáját. Elvégre pusztítani jöttünk, nem igaz?

### Öreg rókák, figyellem!

Akit idegesít, hogy sztori módban teljesen valószerűtlen küldetéseket kell végrehajtani, az essen neki bátran a „klasszikus módnak” – szinte két különböző játékot kapunk. A régi és új pályákon ugyanis sorban teljesít-

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

## BAM MARGERA ÉS A JACKASS

Mi mindenre jó egy bevásárlókocsi?

Bam Margeráról megoszlanak a vélemények, sokan a Jackass legjobb csávójának tartják, mások beképzelt suttyónak – de annak ellenére, hogy képes pusztá jelenlétével száz méteres körzetben drasztikusan lecsökkeneni az átlagos IQ-szintet, gördeszkázni tud. Igaz, most sokkal inkább a Jackass-



vonulat erősíti, ráadásul a többi debil haverja társaságában, mint Wee Man vagy Steve-O. Sőt, jobb sorsra érdemes faterja, Phil is előkerül (általában alsógatyában), de mit lehet várni egy olyan apától, akinek a hálószobájában fia hajnali kettőkor Turbonegro meglepetéskoncertet rendez?

hetjük a jól ismert feladatokat (szedd össze egy kombó alatt a C-O-M-B-O betűket, szerezd meg a lehetetlen helyre rejtett titkos kazetát stb.). Durva, hogy még a legelső THPS-epizódból is találunk pályát: a régi helyszínek ugyan nyilván nem

raktívabbak a korábban megszokottáknál – sokat dob a hangulaton például az, hogy lassacskán beesteledik, fegyulladnak az utcai lámpák és így tovább. Egyvalamire még mindenképpen ki kell térnünk: a THPS-játékok zenéi mindig nagyon jók voltak, de ta-

## Menet közben bármikor leszállhatunk a deszkáról, futkározhatunk, majd visszaszállhatunk.

az újabb trükkökre lettek kitalálva, de a retró királyai – a tökéletes nosztalgia kedvéért – akár ki is kapcsolhatják a revertet vagy a manuált.

### Más, de így is jó

A játékmenet terén tehát hatalmas a fejlődés, a két-féle játékmód (sztori és klasszikus) közül pedig legelőször az egyik valószínűleg minden rajongónak bejön majd. A grafika körülbelül a THPS4 szintjén mozog (nincs igazi fejlődés, hiszen konzolkonverzió ez is), de rengeteg új apró animáció teszi még tökéletesebbé a karakterek mozgását. A pályák zseniálisak, mint mindig, és jóval inte-

lán a mostani soundtrack az eddigi legütősebb. Összesen 53 (!) dalt hallhatunk, mindenféle stílusban. A fémcsúzás és a hip-hop mellett még olyan különlegességek is találhatóak, mint Frank Sinatra, vagy Johnny Cash...

A Ring of Fire-re deszkázni például nem akármilyen élmény.

**mazur**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Nem igazán gépigényes, a tesztkonfigurálgyengébb gépen is vígan futott. Nem fagyott.”



A „triple McTwist” már megy, az ismerkedés még nem nagyon

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Továbbra is tökéletes játékrendszer  
↓ Biztos, hogy Margera jó ötlet volt?  
↑ Van sztori  
↑ Zseniális pályák

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

### mazur VÉGSZAVA



Nem biztos, hogy Bam Margera és a Jackass-idióták jót tettek a játéknak, a THUG2 ettől függetlenül nagyon szórakoztató és több dologban újszerű a THPS4-hez képest. Sok ötlet azonban már nem maradhatott a tarsolyban: ez lenne a mese vége?

**91%**

### ÉS A TÖBBI

THPS4	93%
THPS3	92%
THPS2	91%



BAZI NAGY BOMBA A BRIFKÓBAN

# SHADOW OPS RED MERCURY

Képzeld el, hogy létezik egy olyan atombomba, ami mindenestül elfér egy aktatáskában. Képzeld el, hogy ez az aktatáska olyan terroristák kezébe kerül, akik nem félnek használni azt. Képzeld el, hogy Te vagy az a különlegesen kiképzett kommandós, akinek feladata felkutatni és visszaszerezni ezt az aktatáskát – és ezzel együtt persze megmenteni a világot...

**GYORSNÉZET**

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Atari
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Való Világ	Zombie
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Delta Force: Task Force Dagger	
<b>GYORSLINK</b>	<b>734</b>

**KÉPEK** a dvd-n  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

Smerős történet ugye? Ha nem is pont aktatáskával, de valami hasonlót álmódott meg Tom Clancy is a Rettegés Arénájában, mi több, a remek könyvből egy film is készült Ben Affleck és Morgan Freeman szereplésével. A Shadow Ops: Red Mercury – bár papíron semmi köze sincs az előbb említett könyvhöz –, valójában nem titkoltan pont ennek a sikerét és időszerűségét próbálta megfogolni. Hősünk Jack Ryan helyett ezúttal Frank Hayden, egy igazi superkommandós, aki három földrészen keresztül kergeti a terroristákat, hogy valahogy megaka-

dályozzon egy világméretű katasztrófát. A játék műfaját tekintve FPS, stílusára nézve pedig mintha a Rainbow Six és a Black Hawk Down összegyűréséből született volna; kommandósok vs. terroristák a helyzet összes előnyével és hátrányával „megáldva”. Milyen kár, hogy ezúttal bizony hátrányból picit többet kaptunk...

**Black Hawk Down deja vu**  
Kezdjük mindjárt azzal, hogy ellenfeleink bár többféle nációnhoz tartoznak, általában mégis ugyanazt az elszánt, ámde roppant övveszélyes taktikát al-

kalmazzák, mint amit már a BHD-ban is megismertünk; gyérünk ész nélkül előre, aztán majdcsak lesz valahogy. A sarkon befordulva ugyan okozhatnak kellemetlen meglepetéseket ahogy ránk rontanak, a fedezék mögül kidugott géppisztoly is fájdalmas paintball-os emlékeket idézhet, de ezeken kívül senki se számíton egyéb „briliáns” taktikai megoldásokra. Fix pontokról, vagy fedezékek mögül lövöldöznek, innen viszont - ki tudja miért - időről időre kiszaladgálnak, könnyű célpontot nyújtva a kommandósoknak. Ūröm az örömben, hogy míg mi magunk könnyedén kihasználhatjuk ezt az „érdekes” viselkedést, addig társaink nagyon ritkán élnek a lehetőséggel. Nem mintha nem lövöldöznének ezerrel vagy nem követnének hűségesen, de a hatékonyságuk bizony hogy némi kívánnivalót maga után. Nem ritkán fedezék mögül néztem végig, ahogy a ranger-ek hihetetlen elszántan tüzelnek a kb. 10 méterre lévő csúnya bá-



## TOM CLANCY

Az összeesküvés elméletek atyja

Aki szereti ezt a stílust, annak Tom Clancy művei kötelező olvasmányok. Nem elég a moziban megnézni a „Férfias játékokat”, a „Rettegés arénáját” vagy éppen a „Vadászat a Vörös Októberre”-t (bár ez utóbbi kivételesen jól sikerült), ezeket a könyveket egyszerűen nem szabad kihagyni. Sajnos kishazánkban valamiért kevesebb könyve jelenik meg Tomnak, így például a méltán népszerűvé vált „Rainbow Six” is várat magára, nem is beszélve a „The Bear and the Dragon” címet viselő műről, ami egy képzeletbeli kínai-orosz háború lehetőségeit fejezgeti...



csira, aki ugyanilyen elszántan viskozozza a tüzet, sérülni viszont egyikőjük se sérült (egészen addig, amíg kb. másfél perc után meguntam a dolgot és 2 lövéssel jobblétre szenderítettem a kongói legényt). Nem mondom persze, hogy társaink teljesen haszontalanok lennének, csak éppen látványosan nekünk hagyják az elvégzendő munka

nösen amikor rádión benyögik utasításnak, hogy „tarts északnak”... bravó, másfelé nem is tudsz menni, mi több, még csak iránytűd sincs...). Nem újdonság persze ez a megoldás, de míg más hasonló játékokban ezt a hiányosságot jó pályatervezéssel illetve ügyes, figyelemelterelő trükkökkel remekül el lehet feledtetni az emberrel, addig itt ilyesmire még véletlenül se számítsatok. Mész előre, legyakod aki szembejön, figyelj a mesterlövészekre és a bujkáló ellenfelekre, esetenként felrobbantsz valamit, és ezzel kb. el is mondtam mindent. Ja nem, néha lopakodnod is kell, ami azért mókás, mert embereid ilyenkor is üvöltöznek, hogy „Move on, move on”, ha pedig egyedül mész, akkor ellenfeleid butasága rombolja le az illúziót (tudjátok, az örök süketek mint egy tök és nem zavarja őket, ha netán lövöldözl a közelben...).

### Legalább a fű lengedezik...

A fejlesztők mentésére szóljon, hogy talán pont az előbb leírt hiányosságok ellensúlyozására megpróbáltak változatos helyszíneket létrehozni a játékosoknak. Kapunk például éjszakai pályát hóeséssel (ugye, mindezt a megszokott orosz katonai bázison... @? – Bad Sector) utcai csatákat vagy éppen dzsungelharcot. Sajnos a látványvilág minden esetben igen szegényesre sikerült, és bizony hiába az UT motor vagy a trendi módon lenge-



Nem látni a célkeresztől az erdőt

letek viszont jók lesznek az amerikai különleges alakulatok fegyvereibe is(!)... Életerőnk az itt-ott fellelhető egészségügyi csomagokból pótolhatjuk, mennyiségük a nehézségi szinttől függően változik.

Ó igen, pálya közben nem lehet menteni, így ha netán fűbe haragnánk, akkor mindent kezdetünk előlről (Delta Force szinten még ez sem adatik meg, egyetlen élettel kell végigvinni a játékot). Most inkább nem kezdenék bele ismét, hogy mennyire idegesítő és ostoba egy ilyen megoldás, hiszen enélkül is pontosan tudjátok, hogy ettől még soha, egyetlen játék sem lett élvezetesebb, SÓTI! Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy a szintek így is teljesíthetőek, és amennyiben lehetne menteni, az amúgy is rövidke és fantáziátlan pályák csak még inkább annak tűnének...

A küldetések között egyébiránt rendszeresen átvezető animokat kapunk a történet alakulásáról, és ez az összes bosszantó hiba ellenére is hajtja előre az embert. Sajnos azonban a videó minősége valamiért elég gyenguska; ronda, darabos tömörítésre számítsatok, angolosan szólva „blocky” az egész. Annyi filmrészlet nincs, hogy ne férnének el rendes tömörítésben a DVD-n, szóval tényleg nem értem a fejlesztők miért így oldották meg ezt a kérdést.

### Hollywood-i dallamok

No és hogy valami pozitívumot is említsek, a zenei aláfestés és a játékot kísérő effekt hegyek határozottan jól sikerültek. A kísérő zene minden porcikájában a hasonló témájú hollywood-i szuperprodukciók hangulatát idézi, és bár a dallam nem különösebben összetett, mégis szinte a moziban érezzük magunkat tőle.

A robbanások és egyéb csatazajok is igen meggyőzőek – már amennyiben van egy megfelelő minőségű hangkeltő berendezésünk -, egyértelmű, hogy a program nem véletlenül kapta meg a THX minősítést. Ezen kívül azonban a Red Mercury sajnos minden ízében középszerű; FPS-nek gyenguska, a grafika legfeljebb átlagos, a játékmenet fantáziátlan és unalmas, a pályák lineárisak, az ellenfelek butuskák és a történet se nevezhető éppen eredetinek. Az átvezető animok dramaturgiája nem rossz és határozottan emeli az összképet, de sajnos ez sem feledteti a többi területen nyújtott halovány teljesítményt. Aki szereti a Rainbow Six jellegű modern, háborús szimulációkat illetve Tom Clancy zseniális összeesküvés elméleteit (jómagam is pontosan ezért kattantam rá a Shadow Ops-ra), annak érdemes vetni rá egy pillantást, a többiek viszont bőven találnak sokkal jobb alternatívát ebben a témakörben.

**Del**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

PIV 2 GHz | 1GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Akinél az UT2004 jól fut, annak ezzel sem lesz semmi gondja”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ A történet (ami sajnos nagyon is időszerű...)
- ▲ Rengeteg átvezető mozi
- ▲ Buta MI
- ▲ Fantáziátlan, lineáris pályák
- ▲ Nem lehet menet közben menteni

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

### Del VÉGSZAVA

Középszerű FPS, középszerű garfikával, Black Hawk Down-os illetve Rainbow Six-es stílusban

**68%**

### ÉS A TÖBBI

Rainbow Six: Raven Shield	87%
Ghost Recon	80%
Black Hawk Down	78%

## A fedezék mögül kidugott géppisztoly fájdalmas paintball-os emlékeket idézhet...

oroszlánrészt és gyakran beérik némi alibi lövöldözéssel.

Mindez persze talán nem is akkora baj, hiszen ha rendesen végeznék dolgukat, a pályák meglehetősen egyszerűsége és rövidsége miatt nekünk már nem is nagyon jutna feladat. Hivatalosan 5 hadszíntérre (Szíria, Kazahsztán, Csecsenföld, Kongó és Párizs), ezen belül pedig 21 szintre osztották fel a játékot, így egy helyszínen általában 4-5 küldetést kell teljesítenünk. A mozgásterünk roppant korlátozott, lényegében mindig csak egyfelé mehetünk; városi pályákon ez még nem is annyira zavaró, a dzsungelben viszont kifejezetten idegesítő a lineáris pályaszerkesztés (külö-

dező fű, az alacsonyabb poligonszámot és az egyszerűbb textúrákat nem lehet nem észrevenni. Az emberek kidolgozottsága ugyanakkor szép és aprólékos, ráadásul elég változatos módon adják át lelküket a Teremtőnek (bár sajnos nem mindig úgy, ahogy az adott találat alapján ez várható lenne). Kommandósaink viszont elég élethűen mozognak, dobálják a gránátokat és látszólag(!) a fegyvereiket is jól használják.

Apropó fegyverek. Hűszegényhány különböző mordállyal találkozhatunk a játékban, ellenfeleink puskáit azonban sajnos ezúttal sem tudjuk felvenni; szerencsére az elejtett löszerkész-



A Pleasure Island 3 forgatásán jártunk



Újabb moziélmény: A titkos ablak

AZ EZERÉVES SÓLYOM ÚJJRAÉLEDÉSE

# NEXUS

## JUPITER INCIDENT

NAME: YAMAMOTO  
DISTANCE: 1856 (ST)  
CLASS: KSK FRIGA

Sokéves kálváriája után végre révbe ért az anno Beyond néven indult űrstratégia. Kilencből tíz játékmár eltűnt volna a süllyesztőben annyi pofon után, amennyit a Nexus kapott. Azonban ez a projekt csak épült és szépült. Igaz számtalanszor változott a koncepció, biztos jelenthetem, a végeredmény rendkívül pozitív.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Űrstratégia	HD Interactive
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Sci-fi	Mithis Games
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	

GYORSLINK

25

**KÉPEK** a dvd-n  
**HÁTTÉRKÉP** a cd/dvd-n

resztül. A túloldalon azonban nem a béke szigete található, hanem az a világ, ahol a Noe hajdani legénységének utódai szolgálnak egy náluk technikailag jóval fejlettebb fajt, és küzdenek egy öldöklő háborúban a saját túlélésükért. Mindeközben a távolban már gyülekeznek a sötét seregek, más néven a mechanoidok, akiket főhősünk tudósai egy idegen MI-ként azonosítanak, és mellesleg a földet is leigázzák pár pillanat alatt. A történet bővelkedik a váratlan fordulatokban és a valóban egyedülálló karakterekben, de hát ez nem is csoda, hiszen a sztorit a fantasy és sci-fi regényeiről híres Nyulászai Zsolt írta. A hősünk mellett szolgáló legutolsó technikus karakter is igazi egyéniség, és akkor még nem is szóltunk a rendkívüli titokzatos MI-ről, Angelről. Ettől a karaktertől a történet végéig a hideg futkározott a hátamon, és – főhősünkhöz hasonlóan – számtalanszor megkérdeztem magamtól, hogy vajon meddig bízhatok benne.

### Eleve elrendelés

Sajnos ennek a rendkívül kidolgozott történetnek megvan az a hátulütője, hogy szabadságunk meglehetősen korlátozott a játékmenet tekintetében. Szépen felszereljük a hajónkat, jobb esetben flottánkat, és elintézzük az

Jó néhány évvel ezelőtt egy önálló fejlesztőcsapat berkein belül induló űrstratégia a Philos Laboratories egyik zászlóshajója lett *Imperium Galactica III* név alatt. Az akkor még konvencionális építkezéssel, bázisfejlesztéssel ellátott *Homeworld*-klón mára teljesen megváltozott. A fejlesztés ideje alatt, még a philosos időkben, először a földi bázisok változtak űrben lebegő összeszerelő csarnokokká, majd a program ezen tulajdonságát is levették magáról *Galaxy Andromeda* név alatt, végül a *Nexus*, a végső verzió egy nagyon erősen sztoriorientált űreposszá vált, amely így ékes bizonyítéka lett a „kevesebb néha több” elvnek.

### Lapozgatós játék

A Nexus leginkább a régi lapozgatós regényekre hasonlít. Hiszen a játékos egy félig interaktív űroperát fog végigélni, amelynek mesés története garantáltan minden sci-fi rajongót rabul ejt. A felütése is olyan, mintha egy klasszi-

**Pajzsok rendben,**  
az ellenség még ismeretlen

## AMIRŐL NEM BESZÉLÜNK

Sötét titkok a háttérben

Az *Imperium Galactica III* csúfos bukása és a kiadása körüli hercehurca sajnos többet rontott a magyar játékegyesítő helyzetén, mint elsőre látszik. Egyrészt azért, mert a CDV a 2003-as és 2004-es rendkívül nehéz pénzügyi éveit többek között ennek a projektnak köszönheti. Másrészt a német kiadó első számú játékként kezelte a programot, így rengeteg munkórát és mellesleg pénzt ölte a készülő szoftverbe, ezzel is háttérbe szorítva egyéb fejlesztéseket. Amikor a Philos akkori felállításában bezárta kapuit, a program nélkül maradt kiadó

(CDV) vezetése inkább törölte a projektet, és más vizekre evezett. A magyarokat pedig, ahogy lenni szokott, leírták egy időre. Még szerencse, hogy jött a *Codename: Panzers*, amelynek még adtak egy esélyt. Mivel beváltotta a hozzá fűzött reményeket, így a magyar játékegyesítés nem csak rossz benyomásokat hagyott németthonban. Reméljük, a Mithis mostani játéka is tovább javít a magyar fejlesztők renoméjára, és a magyarok végre „elfoglalhatják” megérdemelt helyüket a játékegyesítő cégek döntéshozóinak a fejében is, így mi sok jó hazai játékkal gazdagodhatunk.

ellent. Sajnos a legtöbb esetben inkább csak passzív szemlélői vagyunk a történéseknek. Szóval, aki igazi űrstratégiát vár, az szerintem csalódnia fog, hiszen a játék inkább taktikai harcokra van kihegyezve. Mint az elején már említettem, nincsen gyártás és termelés, a harcok előtt csupán az előző győzelmekért kapott pontokat válthatjuk fegyverekre és egyéb alkatrészekre. Szerencsére a hajónkra aggatható kutyák száma igencsak tekintélyes, így ezzel a részszel egy-egy küldetés előtt alaposan

a cirkálónk legénysége is tapasztalati pontot gyűjt az űrsaták folyamán, melyeket a három tulajdonságuk között tudjuk majd elosztani. A harcászati tulajdonság hajónk jobb harci tevékenységét segíti elő, a technikai érzék fejlesztésével a javítási munkálatok fognak gyorsabban haladni, míg a tudományos szakértelem növelésével a felfedezéseket és a rejtett dolgok felfedezését segíthetjük. Nehezebb fokozaton azonban úgy fogjuk érezni, hogy ponthiányban szenvedünk, hiszen mindig nagyon jól jönne

## Ezt az űreposit nem végigjátszani, hanem végigélni kell.

el fogunk pepecselni. Különösen, ha figyelembe akarjuk venni azt is, hogy nem mindegy, hogy az adott lézerágyút milyen részre helyezzük fel a cirkálónknak, hiszen a rosszul összeállított fegyverzet hatására hajónk – a bűgőcsigához hasonlatosan – csak pörögni fog, hogy mindig pozícióba álljon. Természetesen hozzáadhatunk hajónkhoz vadászokat és kommandós osztagot is, akik főleg az egyes hajókba történő behatolásukra jönnek jól. Ezt a lehetőséget tovább bővíti, hogy

egy kicsit erősebb torpedó, vagy gyorsabban lövő rakétavető. Ezen fantasztikus lehetőségekkel együtt is végig túl kevésnek éreztem a rendelkezésemre bocsátott készleteket, és leginkább azt bántam, hogy igazán nem változott sok minden, ha egy-egy másodlagos küldetés nem tudtam teljesíteni.

### Sötét űr és fényorgia

Szerencsére ez a linearitás kevésbé zavart, mielőst megjelent a végtelen



A rakétákat valamelyik Warhammer világról loptuk

űrből éppen előugró ellenséges flotta, és kezdetét vette az öldöklő harc. A nagyobb csatákban néha percekig tartottam állva a játékot csak azért, hogy megszemlélhessem, hogy a hajómon éppen melyik fegyver tüzel, s milyen találatot visz be az ellenség, abszolút részletesen kidolgozott fregattnak. A világűr pedig még ennél is káprázatosabb! Az eddigi leggyönyörűbb űr sikerült a készítőknél a monitor képernyőjére varázsolnia. A bolygók, aszteroidák, a távoli csillagok mind mesterien megrajzoltak, és az embernek már-már olyan érzése van sötétben játszva, mintha egy űrhajó kabinjából bámulna ki. Erre a „filingre” nagyban rátesz, hogy a készítő szerencsére nem parcellázták fel a végtelen világűr, hanem relatív távolságokkal operáltak, azaz csak az számít, hogy egy csatahajó milyen messze van a másiktól. Navigálni is így tudunk, ezért az egyes tárgyakhoz viszonyított pozíciónak határozhatjuk meg, és ezekhez rendelhetünk hozzá megfelelő akciókat. Ez elsőre talán bonyolultnak tűnhet, de hála a tudatosan egyre nehezedő felépítésnek, fokozatosan mesterei leszünk az irányításnak. Ebben pedig a horrorisztikusnak ható menürendszer sem akadályozhat minket, hiszen, ami elsőre kaotusnak tűnt, pár órán belül a legnagyobb rendnek érzékeljük. Idővel rendkívül könnyen kiismerjük magunkat a nyomógombok özönében, sőt még akár az egyes fegyverek irányíthatóságának szintjére is le fogunk merészkedni, csak úgy a kíváncsiság kedvéért.

A hatalmas csaták közben azonban nem lesz időnk ilyen apróságokkal foglalkozni, hiszen a gépi ellenfelek ellátnak minket bőven feladattal. S akkor még arra is kellene időt szánunk, hogy a Csillagok Háborúját is megszégyenítő robbanásokban és lézernyalábokban gyönyörködünk.

### A (páratlan) király új trónja

A *Nexus* nem hasonlítható össze semmilyen eddigi űrstratégiával, hiszen a rendkívül sztoriorientált játék-

menet, és az igencsak erős taktikai elemeket felvonultató harc egy teljesen egyedi kategóriává érik össze ebben a programban. Igazán ezért nem is a *Haegemonia*-fanok fogják élvezni, hanem az olyan sci-fi örültek, mint én, akik pár órára szeretnék, ha elvárásolná őket egy idegen világ, nem foglalkozva jelentéktelen sallangokkal. Direkt nem írtam a zenéről, vagy a kisebb bugokról, hiszen ezek az összehatáshoz nem sokat tesznek hozzá, és nem is vesznek el. A sokéves munka eredménye tehát egy csodálatos űreposit, amelynek megvannak a maga korlátai, de ez senkit ne érdekeljen. **Szittyó**

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2,4 GHz | 512 MB RAM | GeF FX 5500

„Ezen a közepesnek számító konfiguráción is rendkívül látványt produkált a Nexus. A nagyobb csatákhoz azonban egy kicsit több RAM nem ártott volna, mert így bizony néha beszagattott.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gyönyörű grafika	↓ Kevés szabadság
↑ Fantasztikus történet	↓ Néha a MI semmibe veszi az utasításunkat
↑ Csodálatos világűr	
GRAFIKA <b>10</b>	HANGULAT <b>9</b>
HANGOK <b>6</b>	KIHÍVÁS <b>7</b>
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>7</b>

### Szittyó VÉGSZAVA



A Nexus nem második vagy harmadik lett egy, az űrstratégák által folytatott öldöklő versenyben, hanem nemes egyszerűséggel alapított egy saját kategóriát, ahol nincsen párja.

**88%**

### ÉS A TÖBBI

Haegemonia	<b>90%</b>
Homeworld 2	<b>87%</b>
A Solon hagyatéka	<b>62%</b>



Harc az Endor bolygóért

# MYST IV REVELATION

Minden családnak megvan a maga titka. Akad olyan is, amelynek kettő, ahogy Atrus családjának is. De mit tehet egy apa, ha fiai nem tudnak élni a rájuk bízott hatalommal, és pusztításra használják azt az erőt, amellyel világokat teremthetnének?

**TIPPEK** a 92. oldalon  
**KÉPEK** a dvd-n

**B**iztosan van, akinek dereng a sztori, hiszen már a *Myst*-sorozat első részében megismerhettük Atrus, feleségét, Catherine-t, lányát, Yeeshát és persze a család két fekete bárányát, a száműzött testvéreket, SIRRUT és ACHENART. A hatalom, amellyel népéhez, a d'nikhez hasonlóan Atrus is rendelkezik, egyben hatalmas felelősség: képes arra, hogy világokat, úgynevezett *korokat* „írjon”. Két fia azonban visszaélt a hatalommal, és Atrus, hogy megakadályozza fékevesztett ámokfutásukat, mindkettőt egy elszigetelt „börtönvilágba” száműzte. A d'ni faj ugyanis képes a különféle korok közt közlekedni – a börtönvilágból azonban nincs kiút. Ugyan nem volt kétséges, hogy a döntés jogos volt, Atrus felesége évek alatt sem

tudta feldolgozni, hogy nem láthatja fiait. Folyamatosan könyörgött Atrusnak, enyhüljön meg végre, ő azonban hajthatatlan volt... Egészen mostanáig. Mi ismét egy névtelen, arctalan szereplőként érkezünk, akit Atrus régi barátjaként és a család bizalmasaként üdvözöl. Arra kér, segítsünk neki az előkészületekben, mivel hosszú évek után rászánta magát, hogy meglátogassa fiait, remélve, hogy időközben jobb belátásra tértek.

## Ahogy a Nagy Könyvben meg van írva

Akár tetszik, akár nem, a *Myst* a játéktörténelem egyik legmeghatározóbb alkotása. Mivel a kalandjáték műfaját teljesen új megvilágításba helyezte, érthető módon nem mindenki tetszését nyerte el. Sokan nem is tart-

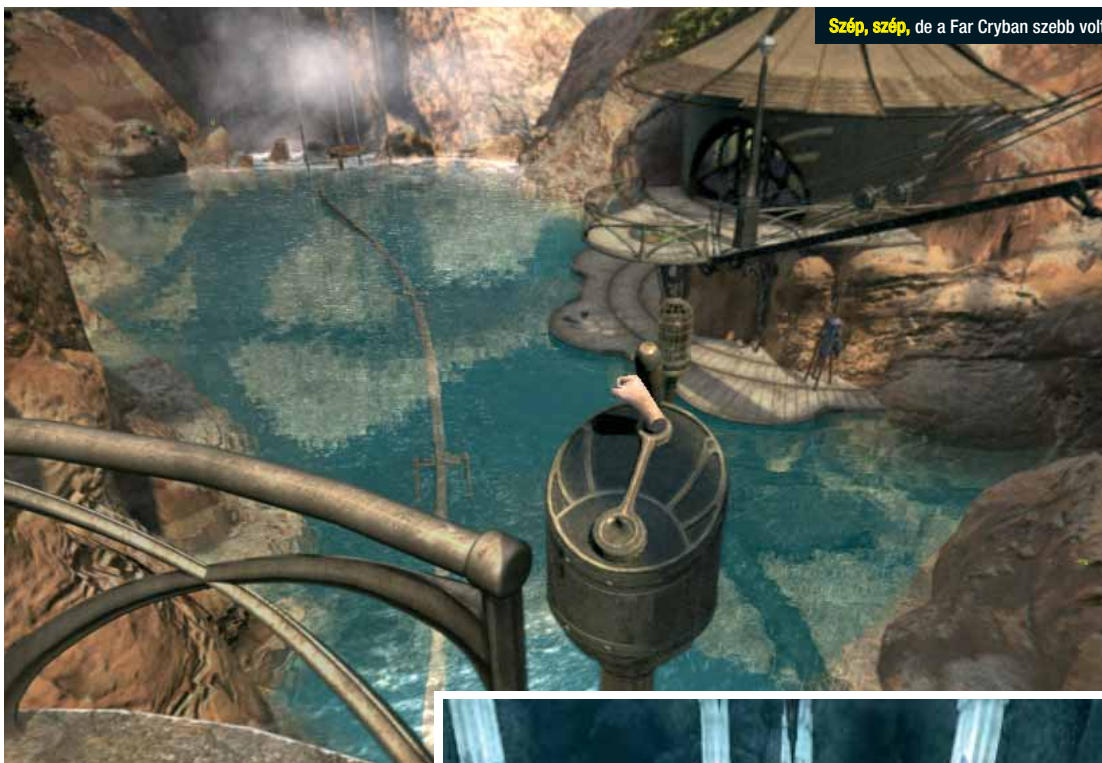
## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Myst	Ubisoft
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Myst-univerzum	Ubisoft
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Tom Clancy's Splinter Cell, Raven Shield	

GYORSLINK **904**

ják igazi kalandjátéknak, inkább logikainak, mások hiányolják a tárgyhasználatot (pontosabban azt, hogy nincs inventory, és menet közben nem gyűjtögetünk különféle kacatokat, amelyeket adott ponton kell felhasználnunk a továbbjutáshoz) (*kacatokat?! KACATOKAT?! – Szent King's Quest bocsássza meg káromlásodat! © – Bad Sector*), vagy a párbeszédet.





Szép, szép, de a Far Cryban szebb volt



Várj csak, kislány, van itt valami az orrod hegyén...



Kedves GameStar! Atrus vagyok Tomahnból. Nagyon király az újság...



Sirrus tényleg bekattant, barkácsolt magának egy droidekát

Szó se róla, a *Myst* világa általában kihalt és steril. A korábbi részek történetei apró töredékekből, könyvekből, naplókából, fényképekből álltak össze, a negyedik epizód azonban teljesen más, sokkal barátságosabb: amellett, hogy hű maradt az előző részek hagyományaihoz, minden szempontból sikerült túlszárnyalnia azokat. Akik most kapcsolódnak be a történésekbe, azok is hamar fel tudják venni a ritmust, akik pedig lelkesen kattogtak végig a korábbi epizódokon, örülni fognak a számos ismerős részletnek. A *Myst* szebb, mint valaha: ugyan maradt a jól bevált „lépek egyet, körbefogok” (ha

rajta kívül még a két testvért alakító Guy Sprung és Brian Wrench játéka említésre méltó. A *Yeesha* szerepében tündöklő leányzót személy szerint nagyon idegesítőnek találtam, de ezzel a véleményemmel lehet,

hogy *érdemes* miatta végigjátszani a játékot. A történetet számtalan apróság lendíti tovább, ezért véletlenül sem érezzük úgy, mintha csak a fejtörőkön lenne a hangsúly. A szereplőkkel folytatott beszélgetések mellett ezúttal is nagy szerepet kapnak a különféle könyvek: türelem (és nyelvtudás) nyilván kell hozzájuk, de bőven megéri a fáradságot. Érdekes a játék egyetlen felvehető tárgya, *Yeesha* elveszített nyakláncja is. A d'niket ismerve nem meglepő, hogy nemcsak afféle vásári bizsu, hanem egy komoly műszer. „Rögzíti” az adott helyszínekhez kapcsolódó fontosabb eseményeket, amelyeket utólag visszanezézhetünk. Néha csak hangokat, vagy egy rövid párbeszédet hallunk, de ilyenkor is fontos utalásokat csíphetünk el, amelyek tovább árnyalják a sztorit, vagy apró segítséget adnak a fejtörőkhöz.

### Szabad a gazda

Ha már a fejtörőknél tartunk, legnagyobb erényük, hogy szervesen illeszkednek a történetbe, és ugyan első ránézésre teljesen érthetetlennek tűnnek, némi gondolkodás után *mindig* felfedezhető bennük a rendszer. Sőt utólag már azon csodálkozunk, hogy miért nem esett le rögtön a megol-

hogy egyedül vagyok. Igaz, már a játék elején nyoma vész szegénynek, úgyhogy ne is bántsuk, meglesz a maga baja.

### Nagy leleplezések

A korábbi részekkel ellentétben most sokkal nagyobb szerepet kap a történet, pontosabban annak alakulása. Nem csupán elhintett információkat kapunk *Myst* világáról, hanem egy kerek sztori bontakozik ki, többféle lehetséges befejezéssel. Menet közben számos régi rejtélyre is fény derül, ettől egy kicsit úgy tűnik, mintha a fejlesztők nem terveznének további folytatást, ezért „el akarnák varni” a szálakat. Ez persze nem baj: a befejezés... nos, legyen elég annyi,

## MYST A NETEN

Akar többet tudni?

Aki netán nem tudja kívánni, amíg megkaparintja a játékot, az kattogjon el a [www.mystrevelation.com](http://www.mystrevelation.com) oldalra, ahol hamar képet kaphat arról, hogy mire számíthat. Az oldal már önmagában is egészen egyedül: úgy kell navigálnunk rajta, mint a játékokban, több kort is bejáratunk, fejtörőket oldhatunk meg – sőt a szemfűlesek még egy titkos részre is eljuthatnak.



## PETER GABRIEL A MYSTBEN

Myst és zene

A világhírű zenész immár másodszor vett részt a *Myst* munkálataiban, ám ezúttal nem csupán egy dalt írt a játékhoz, mint az *Uru: Ages Beyond Myst* esetében (*Burn You Up, Burn You Down* – aki ellátogatott a koncertjére, élőben is hallhatta), hanem szinkronszerepet is vállalt. A játék többi zenéjét a korábbi részek zeneszerzője, Jack Wall írta.



## Nem csupán elhintett információkat kapunk *Myst* világáról, hanem egy kerek sztori bontakozik ki, többféle lehetséges befejezéssel.

valaki szakdumára vágyna, éppen-séggel nevezhetjük csomópont alapú 360 fokos panorámanézetes játékmeneznek is), amit már sokszor eltemettünk, most azonban szinte rá sem ismerünk. A panorámaképek gyönyörűek, tele élettel, számtalan apró animációval, a valódi színészek által megjelenített szereplők pedig olyan precízen illeszkednek a játéktér digitális díszletei közé, hogy az már zavarba ejtő. Igaz, ennek meg is van az ára: az animációk minősége kiváló (több mint hatvan percnyi anyagi), de ezért cserébe csak DVD-n kerül forgalomba a játék – méghozzá kettőn.

Atrus szerepében ismét a sorozat egyik atyját, Rand Millert láthatjuk,

## SZÁMÍTÓGÉP ÉS MŰVÉSZET

Myst a múzeumban

Bár a legtöbb játékon számtalan grafikus dolgozik, munkájukat rajtuk és a mamájukon kívül valahogy senki sem tekinti „igazi” művészetnek. Igaz, a játékokhoz készítet artworkok néha csupán egyszerű vázlatok, mégis akad köztük művészi igényvel elkészített alkotás. Erre próbálta felhívni a figyelmet a *Myst* csapata, ami-

kor – számítógépes játékok készítőiként először – meghívást kaptak a londoni County Hall galériába, hogy rendezzenek kiállítást a játék grafikáiból. Akik szeptember közepén épp arra jártak, a különféle rajzokon és festményeken kívül közelről is megcsodálhatták a játékokban szereplő színeszék kellékeit.

## CAMERA OBSCURA

Fényképezzünk okosan

Aki játszott a *Myst* korábbi részeivel, az jól tudja, hogy folyamatos jegyzetelés és néhány sebtében felfirkantott sematikus ábra nélkül lehetetlen volt megoldani a fejtörőket. Ezúttal nincs erre szükség, van ugyanis egy jópofa kameránk, amellyel a játék közben bármikor készíthetünk felvételeket. A ké-

peket később kényelmesen végignézhethetjük, kitörölhetjük azokat, amelyek nem kelleneek, sőt: mindegyikhez fűzhetünk kommentárt is. Ha például az egyik könyvben meglátunk egy olyan ábrát, amelyről sejthető, hogy egy későbbi fejtörőhöz még jól jöhet, csak lefényképezzük, és kész.

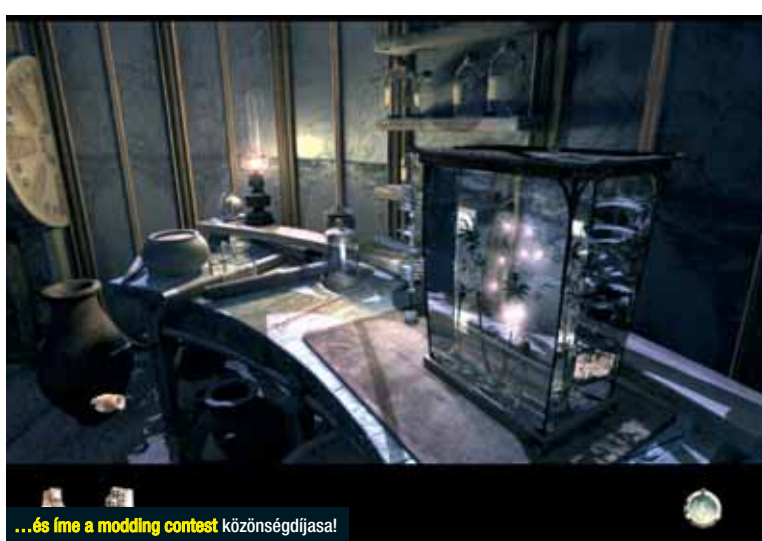


dás... Ez persze nem jelenti azt, hogy bármelyik is túlságosan könnyű lenne (akad olyan, amelyik akkor is zsbibasztó, amikor már értjük az elvét), de legalább nem olyan frusztrálóak, mint például a *Riven* esetében. Ha valaki mégis elakadna, a *Myst*től meglepő módon, térképet és tippeket is talál, igaz, mélyen elrejtve az opciók között. A játék minden egyes alkalommal felhívja a figyelmünket arra, hogy saját élményünk látja kárát, ha a könnyebb utat választjuk – de akit ez nem rettent el, mindegyik fejtörőhöz háromféle segítséget kérhet: az első csupán egy homályos utalást tesz, a második már elárul néhány fontos részletet, a harmadik pedig lépésről lépésre elmagyarázza a megoldást. Ezt a lehetőséget egyébként még telepítéskor kikapcsolhatjuk, ha igazi kihívásra vágyunk, és nem akarunk kísértésbe esni.

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

### Kéz kezet mos

A navigációhoz és interakcióhoz használatos kéz alakú ikon már ismerős hasonló játékokból, itt azonban tud néhány olyan trükköt, amit eddig sehol sem láthattunk. Az addig rendben van, hogy ha olyan részletek fölé visszük, melyeket közelebről is megvizsgálhatunk, előránt egy nagyítót. Az viszont elsőre mellbevágó, hogy megragadhatunk és elmozdíthatunk vele bizonyos tárgyakat: nem csupán gombokat nyomkodhatunk, de félrehúzhatunk egy képet a falon, elgördíthetünk egy követ a földön, utat vághatunk magunknak a bozótban, vagy akár megbökhethetünk egy gyíkot... (Ennek egyébként sok haszna nincs, csak vigyorogva nézhetjük, ahogy elillan. Apró öröm.) Amellett, hogy ez a lehetőség a játékmenetet is gazdagítja – például úgy találhatjuk meg Yeessa naplóját, ha az ágyán félredobjuk az egyik párnát



...és íme a modding contest közönségdíjasa!

**Sirus, Achenari!** Nem érdekel, hogy ki kezdte, azonnal fejezzétek be!



–, sokkal „valóságosabbá” válik az egész környezet. Sőt, ha éppen nem tudunk mit kezdeni egy adott tárggyal, csak úgy tanácstalanul klikkelgetünk bele a vakvilágba, akkor virtuális kezünk *dobolni* kezd. Sok értelmé nyilván ennek sincs, de arra is ügyeltek a készítő, hogy még a legapróbb tárgynak is egyedi hangja legyen: ha például belenyúlunk egy vödör vízbe, halk csobbanást hallunk (és kezünk gyűrűket vet a víz felszínén), illetve máshogy hangzik, ha megkocogtatjuk egy akvárium oldalát, egy könyv fedelét, vagy akár egy kristályt, amelyet Atrus íróasztalának fiókjában találunk. Na jó, a dolog nem mindig működik: egyszer megpróbáltam megpöckölni Yeessa orrát (ahogy az egyik képen is látható), de valamért nem reagált rá. Pedig igazán kíváncsi lettem volna, hogy milyen hangja van.

Amikor a Ubisoft átvette a *Myst*-sorozat jogait, sokan attól tartottak, hogy a negyedik epizód túlságosan „kommersz” lesz. Ez a játék azonban maga a tökéletes folytatás: minden szempontból hű az elődök hagyományaihoz, de ettől függetlenül igyekszik a *Myst* összes aspektusát új lehetőségekkel és ötletekkel bővíteni. Kiválóan összerakott, elképesztő alapos-sággal kidolgozott játék, amelyet még azoknak is érdemes lehet kipróbálni, akik eddig idegenkedtek a sorozattól.

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 700 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 512 MB RAM | Radeon 9600

„Mindenképpen érdemes a teljes telepítést választani, mert gyengébb gépeken nagyot ugrik a teljesítmény – bár arra fel kell készülni, hogy ehhez minimum 8 GB hely szükséges.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

↑ Gyönyörű grafika	↓ Néha macerás a navigálás
↑ Jól átgondolt fejtörők	
↑ Kamera és naplórendszer	
GRAFIKA <b>9</b>	HANGULAT <b>9</b>
HANGOK <b>10</b>	KIHÍVÁS <b>9</b>
IRÁNYÍTÁS <b>7</b>	SZAVATOSSÁG <b>9</b>

### mazur VÉGSZAVA



Tökéletes folytatás: hű az elődökhöz, de minden tekintetben túlszárnyalja azokat. Mivel az egész játék sokkal „élőbb”, mint a korábbi részek, azoknak is érdemes kipróbálni, akik eddig idegenkedtek a sorozattól.

**90%**

### ÉS A TÖBBI

Aura: Fate of Ages	<b>83%</b>
Salamambo	<b>80%</b>
The Egyptian Prophecy	<b>74%</b>

**Kapitány, jelentem, kikötöttünk.** Nem ment könnyen, de kikötöttünk!



„ÉS AMÍG AZ ELLENSÉG A MENNYBE MENT,  
ÉN ITT MARADTAM A POKOLBAN”

© 2004 Electronic Arts Inc., 36 Electronic Arts Way, Redwood City, CA 94063. EA és EA GAMES a Electronic Arts Inc. védjegyei és bejegyzett szellemi tulajdonai. A Medal of Honor Pacific Assault EA és EA GAMES által készített és EA GAMES által kiadott játék. EA és EA GAMES a Electronic Arts Inc. védjegyei és bejegyzett szellemi tulajdonai. A Medal of Honor Pacific Assault EA és EA GAMES által készített és EA GAMES által kiadott játék. EA és EA GAMES a Electronic Arts Inc. védjegyei és bejegyzett szellemi tulajdonai.

Guadalcanal, 1942

MEDAL OF HONOR  
PACIFIC ASSAULT



A sikeres II.VH. akciójáték új epizódja a Csendes-óceán harcmezéjére kalauzol, Pearl Harbor bombázásától a Tawara szigetek halálos partjaiig. Vadonatúj játékmotor, Havoc™ fizika, osztag-alapú MI, és több mint 25 szülő küldetés idézi meg a poklot, ahogy még sohasem láthattad.

EZ NEM JÁTÉK. KATONA!

MOH.EA.COM  
EAGAMES.HU

POWERED BY  
gamespy



Challenge Everything



MCKÜZDÜNK 2005-BEN IS

# COLIN MCRAE RALLY 2005

Érdekes. A Colin harmadik részére éveket vártunk, a 04 majdhogynem teljesen pontosan a beígért dátumra, nagyjából egy esztendővel később érkezett. S alig tudtuk magunkat kijátszani vele, nyakunkon az ötödik generáció. Ha ez így halad, jövő ilyenkor a CMR2012-t fogjuk tesztelni.

**N**e szaladjunk azonban ennyire előre, itt van nekünk a 2005-ös rajtszámú versenyző, s a lehetőség, hogy felmérjük képességeit. Lehet néhány hónap alatt annyival megváltoztatni, felturbózni az előző változatot, hogy a kiadó büszkén állíthassa, ez valóban egy teljesen új verzió? A kérdés jogos, különösen akkor, ha hozzátesszük, hogy a harmadik rész kinkeserves időpont-tologatása után előálltak egy... khm... maradjunk annyiban, felejthető ralis programmal. Jó munkához idő kell, a roszhoz meg még több – tartja a mondás. S ha ez igaz, reménykedhetünk, hogy a Codemasters ezúttal gyorsan, ám finomat főzött boszorkánykonyhájában.

## Magasabb sebességi fokozatban

Kellett is a nagy sietség, ugyanis a néhány éve még meglehetősen langyos ralis piac az utóbbi hónapokban forni látszik. A *Colin McRae 04*-re gyorsan érkezett a válasz a *Richard Burns Rally* képében, s közeledett az *Xpand Rally* is, hogy tovább kavargja az állóviznek akkor már egyáltalán nem nevezhető

közéget. Versenytárs tehát akad bőven, a sebességre vágyók többségének pénztárcájából pedig nem futja az összes játékra, így villantani kellett a Kód-mestereknek.

A *Colin McRae 2005* nevéből arra következtethetünk, hogy a kiadó fejlett, jövőbemutató technológiával látta el egyik legnépszerűbb sorozatának legfrissebb darabját. Ami a kezelőfelületet, menüszerkezetet illeti, sok jóban ne reménykedjünk. Maradt a *CMR04*-ből örökölt szalagmenü, súlyosbítva egy olyan kapitális hibával, amely miatt jobb érzésű ember már tárcsázza is kedves ukrán ismerőseinek a számát, hogy ugyan már, váltásnak pár baráti szót a bétatesztetek vezetőjével. Bizonyos részein a menünek ugyanis kizárólag (!) kormányal navigálhatunk a választék között. Nyilván, valamelyik patch ezt orvosolni fogja, de addig tessék eldönteni, hogy ezen most sírni, avagy nevetni kellene.

A grafikus motor nagyjából szintén érintetlennek tűnik, a kocsik még mindig gyönyörűek, a háttér viszont immitt-amott még mindig borzalmas. Próbálták azért valamivel feldobni a hangulatot. Erre vall

GYORSNÉZET	
<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Ralis autósverseny	Codemasters
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Valós ralipályák	Codemasters
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Colin McRae-sorozat	
<b>GYORSLINK</b>	<b>961</b>

## ANIMÁCIÓ a cd/dvd-n

senyforma egyébként nem lineáris, mi dönthetjük el, a presztízünk alapján elérhető futamok közül melyikre nevezünk be legközelebb.

A konzervatívabb ralisknak természetesen ott van a hagyományos világbajnokság is, a szokásos feltételekkel és körítéssel. Bár egy egzotikum azért akad: ezt a menüpontot választva megnézhetjük McRae életrajzi adatait és eredményeit. Hát, e nélkül el sem tudtunk volna indulni az első szakaszon... Aki nem szereti a kötöttségeket, az bármelyik (unlockolt) pályán bármelyik (unlockolt) fémszörnyet elterelgetheti. Ráadásul beállítható az időjárás, a sérülésmodell érzékenysége, vagy például az is, hogy legyen-e szerviz a futam előtt. Sőt, a gyári versenyekkel elégedetlenek saját sorozatot is komponálhatnak a meglévő pályák variálásával. Többjátékos igényeinket szintén itt tombohathatjuk ki, ha netán becsöppenne hozzánk 2-3 hozzánk hasonló arc (neten is tolhatjuk – „ofkóz”).

## 2005, a választék éve

A versenytípusokhoz igazodik a pályák és a kocsik száma is. Összesen kilenc ország 8 (a speciális szakaszokkal néhol 9) helyszíne várja a kilométeróra szerelmeseit, s a megszokott nemzetek (spanyol, ausztrál, finn stb.) mellett most kipróbálhatjuk a germán aszfaltot is. A palettát csak tovább színesíti,

az, hogy amikor nekimegyünk egy fának, falevelek kezdenek hullni a környéken, illetve egy-egy komolyabb „lefejeléskor” kicsit elhomályosul a kép, érzékeltetvén, hogy itt most kapott egy kis sokkot a vezető. Ezt speciel az *Xpand* valahogy hihetőbben adta elő, de ízések és agyrazkódások – mint tudjuk – különbözőek. Látványelemnek tekinthető az is, hogy autóink egyedi módon törnek, koszolódnak, karcolódnak – így legalább a szadomazo beállítottságú játékosoknak is van hol kiélni magukat.

## Életpálya

A játékmódokat szemlélve nagyobb felfordulást találunk. A negyedik rész jó pár versenye lapátra került, de bányá kánya, mivel komoly újító motívumként üdvözölhetjük a karrier módot, ahol a leggyengébb osztály egyik képviselőjével indulva sorra be kell zsebelnünk a világ különböző pontjain rendezett versenyek díjait. Idővel persze kapunk lehetőséget a tuningolásra és a felsőbb osztályba lépésre, más-különbön nehezen is állnánk a sarat az egyre durvuló mezőnyben. Ez a ver-



## COLIN MCRAE VISSZATÉR?

Ahány interjú, annyi verzió

A különös helyzetről, miszerint a játék névadója nem szerepel a valódi verseny-sorozatban már többször lamentáltunk, most viszont azt is megtudhatjuk, mit szól mindehhez a skót pilóta.

Az idei évet a Párizs-Dakar versennyel és a Le Mans-ban rendezett 24 órás futammal „előtű” versenyző nyáron még nagyon csalódottan nyilatkozott a profi ralis világbajnokságról, a WRC-ről.

„Nem tetszik az irány, amerre a bajnokságot próbálják terelni a szabálmódosításokkal. A sok újítás semmilyen pozitív reakciót nem kapott a versenyzők részéről, ráadásul a változtatások miatt sokkal több energiát és egész napos vezetést igényel majd a néhány leküzdendő gyorsasági szakasz. Őszintén mondom, jelen pillanatban ez egyáltalán nem hiányzik nekem” – nyilatkozta temperamentumosan McRae még a nyár folyamán.

Igen ám, de Colin tervez, élet rendez! Mielőtt felmerült a reális esélye annak, hogy ismét WRC-s csapatnál nyomhatja

a pedált, rögtön megszépültek a dolgok. Hírbe hozták a Skodával és a Mitsubishi csapatával is. „Különböző változatokról tárgyalok, s megfelelő ajánlat esetén elválnám a főállású pilóta posztját. Természetesen szeretnék az élmezőny valamelyik csapatához kerülni, ott azonban már eléggé telített a mezőny, így nem kizárt valamiféle együttműködés a Skodával vagy a Mitsubishivel, hiszen mindkét gárda komoly erőfeszítéseket tesz, hogy felzárkózhasson az elithez.” Mint ahogy McRae is, hogy visszakerüljön a WRC mezőnyébe. Mi mást mondhatnánk: hajrá!



Kérem, kövessenek! Már ha tudnak...

hogy különböző időpontokban és időjárási viszonyok között hajthatunk ezeken a szakaszokon. Úgy tűnik, ez már kötelező elem, hiszen az *Xpand Rally* is hasonló „trükkkel” dolgozott. A pályáknál már csak a vezethető gépek változatosabbak: 8 csoportba rendezve 34 jármű vár bevetésre. Lévén, hogy hagyományos ralis játékról beszélünk, ez több mint tekintélyparancsoló. Az inyenek kedvéért egy külön dobozban fel is soroltuk az összes típust – kellemes ma-

lében a motort, egyes autók hangja ilyenkor is megmarad baritonosnak. (És az is vicces, hogy egyesben 9000-es fordulattal végigdöcöghetünk egy pályán úgy, hogy közben az erőforrás nem mondja be az unalmast.)

### Gombok vagy kormány?

Lehet, hogy bennem van a hiba, de én sem a *CMR04*-ben, sem most nem voltam képes elfogadható időket autózni a kormány használatával. Hiába állítgat-

egy dolog, hogy olyan trükköket nem igazán csinálhatunk meg benne, mint amilyeneket a *Richard Burns Rally*ban. Az viszont, hogy a számítógép idővesztés nélkül pakol vissza minket az útra, ha túlságosan elkóboroltunk volna a kijelölt pályától (mert pl. szakadéka estünk ☺), nos az nem kifejezetten reális. Az említett etalonban ugyanez időbüntetéssel (és némi közönségtől kapott segítséggel) zajlott.

### Keménykedünk? Keménykedünk?

A negyedik részhez képest hatalmas elterést tapasztaltunk a nehézséget vizsgálva. A *CMR04* legkönnyedebb „kiszereleésben” kábé akkora kihívást jelentett, mint Schumachernek megnyerni az idei vb-t, ám az új rész alaposan bekeményít. Normál fokozaton is egy ideig csak ámulunk és bámulunk a versenytársak produkcióján. Aztán idővel, ha beleszoktunk az irányításba, kitaláltuk a beállításokat (a gép által ajánlott változat általában kész katasztrófa), betanultuk a szakaszok vonalvezetését, nos ekkor elkönnyelhetjük majd első sikerünket. Talán ez a megoldás szimpatikusabb, mint az előző részben „alkalmazott” nyugdíjas úrvezetők, viszont sok rajongót elveszíthet a program az-

zal, hogy „nem adja meg magát” első próbálkozásra.

Nehéz ítéletet hozni az ötödik generáció felett. Látszik az igyekezet, hogy megpróbálták a készítőket újítani, kicsit feldobni a megkopott elemeket, de sok régi hiba továbbra is kísért, s még mindig nehezen dönthető el, a legárkádabb szimulátorral, vagy a legszimulátorosabb árkáddal van-e dolgunk. Codemasters, egyezzen ki egy négyesben! Rendben?

-csonti-

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„Közepes felbontáson időnként beszaggatott, főleg visszajátászkor.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Sok pálya, autó
- ▲ Ötletes karrier mód
- ▲ Néhány apró csiszolás
- ▼ Nem eléggé szimulátor...
- ▼ ...de árkádnak sem az igazi
- ▼ Furcsa sérülésmodell

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

### -csonti- VÉGSZAVA



Se nem hideg, se nem meleg. Ilyenkor szoktak azt mondani, hogy amíg jobb nincs... De van: Richard Burns Rallynak hívják.

**86%**

### ÉS A TÖBBI

Richard Burns Rally	88%
Colin McRae Rally 3	86%
Xpand Rally	83%

## Némelyik márka olyan hangokat ad ki, hogy az ember inkább ráspolyt nyalogatna, csak ne kelljen ezt elviselnie.

zsolázást!

A kocsik között egyébként óriási különbségek vannak. Hangjuk, irányíthatóságuk, s mint említettük, eltérő sérüléseik gondoskodnak róla, hogy márkás differencia legyen egy VW Bogár és egy Freelander között. A hangok egyébként amilyen karakteresek, annyira idegesítők is. Legalábbis némelyik márka olyan hangokat ad ki, hogy az ember inkább ráspolyt nyalogatna, csak ne kelljen ezt elviselnie. Szintén furcsa, hogy hiába járjuk a felrobbanás köze-

tam a holttéren, az érzékenységen, próbálkoztam különböző pályákkal és kocsikkal, csak nem akartuk megszeretni egymást. A hivatalos fórumokat olvasgatva picit megnyugodtam, hiszen úgy tűnik, a többség a billentyűket preferálja. Ezzel nincs is semmi baj, de egy magát professzionális raliprogramként reklámozó játéktól elvárná az ember, hogy legyen kulturáltan vezethető kormány-nyal és pedálokkal is.

A professzionálistól egyébként más okból is messze van a *CMR2005*. Az





FELE JÓ, FELE MÁΣ

# XPAND RALLY

Két hónapja tesztelhet-tük a Richard Burns Rallyt, a valaha kiadott egyik legkomolyabb ralis szimulátort. Így most jól jön, hogy kicsit lazábbra vehetjük a figurát az Xpand Rally tekintélyt parancsoló gépparkját nyüstölve.

**A** lengyel fejlesztésű Xpand Rally igazi csemegének ígérkezett – legalábbis a csepegetett információk alapján erre lehetett következtetni. Az ígéretek között szerepelt rengeteg pálya, tuningolható verdák, változatos időjárás és útviszonyok, 4 játékos multi és a többi, és a többi... Az emberfia alaposan fel is pörgette magát: becsatolt biztonsági övet ült székében, s időnként padlóig taposta a kormányhoz alapszerelésben járó gázpedálját, hátha ettől előbb kapja kézhez a gammát. Aztán az a szerencse éri, hogy játékesztelőként hetekkel korábban veheti kezelésbe a játékot, és néhány nap elteltével azon veszi észre magát, hogy elégedetlen. Egyeseknek semmi nem elég? Vagy a várakozás volt túlfűtött? Próbálunk választ találni.

## Választékos lengyelek

No de kezdjük a boncolgatást a szimulátorok legértékesebb „szervével”: a járművekkel. A választék elképesztő. Nyolc erőcsoportban 35 négykerékű paripa várja, hogy betörjék. Sajnos licencljira már nem telt, így be kell érünk olyan érdekes típusokkal mint a Tiny Hooper (alias Mini Cooper),

vagy a BDV (BMW), amelyek egyébként kísértetiesen hasonlítanak az igazi párjukra – hm... minő véletlen. Ez a majd háromtucatnyi autó egyébként csak a vezethető konstrukciók alapját képezi, ugyanis mindegyik – ahogy azt a készítők megígérték – agyontuningolható. Sportkuplung, légtérelő, turbófeltöltő, könnyített karrosszéria? Bármilyen, amire kedvünk tá-

kicsit később), az időjárás viszonyok állítgatásával elérték, hogy a játékos külön pályaként tekintsen a közös töröl származó útvonalakra. A bajnokság 3-4 hasonló stílusú futamból álló kisebb megmérettetésekre van osztva, közöttük egy-egy speciális futammal – utóbbi a változatosságot hivatott erősíteni, s különféle extrákat nyerhetünk teljesítésükkel (pl. új autó). Minden ilyen

„**Három társunk is a terepen lehet, s mind félőrült módjára próbál elénk kerülni.**”

mad, vagy amire baksisainkból telik. A „vagy” szót az indokolja, hogy sima autókázásnál úgy pakoljuk fel a gépet, ahogy nekünk tetszik, míg bajnoki üzemmódban vért pisilünk, hogy összejöjjen egy új váltóra a pénz. Ha már a bajnokságnál járunk, nézzük is meg közelebbről, mit kell ott teljesíteni! Elsősorban rengeteg pályát. Lengyel barátaink igen trükkösen készítettek félszáznál is több változatot: nincs több 5-6 helyszínnél, de a vonalvezetéssel, a futam indításának időpontjával (nem mindegy, hogy hajnalban vagy este vezetünk ugyanott – de erről

minibajnokságnál meg van határozva, hogy milyen kategóriás gépekkel vág-hatunk neki, és természetesen az is, mennyit kell teljesíteni, hogy továbbléphessünk a következő sorozatra.

## Használt autó nem sokat ér

A versenyeket befejezve pénz üti markunkat (még akkor is, ha negyedik, azaz utolsó lettünk), csak az nem mindegy, mennyi. Minél rangosabb futamon minél előkelőbb helyen végzünk, annál kövérebb lesz bank-számlánk. A tőkére pedig égető szük-

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Ralis autóverseny	Strategy First
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐ</b>
Rali pályák	Techland
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Chrome	

GYORSLINK **158**

**XTRA** a dvd-n



Reméljük, a képen látszik az erdőn átszűrődő fény



Nem tudom, de mintha nem lenne minden rendben a futóműnél...



Hol lehet Matuska Szilveszter?

ségünk lesz, ugyanis a kezdet kezdetén csak egy egyliteres szutyokra telik a keretből, s minden más az elérhetetlen álom kategóriában marad egy jó ideig. Szegény ember vízzel főz, Xpand Rally-pilóta meg olcsó alkatrészekből próbál csúcservérdát eszközölni. Versenyről versenyre gyűjtögetve lassanként tudunk egy újabb bővítést, fejlesztést eszközölni, s a plusz lóerők és mínusz kilók egy idő után meghozzák a kívánt eredményt: legyűrjük az eddig legyőzhetetlennek vélt ellenfeleinket is. Ehhez viszont az kell, hogy egy régebbi pályán sokszor, akár tucat-szor is végigmenjünk. Egy olyan futamon, amely semmilyen kihívást nem tartogat már számunkra, becsukott szemmel és félgázzal is megnyerjük, de pénzt csak így tudunk biztosan gyűjteni. Kábé ezt hívhatják megélhetési autóversenyzésnek. Mit mondjunk, nem jön be... Mint ahogy az sem, hogy miután minden értelmes és megfizethető kutyút rápakoltunk a kis csodabogarunkra, akkor a tényleges értékének csak töredékéért tudjuk értékesíteni, amennyiben kategóriaváltásra adnánk a fejünket. Így kénytelenek vagyunk egy sokkal rosszabb új autót megvenni, és azzal újra szenvedni olyan pályá-

kon, ahol a kisebb súlycsoportú, de széttáptolt járgányunkkal röhögve vertük a mezőnyt. Szóval, aki gyors sikekre és előmenetelre vágyik, annak se a gyógyszerése, se mi nem tudjuk ajánlani az Xpandot.

### Hóban, sárban, éjjel, nappal

Azok viszont jól járnak, akik szép környezetben, változatos útviszonyok mellett akarnak egy realisztikus árkád autóversenyt nyomni. A „realisztikus árkád” rész valószínűleg némi magyarázatra szorul. Az XR-ben ugyanis rengeteg dolog erősíti a szimulátor hatást: ilyenre példa a testrészenként sérülő vezető és a számtalan formában amortizálható gép, de mindeközben megmarad a jellegzetes árkád íz – még akkor is, ha a két választható játéktípusból a komolyabban nyomjuk. Talán a gond nélkül átzúzható útszéli bokrok teszik, talán az, hogy egyesben fullgázzal végigerőszakolhatjuk szegény kocsinkat egy pályán úgy, hogy annak semmi baja nem lesz (bár ilyenmiben komolyabb szimulátorok is „jeleskednek”), vagy éppen a mókás multís rész a felelős ezért. A szabad stílus módban bármilyen útvonalat választhatunk, lényeg, hogy el-

érjük a következő ellenőrző pontot. Persze a „kreatív útkeresés” semmiség ahhoz képest, hogy három társunk is a terepen lehet, s mind félőrült módjára próbál elének kerülni. Egyszóval a multi az XR legerősebb része lehet.

### Célegyenesben

Az irányítás nagyjából elfogadható, de a kormányal nagyon sokat kell bajlódni, hogy úgy-ahogy használható legyen. A program sokkal biztosabban, könnyebben kezelhető billentyűzetről. A hangok jók, de túlságosan hasonlóan szólnak a különböző kategóriás gépek. Ellenben látvány tekintetében helyenként egészen elképesztő megoldásokkal kápráztat el minket a Techland csapata. Tessék csak megnézni a vízfelzínen tükröződő versenyautót, vagy az erdő fái között átszűrődő napsugarat! És ha még nem említettük volna, „ingyér” kapunk az XR mellé egy pályaszerkesztő progit is. Mint annyiszor, az értékelés most sem egyszerű. Sok jó és – sajnos – nem kevés negatív elemből épül fel a játék. A végső verdikt attól függ, ki melyik részletet tartja fontosabbnak. Mi próbáltuk belőni az átlagos játékos igényeit, s e szerint osztályoztuk.

**-csonti-**

## VARIÁCIÓK VIDEÓRA

Nem kell ide Photoshop!

A visszajátszás az autós programok egyik legjobb része. Jókat lehet röhögni, ahogy kívülről látjuk, mit össze nem szerencsétlenkedtünk a kanyarokban (és néha az egyes szakaszokon is ☺). De egy kis változatosság sosem árt – gondolhatták a lengyel tervezők, s különböző torzításokat, változatokat dolgoztak ki a visszajátszások színebbé tételére. Ezekből mazsoláztunk.



## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1,3 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„A játék nem tudta 'túlpörögni' a tesztgépet.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ Sok pálya, autó</li> <li>▲ Büttykölési lehetőség</li> <li>▲ Multis rész</li> <li>▲ Magyarított verzió</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▼ Vontatott bajnoki rész</li> <li>▼ Értéktelen használt cuccok</li> <li>▼ Apró hibák a fizikai modellben</li> </ul>
GRAFIKA <b>9</b>	HANGULAT <b>8</b>
HANGOK <b>7</b>	KIHÍVÁS <b>7</b>
IRÁNYÍTÁS <b>8</b>	SZAVATOSSÁG <b>9</b>

### -csonti- VÉGSZAVA

Kicsit várhattak volna a kiadás-sal, s akkor talán jobban belőt-ték volna a fejlődés optimális ütemét. Így egy remek szimulá-tort kapunk – némi szépség-hibával.

**83%**

### ÉS A TÖBBI

Richard Burns Rally	<b>88%</b>
Colin McRae 5	<b>86%</b>
V-Rally 3	<b>79%</b>

Fűre lépni szabad

## TIGER WOODS PGA TOUR 2005



Óvatosan kolléga, fel ne lebberjen az a kilt...

lenne belekötni a játékba. Más kérdés, hogy megéri-e évről-évre megjelentetni egy új részt, de ez legyen az EA gondja, minket az érdekel, hogy érdemes-e beruházni rá azoknak is, akiknek megvan az előző epizód.

### „Egyes golf, kettes golf, hármas golf! Érzed...” (Bélga)

Ez már kétséges, mert sajnos kevés az „igazi” újítás, annak ellenére, hogy az alapjátékon minden téren érezhetően sokat csiszoltak a fejlesztők. Saját játékunkat már korábban is tökéletesen testre szabhattuk, de



De miért, uram, MIÉRT?!

**A**z EA Sports nagy licenceihez hasonlóan a Tiger Woods-sorozat is évről-évre új epizóddal jelentkezik. Mi pedig mit is tehetnénk? Előkapjuk az ütőket, és kikocsizunk a zöldbe.

Nehezen tudnám megmagyarázni, de évek óta nagy rajongója vagyok a Tiger Woods-szériának. Azt hiszem, nem vagyok ezzel egyedül, mert olyanról még nem hallottam, aki kipróbálta volna bármelyik epizódját, és fél óra múlva nem kattant volna rá, függetlenül attól, hogy szereti-e a golfot, sőt, amúgy játszik-e egyáltalán sportjátékokkal. Kiváló játékmenet számtalan lehetőséggel, remek hangulat és csodaszép grafika – még elfogulatlanul is nehéz

olyan szinten, hogy amit a Tony Hawk's Underground 2-ben láttunk, az ehhez képest smafu. A Game Face II rendszere ezen felül egy rakás új lehetőséget nyújt, így akinek van hozzá türelme, akár órákig is el tud szöszmötölni azzal, hogy létrehozza tökéletes virtuális másolatát. Újdonság a Tiger Proofing, amellyel játékon belül szabhatjuk át a már jól ismert pályákat, a Legends Tour, amelyben a legnagyobb nevekkel (például Arnold Palmer, Jack Nicklaus, Ben Hogan) csaphatunk össze, illetve a karrier mód, ahol Tiger Woods éves bevételét is lekörözhetjük, ha kellő számú szponzort állítunk magunk mellé. Az irányítás szempontjából nincs kü-

lönösebb változás, lényegében csak a putting és a chipping lett továbbfejlesztve, de kapunk még egy rakás új pályát és játékost is. Annak ellenére, hogy a „valóságban” már nem Tiger Woods, hanem Vijay Singh az aktuális golfkirály, a játékok terén továbbra is változatlan a helyzet.

### ÉRTÉKELÉS

93%

KIADÓ  
EA Sports  
FEJLESZTŐ  
EA Sports

Hegyek között, völgyek között

## CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

**A** Transport Tycoon és a Rollercoaster Tycoon epizódjainak megalkotója, Chris Sawyer visszatért... és sajnos csúfosat bukott. Pedig játékából többek közt megtudjuk azt is, hogy a masinisták géniuszok a tengerészekhez képest.

Akár köszönetet is mondhatnék ennek a Chris Sawyernek, mert amikor nekiláttam új játékának, néhány varázslatos pillanatra ismét tizenévesnek éreztem magam. A dolog árnyoldala, hogy elsősorban a grafika miatt: akkoriban láttam utoljára ilyen elképesztő pixelhalmot, amitől az embernek kedve támad lesikálni a monitort – de sajnos a hiba nem

a mi készülékünkben van. Ez a játék annyira, de annyira csúnya, hogy legalább hat oktávon kellene énekelnie, hogy (részben) megbocsássuk neki. Pedig Chris Sawyertől nem ezt vártuk volna. Még akinek nem ismerős a név (nem, semmi köze Tom Sawyerhez), az is sejtheti, hogy valami nagymenőről lehet szó, ha már játék elé biggyeszti a nevét. Chris Sawyer (Sid Meier után persze...) a tycoonok egyik ősatya, ez jogosította fel rá. A rajongók azt várták, a Locomotion talán a Transport Tycoon folytatása lesz – ami szegről-végről így is lett –, de valószínűleg még nekik is kemény gyomros, hogy az eltelt közel tíz év alatt alig változott a grafika.



Már közeledik a viadukhoz a Matuska Szilveszter nosztalgiajónat



Pedig nem akartam mást, csak egy pár sínpárt...

### Connecting People

A koncepció ismerős: rádöbbenhünk, hogy az evolúció motorja nem más, mint a szállítmányozás. Különböző helyszíneken néhány város, illetve városon kívüli üzem sírdogál mélyszéles elszigeteltségben, de jövőnk mi, akik majd jól összekötjük őket, és mindenki örül. A század elején még nyilván nincs sok választási lehetőségünk, de később egyre furmányosabb utakat találhatunk, hogy boldog-boldogtalan eljuthasson A-ból B-be. Vagy C-be. Netán D-be. Mámoritó, mennyi lehetőség. Hála sin- és úthálózatainknak, a békés

polgárok meglátogathatják rokonaikat a szomszédos városokban, eljut egyik helyről a másikra a posta (így a GameStar is). A rettenő grafika mellett azonban még bugos is a játék, a kezelőfelület is rettenetes, az MI pedig szánalmas: igaz, a masinisták nem tudnak sokat rontani, hiszen a sínpálya adott, de hajóink már összevissza kavarnak, belezavarodva a rengeteg kébbe. Érezhető, hogy a rettenetes megvalósítás mögött valahol rejlik néhány érték, keresse meg, aki akarja.

### ÉRTÉKELÉS

57%

KIADÓ  
Atari  
FEJLESZTŐ  
Chris Sawyer

Kialudt a lámpa?

# DARK FALL: LIGHTS OUT

**B**ár a *Myst* negyedik epizódjával túlhaladta azt a játékestílust, amelyet ő maga teremtett meg első részével, számtalan kalandjáték még mindig ugyanazt próbálja másolni.

Ráadásul ezúttal sem jött össze. A *Dark Fall: Lights Out* előző része, a *The Journal* ugyanis egy átlagos (tehát rossz) *Myst*-klón volt, és a folytatás hiába igyekszik felülmúlni elődjét, továbbra is középszerű marad, elsősorban az igénytelen kivitelezés miatt. Jó példa erre, hogy amikor menteni akartam, beug-

rott egy Windows-ablak (jé, ez olyan, mint a bacon szalonna... na mindegy), hogy „hová teccik parancsolni a savegame.txt-t?” - ekkor az emberi fül számára nem is hallható magas tartományban kezdtem sikoltozni.

## Térképész thriller

Pedig a sztori még érdekes is: 1912-ben egy Benjamin Parker nevű térképész a cornwalli Trewarthenbe érkezik, hogy felmérje a helyi hajó-

gyilkos partokat. Az első fura dolog egy világítótorony, amely nem szerepel a korábbi térképeken, ám kiderül, hogy a falubeliek sem szívesen beszélnek róla, hősünk pedig némi kutakodás után máris a helyi mendemondák kellős közepébe csöppen. Később a történet más idősíkokban folytatódik, ettől az egész játék sokkal érdekesebbé válik, sőt, néhány karakterrel is beszélgethetünk, ami szintén nem jellemző a *Myst*-klónokra. A fejtörők átlagosak, de legalább nem erőltetettek, a grafika viszont ismét a legelső *Myst*-et idézi: a statikus képekkel még nem is lenne baj, bár nem túl nagy a felbontásuk, néhány helyen szinte művésziék a különféle animációk és átvezetések, de nagyon béna a lépegetés a különféle nézőpontok között, főleg azért, mert néhány interakciót csak egy adott irányból tudunk végrehajtani, és cseppet sem egyértelmű, hogy melyikből. Eltévedni is könnyű, mert az útvonalak összevissza mennek, és pillanatok alatt beragadhatunk egy ficakba. A legszörnyűbb azonban a kezelőfelület: a kurzor túl kicsi, a „hotspotok” pedig rosszul vannak elhelyezve, ettől tényleg kénytelenek vagyunk véletlenül kattanogatni, ami egy kalandjáték halála.



És ha otthon Mechwarriort építék hobbiból? Közöd?

## ÉRTÉKELÉS

> **68%**

KIADÓ  
The Adventure Company  
FEJLESZTŐ  
XXV

18 kerék, és ami fölötte van

# 18 WHEELS OF STEEL PEDAL TO THE METAL

**A** 18 Wheels of Steel ugyan egyértelműen rétegték volt, mégis szerettük számtalan olyan újdonsága miatt, amelyeket korábban egyetlen szimulátorban sem láthattunk. Ehhez képest érthetetlen, hogy a folytatás egyszerűen kiábrándító.

A fanatikus kamionfetisizisták persze ettől is el lesznek mosva, de nekünk, egyszerű halandóknak zavaró, hogy azok a dolgok, amiket még elnéztünk az

előző résznél („sebjaj, majd a folytatásban!”), azok nem javultak meg, sőt macerásabb (nem realiztikusabb!) lett az irányítás, a grafika pedig gyenge közepes maradt. Ehhez képest az engine annyira rosszul optimalizált (pesszimalizált?), hogy a játék még egy olyan gépen is beszállt, amelyen a *Doom 3* vígan elszalad. És nem mentség, hogy a játékot kedvenc kiadóink, a ValuSoft zúdította a világra – azért, mert budget kategóriában nyomolnak,

még igazán fektethetnek volna a cuccba némi energiát, már csak a rajongók kedvéért is. De nem.

## Kamion, komolyan

Pedig nyomaiban érezhető az igyekezet: az úthálózat tovább bővült, a játék többé-kevésbé valóság-hű módon fedi le az Egyesült Államok útjait, sőt Kanada és Mexikó bizonyos területeit is – igaz, nem vettem magam elé a világot, hogy pontosan leellenőrizzem. Célunk továbbra is az, hogy először egy nagy kamioncég alkalmazott-



Nem adta meg az elsőbbséget ez a T.I.R.-pák

jaként gyűjtögessük a pénzt, majd egy nap (miután felhalmoztunk 100 ezer dolcsit) megalapítjuk saját vállalkozásunkat. Ha jól megy a bolt, később már mi magunk is felvehetünk sofőröket, így igazi nagyhatalomra válunk. A legtöbb időt persze az utakon töltjük majd: az előző részhez képest a realizmus mértéke testre szabható, tehát beállíthatjuk, hogy sofőrünk fáradjon-e (ha ilyenkor nem alszunk pár órát, kezdenek „kiesni” a dolgok), legyen-e rendőrség, vagy kapjunk-e büntetést, ha késve szállítjuk le a rakományt. Bizony, sok jó ötlet veszett kárba: ha nem a ValuSoft a kiadó, és picit több pénz jut a fejlesztésre, talán egy igazi klasszikus születik, így azonban felejtős.

## ÉRTÉKELÉS

> **71%**

KIADÓ  
ValuSoft  
FEJLESZTŐ  
Sunstorm Interactive



Nagy vagyok és erős, átmegyek a piroson



Amikor éppen nem játszik és cikket sem ír, Mazur egy könyvön dolgozik, mely a digitális világ, a hálózati kommunikáció, a játékok és a függőség titkos szabályait keresi. Valószínűleg igen nagy szakállá lesz, mire könyve elkészül, ám addig is feljogosítva érzi magát, hogy a témával kapcsolatban a legkisebb provokációra is azonnal osztani kezdje az észét. (De azért szeretjük.)



# LÓGUNK A NETEN

## A FLASH-JÁTÉK IS JÁTÉK

Talán valaki személyesen is találkozott a jelenséggel (mi csak hallottunk róla), hogy bizonyos munkahelyeken annyi ideje van embereknek, hogy különféle vicces játékokat küldözgetnek egymásnak e-mailben.

**A**ki gyakran netezik, biztosan találkozott már ezekkel az ingyenes, általában flash-alapú játékokkal. Egyszerűek, néha egyenesen primitívek, de nagyon érdekes megfigyelni, ahogy alkalomadtán képesek rabul ejteni még a sokat próbált öreg rókákat is. Titkuk épp egyszerűségükben rejlik, hiszen azonnal, „tanulóidő” nélkül nyújtanak játékelményt, így azok is elszórakozhatnak velük, akik még életükben nem telepítettek a számítógépre egyetlen „igazi” játékot sem. Mindegyik egyetlen (általában vicces, meghökkenítő) ötletre épül, a játékos pedig azonnal megkapja a visszajelzést a teljesítményéről (ha esetleg fel is töltheti a netre pontszámát, máris megvan a motiváció, hogy újból nekifusson) és ha megtetszik neki, le sem tud szakadni róla. Ehhez persze tényleg jó játéknak kell lennie, mert a neten kattogva csupán néhány percet (esetleg másodpercet) adunk az efféle huncutságoknak – ha pedig nem sikerült

felkelteniük érdeklődésünket, már ott sem vagyunk. Ritka az igazán jól sikerült darab, de ha ilyenrel találkozunk, meglepő, afféle gyorsan ható, „instant” játékelményben lesz részünk, hiszen egy pillanat alatt benne vagyunk a dolgok közepében és akármilyen furcsa, ugyanazt a „valamit” éljük meg, ami minden játék lényege.

### Doom 3 kicsiben?

De mi ez a valami? A komplex játékok ezekből a kis részekből épülnek fel, meghozzá úgy, hogy észre sem vesszük. Egy flash-játék általában egy feladatra koncentrál, a „nagy” játékok többre, vagy pedig ott ugyanaz a feladat sokkal több összetevőből áll. Még a legegyszerűbb FPS is számtalan szinten jelent kihívást: ami egy kívülállónak csupán „mész és lősz” az igazából sokkal többet rejt. Ti, akik ezt a lapot olvassátok, nyilván szereztetek már némi rutint a játékok terén, ezért játék közben észre sem veszi-

tek ezt a sok apró, automatizálódott mozzanatot. Például navigálni kell hősünket (ha már láttatok valakit, aki életében először játszott FPS-sel, akkor megértitek, hogy sokaknak még ez is gondot okoz), taktikailag ki kell tudni játszani az ellenfelet (még akkor is, ha csupán egy felénk tartó rakéta elől oldalazunk el, vagy úgy osztjuk be a lőszert, hogy ne tűzpárbajban közben kelljen újratáraznunk) nem mellékesen pedig jól kell tudni célozni, még mozgó célpontra is. Smafu? Nem mindenkinek. A több részfeladat koordinációja pedig külön kihívás, általában ez különbözteti meg a profi játékost az amatőrtől. Ez a kérdés azonban messzire vezet, csupán azért részleteztük ennyire, hogy világos legyen: akármilyen furcsa, ezen szempontok alapján nincs jelentős különbség a Doom 3 és egy 100 KB-os flash-játék között sem. Ám mivel utóbbiak csak egyetlen mozzanatra koncentrálhatnak, jól kell kiválasztani azt. Hogy a játékméchanizmus milyen idióta körítést kap



egyetlen nap alatt dobott össze. Egy jeti irányítótunk benne, aki a feje fölül ugráló pingvineket baseball-ütővel próbálta minél messzebbre ütni (ez így leírva nagyon ciki, de mindegy) és minél messzebbre repültek szerencsétlenekek, annál több pontot kaptunk. A játék oldalára vezető link napok alatt bejárta a világot és ahogy rákattantak az emberek, állítólag még olyan nagy cégek is megéreztek az irodai hatékonyság csökkenését, mint a Microsoft. Hamarosan megjelentek a játék különféle módosított változatai (az egyikben darabokra szakadtak a pingvinek, a másikban sokkal messzebbre repültek) illetve klónjai – ami azért nagy szó. Sőt, amikor a Photoshop-fetisizisták is rákattantak a témára, a jeti (Szalacsi Sándorhoz hasonlóan) valóságos ikonná vált. Ez a hiszti időközben elmúlt, de Chris Hilgert azóta is töretlenül gyártja az újabb jetis játékokat – érdemes meglesni őket a [www.yetisports.org](http://www.yetisports.org) oldalon, azok sem rosszak.

### Flash-ből dobozba

A jeti-ügy azért is érdekes, mert ez volt az első flash-játék, melyre lecsapott az egyik kiadó (nevezetesen a JoWood), majd dobozos verziót készített belőle PC-re és konzolra – aki nem hiszi el, vessen csak egy pillantást a mellékelt képre, a jeti még az E3-on is kint volt. (Az már teljesen más kérdés, hogy ezért a dobozos változatért nem érdemes pénzt adni, hiszen alig nyújt többet, mint az ingyen is elérhető.) Kicsit kilóg a sorból, de muszáj megemlíteni a Zuma című játékot is. Emlékszem, még Kecské ajánlotta be, mint „minden idők legaddiktívabb játékát” - nos, sosem gondoltam volna, hogy egy egyszerű golyós játéktól megbénelhat a szerkesztőségi munka... pedig így történt, még napokkal később is a „te melyik pályán jársz?” volt a társalgások központi kérdése. Később kis híján magánéletünk is rombadőlt a Zuma miatt, mert többen is elkövtük azt a hiába, hogy otthon megmutattuk a játékot kedvesünknek, akit onnantól kezdve alig lehetett lerángálni a gépről. A Yetisportshoz hasonlóan a Zuma is megjelent CD-n.

### Meddig bonyolódhat?

Az ingyenes netes játékok persze nem rekednek meg a házilag barkácsolt flash szintjén, néhány egészen egyedi, jól átgondolt és aprólékosan kidolgozott darabban is találkozhatunk. Ehhez nem is kell messzire menni, rögtön itt egy példa kis házánkából: a Honfoglaló, mely egyszerre stratégiai és műveltségi játék. A szabályokat nem kezdeném el ismertetni (akit érdekel, látogasson el a [www.honfoglaló.hu](http://www.honfoglaló.hu) címre), de az talán árulkodó, hogy a játék oldala napra több, mint 3 millió oldalletöltéssel a legnagyobb forgalmú egyedi weboldal Magyarországon. Hétköznap délutánonként nem ritka, hogy egyszerre 2000-2500 játékos van az oldalon, de még egyszer sem sikerült olyan időpontban betévednem, hogy ne akadt volna bőven kihívó.

Van még számtalan hasonló játék is. Némelyik csak időrabló, némelyik nagyon szórakoztató, de ezek előtt is ugyanazért ragadunk le, mint a Doom 3 és a The Sims 2 előtt, mert szeretünk játszani.

**mazur**

(márpedig a debil-faktor kulcsfontosságú) voltaképp mindegy. Ha közelről megnézzük őket, nagyon sok hasonlóság akad, ha pedig még közelebbről, szinte minden ugyanarra fut ki. Ezen is látszik, hogy milyen ellentmondásos, amikor egyesek azt róják fel a játékoknak, hogy függőséget okoznak (mint ha nem okozhatna bármi függőséget), pedig nyilvánvalóan ez a jó játék ismérve. Ha nem köt le, miért áldozzam rá a drága időmet, nem igaz?

### Reklámozz játékkal

A flash-játékok az utóbbi néhány évben nagyon megerősödtek, ezért nem csoda, hogy a cégek is lecsaptak a lehetőségre. A kulcsszó a vírusmarketing, melynek lényege, hogy a vállalatok nem a hagyományos módon, frontális támadással reklámozzák magukat (bannerek, hirdetések, felugró ablakok bele a képünkbe) hanem próbálnak olyan vicces, érdekes vagy meghökentető tartalmakat (képeket, videókat, játékokat) kreálni, amiket e-mailben szétszórnak a neten, a munkahelyükön unatkozó jüzek pedig úgyis továbbküldenek egymásnak. A flash-játékok tökéletesen alkalmasak erre: ha belegondolunk, hogy egy cég mennyit hajlandó fizetni azért, hogy egy reklámja minél szélesebb közönséghez jusson el, akkor nem meglepő, ha a marketingesek pezsgőt bontanak örömmükben, amikor ugyanezt szinte ingyen érik el. Elég egy jó kis flash-játékot összedobni, berakni a saját weboldalra, körbepakolni hirdetéssel, e-mailben szétküldeni

a linket és máris ömlenek a játékosok. Nincs is ezzel semmi baj: a játék ingyen van, el lehet szórakozni vele, és közben nem kell arra gondolni, hogy

**...és közben nem kell arra gondolni, hogy házhoz jöttünk a reklámot bámulni**

házhoz jöttünk a reklámot bámulni, pedig ha a tévében menne, elkapcsolnánk. Ugyanez félig öntudatlanul is működik, egy flash-játék akaratlanul is reklámozhat valamit. Például egy fanatikus srác írt egy játékot a Halo alapján, melyben egy dzsipet (bocsánat, Warthogot) kellett úgy felrobbantani, hogy a levegőben minél több repkedő alient csapjon el. Egyszerű, de klassz, nem csak az én életemből rabolt el egy fél órát, és rengeteg olyan „potenciális” játékoshoz jutott el, akik innen tudták meg, hogy amúgy tényleg van egy ilyen játék. Igaz, nem a dzsip-robbantás benne az egyetlen cél.

### „...ha jó. Szerintem.”

Persze ahhoz, hogy egy játék százezrekhez eljusson, tényleg jónak kell lennie. Ez nyilván nem a technikai különbségeken múlik, hiszen flash-ben mindenkinek ugyanazok a korlátai. Sőt: a grafika minden esetben sokadlagos szempont. Mégis elképesztő kultusz alakulhat ki egy-egy játék körül: gondoljunk csak a jetire... Az egész idén januárban kezdődött, amikor megjelent egy rém egyszerű játék, melyet Chris Hilgert osztrák programozó



Kecske még a bétás állapot idején kezdte a CS-t, a baráti alapon üzemelő Mazsola klán színeiben, természetesen nem pro-gamer szinten (bár a 3. EQ-n még indult) - elvégre mást is kell tesztelnie. Az 1.3-asig a magyar scene egyik legelkezdőbb custom map aktivistája volt. Egy-két dolog felhúzta az évek során, aminek most hangot is ad.



Day of Defeat: Source. Reméljük, öröklő elődje azon jó szokását, hogy az átlagnál kevesebb idiótát vonz

Micsoda, le mertél csíterezni?!? Jutalmul te leszel csibém a mai 30. killek falon keresztül

Kissé absztrakt, de rendkívül „izgalmas”: három mazsola rejtőzik vagy öt akadállyal arrébb

# CSÍTER-SZTRÁJK

AMI NEM ÖL MEG AZ ERŐSSÉ TESZ (ÁLLÍTÓLAG)..

Az internet személytelensége mindig is kiváló táptalaj volt a legkülönbébb lelki eltorzulások zabolátlan kiéléséhez, ezáltal is megújult magabiztosságot kölcsönözve másnap a közértben. Mindezt a jót dúsítsuk egy online játékból kölcsönzött adrenalinpumpával, felvértezve egy csipetnyi csalással, s a hatás felülmúlhatatlan! Lépjen büszkén Ön is az ápoltak közé!

**T**heer alatt nő a pálma. Mindig imádtam az értelmetlen álbölcsségeket. Meg az értelmetlen magyarázatokat. Ilyet sem túl nehéz beszerezni, elég csak szerényen megkérdezni egy olyan embert például Counter-Strike közben, aki falon keresztül öl meg mindenkit, és többnyire fejlődéssel: Te, ugyan mi a jó rákért csítelsz? Erre mondjuk ritkán jön korrekt válasz, de egyenest úgy eleve nem várt el az ember egy csalótól, így ez legyen a legkisebb gondunk. Két meglepetés érhet csupán ilyenkor minket: az egyik, ha az illető admin is az adott szerveren, és jutalmul ki is rúg onnan, mert rá mertünk kérdezni. Mire is lenne jó a hatalom, ha nem arra, hogy visszaéljünk vele? A másik meglepetés, ha az illető nem csalt, csak rendkívül profi, az bizony pech, de aki ennyire jó, az meg mi a fenének álnevezik? A profizmus egyébként a stíluson is látszik, így ez nem valószínű. A harmadik talán az lehetne, hogy korrekt válasz érkezik, de ettől a legkevésbé sem kell tartani. Na de ne rohanjunk ennyire előre...

### Csítelés-fejbelövés... Ha jó! Szerintem...

Kedvenc mondataim a fórumokat böngészve a csalások kapcsán, hogy „én csak egyszer próbáltam ki, nem vagyok csíter”, ennél talán csak az szebb, amikor jólétesült adminok tudják, hogy a csalások ma már bizony auto-update-esek (egyébként belegondolva ez elég kemény fejlődés áml), és már az első

gyanús ficcenésről megmondják verziószámra, hogy melyik cheat-pack mely funkciója az. Persze mindezt anélkül, hogy ők valaha is próbálták volna. Ügyes. Felettebb ügyes. Akkor tehát legalább ők biztosan nem csíterek, így nyugodtak lehetünk.

„A wallhackhez kis hazánkban még a link is ki lett rakva, nehogy keresni kelljen...”

Egyébként nem kell attól tartanunk, hogy a CS:Source annyira új, hogy ehhez még nincs csalás: a wallhackhez kis hazánkban még a link is ki lett rakva, nehogy véletlen keresni kelljen, így aztán tényleg bárki letölthette. Bravó (tapshivár)!

### Sírjak vagy nevessek?

Itt ez a három „terror”. Mi lenne, ha fejbőlöném őket falon keresztül, és a többiek nem csítereznének le? Gyere, mondd el a titkot! Sokféleképpen szembesülhetünk játékosztársaink megvetésével egy CS-szerveren. Az első, ha csalunk, de ez ugye egy elvont fogalom, mert szinte sohasem bizonyítható egyértelműen. Egyébként is, ha felmerül a gyanú, akkor elég bevetni pár szándékos hibát, és máris nem mi vagyunk a csalók, hanem inkább rágalmozó az, aki felvetette. Megoldás: bárki lecsíterezhető, aki jól játszik – biztos, ami biztos, csak ne vigyük túlzásba, mert visszaüthet. Jó, mi? Egy hajszálnyival kisebb bűn, ha valaki kempel, mert taktikai megfontolás ide vagy oda, a kempelés bizony kézzelfogható, és ezért

kickkel büntetendő. Ez a de facto törvény, melyet önkényes adminok írnak. Emlékezetes volt az a Source-bug is, hogy „%n”-t tartalmazó névnel a szerver használhatatlanná válik percekre, így ki lép mindenki. Mondanom sem kell, „100%noob”, és hasonló neveken ezt minden vadbarom testközelből akarta kipróbálni. Az összes szerveren, gyors egymásutánban. De mindezek után valami azért még mindig „hiányzik”.

### Játék a játékban, avagy a TK diszkrét bája

Team-Kill. Ez kell nekünk. Rohanok előre, késsel a kézben. Felbukkan egy ellenfél a távolban... Hééé, valaki rám dobott egy vakítót a társak közül! Meg megegyet! És belém is lőtt, igaz véletlen, és csak sürolt, ez megbocsátható lenne, de az ellenfél közben eltűnt szem elől. Közelemben robban egyik társam gránátja, úgy látszik, ő is láthatta, csak célozni nem tud. Majd egy másik szilánkja is ér, alig élek, de a káromkodást már nem látja senki, mert mire begépelem, egy igen jól célzó sokadik társam – tényleg merő véletlenségből – lelő, mint egy kutyát (két HE-s szilánk után persze nem volt nehéz). A témát még a végtelenségig folytathatnám, de a lényeg ugyanis az: aki szerint a fenti eseménysorozatra a megoldás a következő körben egy jó kis TK-s bosszú, annak méltó helye van a magyar scene ősparaszt kommandójában. Klánlogónak javaslok tán egy tábla szalonnát.

**Kecske**





Berr a nyolcvanas évek eleje óta foglalkozik behatóbban a számítógépes játékokkal. Az első magyar online Számítógépes Játékmúzeum egyik alapító tagja, 2000 februárja óta pedig a GameStar játékmúzeumának rezidense. Mindenhez ért, ami "régi", így a második világháborús stuffok is a kisujjában vannak...



# DERŰRE HÁBORÚ

RÉGI HÁBORÚS JÁTÉKOK

„Annyian vannak, mint az oroszok!” – mondhatnánk stílusosan napjaink második világháborús FPS-es áramlására: Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, Battlefield 1942 és még sorolhatnánk. A nagy világegés a régi szép időkben is népszerű témája volt a lövöldözős játékoknak... kissé más köntösbe csomagolva.

Az FPS-es időszak előtt a legtöbbször felülnézetből irányíthattuk katonáinkat, az ellenesség pedig óriási hullámokban támadva próbált pontot tenni pixelnyi életünkre. A legtöbb játék igazi „adrenalinrohamot” jelentett: bujkálni, taktikázni eleinte nem nagyon lehetett, a háborús játékok inkább emlékeztek a játéktérmekek pénznyelő masináira. Azonban már 1983-ban is készült egy progí, amelyik forradalmasította az akciójátékokat...

## A kastély, melynek neve fogalomvá vált

Az egyik leghíresebb régi háborús lövöldözős játékhoz vissza kell mennünk az ősidőkbe... Az 1983-as *Castle Wolfenstein* megjelenésekor igazi műfajt teremtett az akciójátékokon belül. Gondolom, a cím alapján mindenkinek az id Software ugrik be: ezt a gammát még nem ők készítették, hanem az azóta rég pornak és hamunak számító Muse Software. Ugyanakkor az elnevezés azonosága nem véletlen: az id Software tagjai annyira imádták ezt a játékot, hogy külön tárgyalásokat folytattak arról, hogy saját 3D-s üdvöskéjükhez megszerezhessék a Wolfenstein nevet. A játék háttere – nem meglepő – azonos a *Wolfy 3D* sztorijával: világháborús szövetséges katonaként egy kastélyban senyedünk fogolyként, és ki kell jutnunk az ódon falak közül, útközben lemészárolva vagy kikerülve a német bakákat és tiszteteket. A mai szemmel nézve természetesen rend-

kívül viccesnek számító grafika azért olyan extrákkal dicsekedhetett, hogy a halott öröknél például megkülönböztethettük a golyóálló mellényest, vagy az íróasztalára zuhant, jobblétre szenderült katonát.

## Amikor gránátot dobáltunk, a pixelkatonák darabokra hullottak

A játékban egyébként olyan remek ötleteket találunk, amelyek még a legújabb *Pacific Assault*ban sem szerepelnek – például pisztollyal sakkban tartatunk egy németet, hogy közben átkutassuk, nincs-e nála munió. A kor lehetőségeihez mérten kiváló hatásokat láthattunk akkor is, illetve falakat robbanhattunk be ezzel a módszerrel. Végül meg kell említenünk azt is, hogy a *Diablo* előtt (a hetvenes évek MUD-jait leszámítva) ez volt az első egyik olyan játék, amely random generálta a pályákat minden alkalommal, így újratekészkor sem vált unalmassá.

## Kémekek, superhősök, női zombi katonák

Az 1987-es *Into the Eagle's Nest* Alister McLean azonos című (Kémekek a Sasfészekben) háborús regénye, illetve a belőle készült Clint Eastwood-film alapján készült. Itt ugyan felülnézetben irhattuk a nációkat, de mégis inkább hasonlított az id *Wolfy 3D*-jéhez, mint a korábbi *Castle Wolfenstein*: itt is kulcsokat kellett keresnünk, és irtanunk a nagy tömegben támadó né-

met katonákat. Mégis, az *ItEN* nem nagyon maradt meg emlékezetünkben – talán azért, mert frusztrálóan nehéz volt, így a legtöbben hamar lemondtak róla. Annál emlékezetesebb volt viszont a 1990-es *Rocket Ranger*, amelyben egy amerikai szuperhőst irányít-

hattunk, aki egy hátára erősített rakéta segítségével repült a világ bármely tájára, hogy a világháborús német nyomulást megállítsa. A Cinemaware klasszikusa nemcsak hihetetlenül hangulatos és filmszerű volt (elképesztően élvezetes átvezetőkből gyönyörködhattunk), hanem nagyszerű érzékkel, egyedi módon keverte az akció és stratégiai elemeket. Nem volt elég ugyanis a levegőben repülve leszámolnunk a német Stukákkal, vagy a földfelszínen lézerpisztolyunkkal (igen, a játék fantasztikus elemekkel is dicsekedhetett) megsűntünk a német katonákat, illetve esetenként egy öklözős közelharcban részt vennünk. Egy taktikai térképen kémekek is ki kellett küldenünk a világ különféle országaiba, hogy segítségükkel kiderítsük, bátor hőstünknek hol kell teremnie egy szempillantás alatt. (Ezt az ötletet egyébként nemrég az *Evil Genius*-ban láthattuk „újra feldolgozva”... – *Bad Sector*) A játék során emellett össze kellett gyűjtenünk egy úrrakéta darabjait, és a végén felrepülni a Holdba, hogy a női zombi SS-katonákat „lelézerpisztolyozva” megmentésük szívünk választottját, az emberiség megmentésén fáradozó tudós, Barnstoff professzor bombázó lányát. No igen... Ebben a játékban még nem a *Medal of Honor*-ra jellemző realizmus dominált ©...

Berr

## Cheatz

### KREED

**TIPP** Előfordulhat, hogy az új-FPS-ben gondjaink akadnak a rosszul beállított egérkezeléssel. Mindezt elkerülhetjük, ha módosítunk egy kicsit a gyári beállításokon. Nyissuk meg a játék könyvtárában található „config.ini” nevű fájlt, majd keressünk rá benne a „cl\_mouse\_sensitivity” kifejezésre. Az itt álló értéket írjuk át legalább 2.5-re, majd mentjük el a módosítást. A játék újraindításakor máris flottabban fog menni az irányítás.

### THIEF 3

**TIPP** Nem tudjuk, zsákmányunkat hol tudjuk elpasszolni? Most leírjuk a „vásárlók” fellelhetőségét:

Hol?	Mitől lehet megszabadulni?
<b>Orgazda a déli kerületben</b>	Fémek és drágakövek
<b>Orgazda a Stonemarketen</b>	Fémek és drágakövek
<b>Orgazda Auldale-ben</b>	Fémek és műkincsek
<b>Orgazda a dokkoknál</b>	Műkincsek és drágakövek

### SHADOW OPS

**TIPP** Ha úgy érezzük, minden ellenünk fordult, rosszabb már nem is lehetne, akkor a számítógép szétverése helyett próbálkozzunk meg inkább a cheatekkel, amelyek jótékony hatásukkal feledtetik a megpróbáltatásokat. A kódokat az Options/Cheats menüben írhatjuk be.

Cheat	Hatás
<b>peterpan</b>	Megtanulunk repülni
<b>madminute</b>	Lőszerünk kimeríthetetlen lesz
<b>firstlaw</b>	Isten mód
<b>corpsman</b>	Reinkarnációs mód
<b>intelsitrep</b>	Az összes videót megnézhetjük
<b>greenlight</b>	Minden pálya elérhető lesz

### EVIL GENIUS

**1. TIPP** A világ leigázása nem a legegyszerűbb napi feladatok egyike, ezért elképzelhető, hogy extra gonosztságot is be kell vetnünk, hogy aljas tetteinket siker koronázza. Ahhoz, hogy rászabadítsuk a cheateket a mit sem sejtő világra, írjuk be játék közben, hogy „humanzee”, amivel mintegy megnyitjuk a poklok kapuját. Jó esetben erről egy „Mission Succesful” felirat tájékoztat. Ezután már csak be kell írni a kívánt kódot, és élvezni annak áldatlan hatásait. (Ha ki akarjuk kapcsolni a cheat módot, újra kell indítanunk a játékot.)

Cheat	Hatás
<b>[CTRL] + S</b>	Robbantások, légicsapások
<b>[CTRL] + C</b>	Kapunk 100 000 dollárt
<b>[CTRL] + A</b>	Mindenfajta emberünkből kapunk még egyet
<b>[CTRL] + O</b>	Minden tárgyat megkapunk
<b>[CTRL] + M vagy N</b>	A Global Chaost szabályozhatjuk
<b>[CTRL] + T</b>	Minden csapatát megkapunk

### BATTLEFIELD 1942

#### Zúzás járműközéssel

**1. TIPP** A háborús multiplayer játék csatáiban igen ajánlott, ha a járműben ülő ellenfelet úgy semmisítjük meg, hogy nekimegyünk egy másikkal. Ehhez az akcióhoz a legalkalmasabb egy dzsip, vagy egy repülő. A dzsippel száguldjunk teljes sebességgel a célpont felé, majd néhány méterrel az ütközés előtt gyorsan ugorjunk ki belőle – a kocsi ilyenkor továbbgurul, majd felrobban, ami nem tesz jót ellenfelünk egészségének. Némi gyakorlással elérhetjük, hogy minimális, vagy akár semennyi életerőt ne veszítsünk e cselekedetünk közben. A gépjárművek és a tüzérségi járművek ilyenkor azonnal lángra kapnak. A páncélosokat hátulról célszerű megcélozni, majd miután kiugrottunk az ütközés előtt, a még nem teljesen leamortizált harcjárművet némi páncélöklől segítségével alakíthatjuk roccsá.

#### Gyilkos repülőgéptámadás

**2. TIPP** Ha úgy látjuk, hogy a repülőekkel még nem tudjuk halálpontosan célra dobni a bombákat, akár egyenesen rázuhanhatunk az ellenséges járműre is. Ebben az esetben teljesen mindegy, milyen típusú a kiszemelt gép – mindenképpen megsemmisül. Repüljünk kb. 45 fokos szögben rá az áldozatra úgy, hogy az a célkereszt közepén legyen. Várjunk egészen a legutolsó pillanatig, oldjuk ki a bombát, és ugorjunk ki mi is. Így a cél felrobban, ráadásul a környéken lévő többi ellenséget is magával rántja az enyészetbe.

### GTA: VICE CITY

#### Katonai helikopter beszerzése

**TIPP** Hősünkkel a városban számtalan extra cuccot szerezhetünk meg, ha elég ügyesek és fífikásak vagyunk. Akár egy katonai helikoptert is a birtokunkba vehetünk, ha úgy tartja kedvünk. Ehhez többek között szükségünk lesz egy rendőrségi helikopterre – amelyik ott áll a Downtown rendőrségi központjának tetején. Ezt „vegyük kölcsön”, majd repüljünk vele a Vice Point-i rendőrszre. Ott találunk egy rendőregyenruhát, ezt tegyük is magunkévá (csak akkor találjuk meg, ha korábban elvégeztünk egy bizonyos küldetést a Malibu Clubban). Ezután helikofferezzünk el a repülőtér közelében található katonai bázisra. Odaérve egy szabadon álló katonai koptert pillantunk meg. Mivel a bakák minket rendőrnek néznek, nyugodtan hagyják, hogy beszálljunk és elrepüljünk a géppel. Innentől már miénk a járgány, amely gépgyűjével és rakétáival elég komoly fejtájtást fog okozni azoknak, akik rosszban vannak velünk ☺.

### SOLDIERS

#### Bónuszküldetés megoldása

**TIPP** A stratégiai játék bónusz, „A legelső front” nevű küldetésben, jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha a németek összes szállítójárművét elpusztítjuk – ezt követően ugyanis semmilyen további utánpótlás nem érkezik. Később már nyugodtan hátradőlhetünk, és végignézzhetjük, ahogy szövetségeseink a maradékot elintézik. Arra az egyre azonban figyeljünk, hogy mindig csak olyan területen mozogjunk, amelyet már megtisztítottak a szövetséges erők, mert a térséget erősen elaknásították.

### THIEF 3

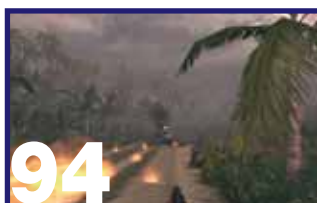
#### A boszorkány kicselezése

**1. TIPP** Miután megjelent a boszorkány, az a feladatunk, hogy különböző tárgyakat helyezünk el a város egyes pontjaira. Ebben csak az okoz nehézséget, hogy a banya pont ezeken a területeken járőrözik. Hogy megszabaduljunk tőle, a Bradshaw-szobornál dobjunk a lábához egy flaska olajat, a többi helyszínen pedig hajtsunk rá egy villám-bombát, majd gyorsan helyezzük el a tárgyat, és tűnjünk el, mielőtt a boszorkány visszanyeri a látását.





**+1 oldal tipp**  
Pl.: Myst IV



**MoH: Pacific Assault**  
Lőjetek a szemük közé!



**NFS: Underground 2**  
Speedezz bel!

**Múzeumos küldetésnél vigyünk vi-zes nyíl-vesszőket**

**2. TIPP** Ügyeljünk arra, hogy a múzeumos küldetésnél elég víz-nyílvesztőt vigyünk magunkkal. Ezek segítségével ugyanis ki tudjuk iktatni az energiasorompókat, mégpedig úgy, hogy egy-egy vesszőt a halálos sugarak alá lövünk a földre. Ilyenkor pár másodpercre kiiktatódnak, ami nekünk pont elég arra, hogy átcsusszanjunk, és megspóroljuk a hosszas utat az erőműig és vissza a múzeumba.

## SACRED

**Főellenségek legyőzése sötét elffel**

**1. TIPP** Ha sötét elf oldalon küzdjük végig kalandjainkat, lényegesen megkönnyíthetjük életünket. Keressünk meg egy főellenséget (pl. Shakurát), akivel először beszélünk kell, még a harc előtt. Ha odaértünk, még a beszélgetés előtt vesszünk magunk köré párszor harci ködöt, s csak ezután kezdjük a diskurzusnak. Ezt követően persze átkerülünk harci módba, viszont a korábban kialakított harci kód miatt ellenfelünk nem mozdulhat. Így kénytelen lesz eltűnni, ahogy hősünk röhögve darabokra szedi.



## PANZERS

**Aknák ki-kerülése**

**1. TIPP** Ha olyan területen vezet át az utunk, amely erősen el van aknásítva, válasszuk az erdőt (ha tehetjük) – ott ugyanis garantáltan nem ütközünk ilyen akadályokba.

**A 4. szovjet küldetés könnyebb megoldása**

**2. TIPP** A negyedik szovjet küldetésben (Kursk), az aknamezőkön elakadt német páncélosok még komoly veszélyt jelentenek. Hogy ezeket veszteség nélkül elintézzük, választhatjuk azt a megoldást is, hogy egy mesterlövészrel felfedjük a harcjárműveket, egy távolabb állomásozó aknavető egységgel pedig szépen kilőjük azokat.

**Páncélosok felfedzése**

**3. TIPP** Időnként úgy is tudomást szerezhetünk ellenséges páncélosokról, hogy azokat nem látjuk. Elég, ha kicsit odafigyelünk az általuk hagyott nyomokra: kidöntött fákra, lánctalpnymokra. Uhu



## LARRY: MAGNA CUM LAUDE

**TIPP** Néhány extra, amivel feldobhatjuk Larryt és a játékot. Meztelen mód: játsszuk végig a játékot, majd vásároljunk a bárban „Everybody Naked!”-et. A titok 269 tokenbe kerül, és a bónusz opciók Extra részénél lehet bekapcsolni. Különleges tárgyak: ha bemegyünk a Nice Streetnél a nagy aranyozott ajtón, majd elmegyünk jobbra, találunk egy embert, akitől a következő tárgyakat vehetjük meg: Naughty 1, Bonus Art 2, Loading Screen 2.

## THE SIMS: HOKUS POKUS

**TIPP** Amennyiben sárkányt akarunk nevelni, nagyon oda kell figyelniük a to-jásra. Minél jobban foglalkozunk vele, annál jobb. Összesen három lehetőség közül választhatunk:

Tevékenység	Sárkány
<b>Kevesebb, mint 6 alkalommal</b>	Agresszív vörös sárkány, amelyek szívesen gyullaszt fel különféle tárgyakat
<b>Legalább 6, max. 14 között</b>	Kedves, aranyos gyík, amelyek semmit nem gyűjt fel
<b>Több mint 14-szer</b>	Lusta lila sárkány, amelyek általában rendesen viselkedik

Azt azonban ne feledjük, hogy mindegyik sárkány bestiává változik, ha nem fordítunk rájuk elég figyelmet.

## BESIEGER

**TIPP** Ha már nagyon nem boldogulunk a vikingek harcaiban, hívjuk segítségül az isteni cheateket. A kódok aktiválásához nyomjuk meg a [ ] gombot, majd a legördülő konzolba írjuk be a kívánt cheatet. A „CreateUnit” parancs után egy betűt (pl. C) beírva, az összes C-vel kezdődő egységet kiírja, amelyek közül ki tudjuk választani a számunkra fontosakat.

Cheat	Hatás
<b>Invulnerability 1</b>	Isten mód
<b>Daytime XXX</b>	Napszak (XXX értéke 1 és 24 között lehet)
<b>DayTimeSpeed XXX</b>	Sebesség (XXX értéke 1 és 10 000 között lehet)
<b>CreateUnit</b>	Egységek teremtése
<b>Exit</b>	A játék befejezése

## EMPIRES

**TIPP** Birodalmunk építése bizony sok kihívást rejt magában, néha nem árt egy kis „isteni közbeavatkozás” ☺. A kódok aktiválásához nyissuk meg a konzolt az [ENTER] lenyomásával, majd írjuk be a kívánt cheatet.

Cheat	Hatás
<b>HOMELAND SECURITY</b>	Meglátjuk a teljes pályát
<b>DADDY'S CREDIT CARD</b>	Minden nyersanyagból kapunk 1000 egységnyi
<b>I KNOW KUNG FU</b>	Gyorsabb építkezés és kiképzés
<b>RED BONES</b>	Minden egység meggyógyul
<b>BLUE FOLDER</b>	Minden nyersanyag eltávolítása a pályáról
<b>SHOCK AND AWE</b>	Megnyerjük a játékot
<b>THE RING OF POWER</b>	Visszanyerjük erőnket
<b>PIT STOP</b>	Minden légi egység repülési ideje lecsökken
<b>WEAK LIKE UKRAINE</b>	Elvesztjük a játékot

## WARHAMMER 40K

**TIPP** Szeretnénk az összes pályán nyomolni, miközben még nem fejeztük be a kampányt? Semmi akadály: nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a játék „\profiles\w40k\singleplayer\campaign \state1” könyvtárában található „campaignstate.lua” nevű fájlt. Változtassuk meg a „maxmission =” és a „scenario =” bejegyzések értékét ugyanarra a számmra, konkrétan, amelyek küldetést akarjuk lejátszani. A legmagasabb szám 11.

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

„Talpra magyar!”

**1. TIPP** Esés után el lehet szórakozni azzal, hogy ütemesen csapkodva a [Kp8]-at dühkitörésre készítjük deszkásunkat (még némi pontot is kapunk), de ha inkább gyorsan felállnánk és folytatnánk a játékot, kezdjük felváltva kalapálni a [Kp4]-et és [Kp6]-ot: hősünk így sietősebben kászálódik fel.

Mindig magasabbra

**2. TIPP** Az előző részekkel ellentétben deszkásunk statisztikáit már a játék elejétől kezdve szabadon fejleszthetjük – éljünk a lehetőséggel, mert a saját dolgunkat könnyítjük meg, ha már jobban egyensúlyozunk, magasabbra ugrunk és így tovább. A statisztikák között böngésszük végig alaposan a „szintlépés” előfeltételeit, és tornázzuk fel a különféle tulajdonságokat minél magasabbra.

Mentés bármikor

**3. TIPP** Játék közben sajnos nem lehet akármikor menteni, ha azonban szintet lépünk, vagy teljesítettünk néhány küldetést, vétek lenne veszni hagyni: ilyenkor guruljunk el a legközelebbi „játékautomatához”, és ha fél perc alatt annyi pontot összeszedünk, amennyi az első tíz hely közé jutáshoz kell, a játék automatikusan ment egyet.

Trükközni csak okosan

**4. TIPP** Trükköket szerkeszteni jó móka, mert egyszerűen rakhatunk össze magunknak brutális mozdulatokat. Egy dologra azonban nagyon figyeljünk: ha túl hosszú a trükk teljes időtartama, ritkán lesz alkalmunk olyan magasra ugrani, hogy legyen időnk befejezni.

Vágj jó képet magadhoz!

**5. TIPP** Ha deszkást alkotnánk saját képünkre és hasonlóságunkra (hmm...), készítsünk egy 128x128-as képet az arckunkról (lehetőleg szimmetrikust, már amennyire fejünk engedi), és először a launcherben töltsük be, a grafikai beállítások és billentyűkonfiguráció után, az utolsó fülnél. Csak utána keressük a játékon belül.



Az ágyú elsütéséhez először gyűjtsük fel a deszkát (égő hordó), majd grindeljünk végig a csövén

## MYST IV: REVELATION

Fényképalbum

**1. TIPP** Ha meg akarjuk őrizni a játékon belül, fényképezőgéppel készített képeinket, akkor menet közben (!) lépünk át egy fájlkezelőbe, és a „Dokumentumok\Myst4 - Revelation Savegames\Journal” mappában megtaláljuk őket. Mentsük ki

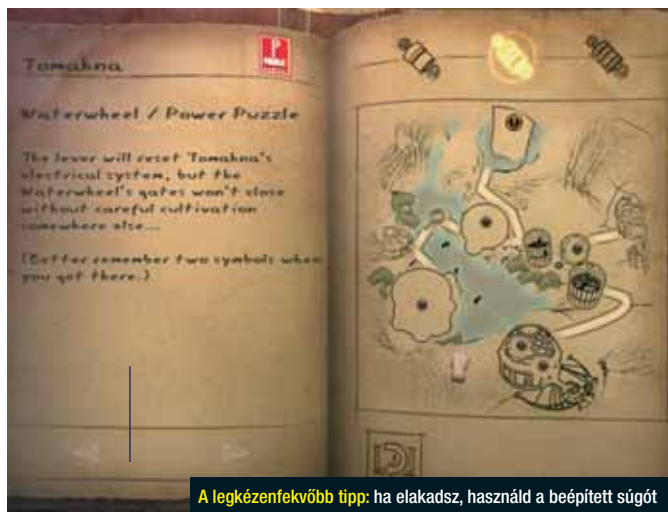
valahova, mert ahogy kilépünk a játékból (vagyis ha már nem fut a program), a mappa tartalma törlődik.

Mint a japán turisták

**2. TIPP** Használjuk ki, hogy játék közben végre nem kell papírlapokra jegyzetelnünk: bármi olyasmit látunk, ami később még fontos lehet, készítsünk róla képet, és a képnézőben tegyünk mellé néhány okos megjegyzést. Könyvek esetében különösen jól jön, ha a fontosabb információkat tartalmazó oldalakat egyszerűen lefotózzuk.

Csak a kezét figyeld...

**3. TIPP** Nagyon klassz, hogy bizonyos tárgyakat a kurzor-kézzel megragadhatunk és mozgathatunk: például különféle fogantyúkat így kell aktiválnunk. Ha azonban nem figyelünk, könnyű átsiklani az efféle részletek fölött, és nem csoda, ha nem jutunk tovább. A pixelhunting során legyünk résen, síkáljunk lassabban, és ha vált az ikon, azonnal nyomjuk le (és tartsuk nyomva) a bal egérgombot.



A legkézenfekvőbb tipp: ha elakadsz, használd a beépített súgót

## COUNTER-STRIKE: SOURCE

Füstbe ment kemp

**1. TIPP** A Source alatt végre rendesen működik a vakítógránát, a füstgránát pedig egyszerűen remekel. Ez utóbbi segítségével a mesterlövészek által teljesen kontrollált, vagy egyszerűen csak bevehetetlen helyekre egyet-kettőt jól elhelyezve egyrészt teljesen kikapcsolhatjuk végre a snipereket, másrészt közelharc sem nagyon lehetséges. A legjobb talán annak, aki a füstben áll, és folyamatosan mozog, így kifelé hatékony tisztogatás végezhető. Jó példa erre a de\_dust, sniperversezőly miatt egyébként halálos alagútja.

Átütő erő

**2. TIPP** Ha nincs pénz puskára, akkor megteszi a sima sörétes puska (sokkal jobb, mint az ismétlésre képes drágább társa), de a legjobb egy MP5 géppisztoly, mivel az az egyetlen az olcsóbb kategóriában, amely réteget is átvisz, s ennek jelentősége vitális lehet. Igaz, célozni itt még jobban kell tudni, azaz fejre kell menni.

A „meggy-magozó” az ász!

**3. TIPP** Az ismétlő mesterlövész puskák végre elérték a körülbelül reális szintet: ha van pénz rá, és nem egy közelharcra épülő rusholós pálya megy épp, akkor szinte csak ezt szabad venni. Messziről leszedhető egy komplett ellenséges különítmény, közelre pedig shotgunként üzemel. Azt hiszem, mást ehhez már nem is kell hozzátenni ☺

Célozni tudni kell

**4. TIPP4** Aki most kezd, annak néhány célzási tanács, hiszen ez az egyik legfontosabb része a játéknak: amikor csak lehet rifle-t kell venni, és fejmagasságban – nem rángatva – kis, egy-két lövéses rövid „sorozatokat” kell leadni az ellenfélre. Ha felénk fordul az ellen – mert nem céloztunk elég jól, és túlélte – akkor gyors jobbra-balra mozgás közben folytassuk ugyanezt. Ha bevárunk valakit, akkor pedig olyan fedezéket kell kialakítani, hogy minél kisebb szögben jöhessen csak ellenfél a célkereszthez képest, így nem reflexjáték lesz, hanem tényleg csak célozni kell majd.



**ALIEN**  
computers



1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450 Nyitva: H-P: 10-19, Szo: 10-14  
www.allencomputers.hu mail: info@allencomputers.hu

**Konfigurációk: ingyenes összeszerelés, tesztelés, 3 év garancia III**  
Számítógépek munkahelyre, otthonra, **különleges konfigurációk**  
csúcsgépek játékra, videoeszköztészéhez, grafikára; szerver gépek  
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is) 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

Néhány akció: ( 10.28-i árak, aktuálisak a WEB-en )  
ATI Radeon X800XT 93.960 X800Pro VIVO 86.800  
9800Pro 41.800 9600XT256 28.600 9550XT 18.400  
Inno GeForce 6800 GT 82.960 6800 55.960  
SecureDigital 256: 5.200, 512: 9.600 1GB: 15.960  
PenDrive 256M: 6.200, 512M: 9.800 1GB: 16.200  
2 layer DVD-író LG 4120 13.960, NEC 3500 14.600  
Microsoft optikai egér: Wireless 5.800 Wheel 2.800  
Samsung HDD-k (3 év gar.) 160 GB SATA 19.600  
160 GB (8M): 18.400 160 GB 16.960 120 GB 15.600  
újdonaság: Maxtor 300 GB SATA 16 MB cache 42.960  
AMD Athlon 64 Box 3000+ 31.800 3400+ 45.600  
Athlon 64-es lapok : Asus 24.800 Chaintech 17.960  
P4 Box LGA 775 2.8GHz 32.600 3.2 GHz 43.600  
Kingmax 433 DDR Super 256: 8.400 512: 16.400  
Samtron TFT-k 73V 17" 63.840, 93V 19" 91.600  
Chieftec házak -25% pl. Dragon (360W) 18.960  
Kingston, Corsair memóriák, Enermax tápok  
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek  
Netó árak. A vállalatot jogi tanúsítják, de nem élnek vissza vele. )

Sirius Plus (irodai, otthoni alappép) 49.600  
(AMD 2200+, 256 MB, 40 GB, CD, VGA, hang, LAN, AGP)  
Sirius 2 Plus (erős irodai, alap játékgép) 71.960  
(AMD 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD, ATI 9550, 5.1 hang)  
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép AMD) 102.400  
(Gigabyte 7NFZR, AMD 2800+, 256 DDR, 80 GB HD,  
CDRW+DVD, Radeon 9600XT, 5.1 hang, Deer ház 300W)  
ALPHA C. (felső-közép játékgép Intel) 104.960  
(d. Sirius 3-nál, de Abit IS7V2, P4 3 GHz Prescott CPU )  
SIRIUS 3 MAX (erős játékgép / AMD) 159.600  
(NF3 lap, Athlon4 2800+, 512/400 DDR Kingmax, 120 HD  
DVD+RW, ATI 9800Pro, 5.1 hang, Chieftec ház+ 160W táp)  
ALPHA C. MAX (erős játékgép / Intel) 172.960  
(d. Sirius 3 Max, de Abit IC7 lap, P4 3 GHz Prescott CPU )  
SIRIUS 3 Ultra (csúcs játék / AMD) 268.960  
(Gigabyte KINSPRO, Athlon4 3200+, 1 GB/433 Kingmax,  
160 G SATA, 16x DVD+RW 2 layer, X800Pro 256 M DDR3,  
Audigy2ZS, Chieftec torony 360W, Logitech Cordless Opt.)  
ALPHA Centauri Ultra (csúcs / Intel) 306.960  
(d. Sirius 3 Ultra, de Abit AAK, P4 540 3.2G, DDR2, PCI-e)  
Természetesen bármilyen konfigurációt megépítünk !

**Sulinet expressz**  
A SULINET MÁR MINDENKÉ  
Tetszőleges konfigurációk sulinetes  
alkatrészekkel ! \*60.000 ? 2\*60.000 ?  
Melyik alkatrészt érdemes Sulinetben  
venni ? Melyiket azon kívüli ? Segítünk !  
Sulinetes konfigurációk már  
bruttó 79.800 forinttól (50% visszajár!)

**GIGABYTE**  
TECHNOLOGY  
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!  
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,  
választékkal (hálózati eszközök is !), akciókkal  
lapok: R915PG LGA775 25.400 KRNSPro NF1-250 25.200  
AOC monitor-akció (3 év helyszíni garancia !)  
17" TFT 61.800 !! AOC OEM  
Minden AOC monitorhoz ajándékutalvány  
15" TFT, CRT: 1.000 Ft, 17" TFT 2.000 Ft !!!  
15" TFT LM520 52.800 17" TFT LM727 66.800  
17" alkképesőves (szürke-fekete, fehér) 24.800

**Feel the Performance,  
Play to the Extreme !**

**PERFORMANCE  
EXTREME Edition**

925X/915P/915G Series Motherboard

**PX Turbo 3**

CPU Intelligent Accelerator 2  
Memory Intelligent Booster 2  
System Enhancement Tool

GA-BI925M-Dual-DVR  
GA-BI915P-PC4  
GA-BI915G-G4

Upgrade Your Life www.gigabyte.com.tw

**GIGABYTE**  
TECHNOLOGY

# Webplan™ ADSL AKCIÓ

ADSL szolgáltatás	Otthoni	Otthoni	Otthoni	Üzleti	Üzleti	Üzleti	Üzleti	Üzleti
szolgáltatás	384	512	768	384	512	768	1500	3000
Letöltési sebesség	384	512	768	384	512	768	1500	3000
Feltöltési sebesség	64	128	128	64	128	128	384	768
E-mail címek	6	6	6	6	6	6	6	6
Adatforgalom	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan
E-mail tárhely	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB
Webtárhely	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB
Hálózatra köthető PC	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan
IP cím	FIX	FIX	FIX	FIX	FIX	FIX	FIX	FIX
Egyszeri költség	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft
Havi díj	7000 Ft	6800 Ft	8800 Ft	9800 Ft	13.500 Ft	15.900 Ft	32.000 Ft	64.000 Ft
Egyszeri költség	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft	0 Ft
Havi díj	3500 Ft	3400 Ft	4400 Ft	4900 Ft	6750 Ft	7950 Ft	16.000 Ft	32.000 Ft

! 2004. November 1-től 2004. December 17-ig, megrendelt szolgáltatást szerződéskötés esetén 2005 December 31-ig tudjuk biztosítani.  
! 2004. December 31-ig. Érvényes. (50% kedvezmény)  
A fent megadott árak az ÁFA-t nem tartalmazzák. Tájékoztató jellegű árinformáció, ajánlatnak nem minősül.  
A Letöltési / feltöltési sebesség kbit /s -ban értendő.

Web cím: www.webplan.hu  
E-mail: ugyfelszolgalat@webplan.hu  
Fax: 06-80-552-085  
Központi telefonszám: 273-2590  
Mobil információ: 06-20-212-4263

# MOH: PACIFIC ASSAULT

A második világháborút végre más szemszögből, a japán-amerikai összecsapások tükrében is kipróbálhatjuk a MOHPA-ban. Természetesen az új háborús helyzet új megmértetéseket is kíván, ezért tippjeinkkel azoknak próbálunk segíteni, akik számára kicsit szokatlan az örülten fanatikus japán harcmódor...

### In medias res

**1. TIPP** A nyitóküldetésnél a támadó repülőket mellett próbáljunk a stégeken rendetlenkedő japán katonákra koncentrálni. Túl sok mindent nem tehetünk, mert a hajót előbb-utóbb úgyis szétlövük, illetve valószínűleg minket is eltalálnak, nem sokkal a partra jutásunk után...

### Ne essünk az árokba

**2. TIPP** Talán triviálisnak tűnik, de ha egy mód van rá, a kiképzés során a távlövészetnél ne rohanjunk túlságosan előre, mert beleesünk az előttünk tátongó árokba és onnan nem nagyon lehet kimászni, így ilyenkor marad a bosszantó visszatöltés. (Bár ez lehet, hogy csak a mi verzióinkban volt így.)

### Megdobban a szívem

**3. TIPP** Amikor elkezd örülten dobogni a szívünk, akkor nem egy szépséges japán gésalány jelent meg színén, hanem durvábban eltaláltak. Ilyenkor azonnal nyomkodjuk a [B] billentyűt, hogy emberünk azonnal bekötözze a sebeit, aztán nyomjuk le a [H] gombot, hogy odarohanjon hozzánk a doki.

Ennél a küldetésnél meg kell előzünk a lángoszlop terjedését, hogy még idejében elérjük a lelőtt pilótát.



Aki nem tudja angolul, és nem vágja, mi a szitu, annak elárulom, hogy nem az erre haladó hajót kell eltrafálni, hanem a rá támadó japán zérókat...



## Dzsungelharcosok

### Taktikai küldetések gyalogosan

**1. TIPP** Amikor csapatoddal haladsz a dzsungelben, az első és legfontosabb tipp, hogy feleslegesen soha se rohangálj előre! Ez nem a Return to Castle Wolfenstein: itt a magányos hősöket gyorsan lekaszálja az ellenség (persze ez a nehézségi szinttől is függ).

**2. TIPP** Sajnos a japán katonák ravasz kis fickók, és – általában – nem lehet azzal a trükkel elintézni őket, hogy csapataikat messziről visszacsaljuk oda, ahol egy lecövekelte géppuska vár rájuk. (Néha azért ez is bejön.) Érdemesebb ezért gránáttal operálnunk, amikor a falujukhoz közeledünk: két-három szeretetlabda a megfelelő „népsűrűségű” pontokra, és utána már mindjárt könnyebb dolgunk van a túlélőkkel.

**3. TIPP** A legeslegfontosabb tipp, hogy mindig legyen töltve a fegyverünk, mert nincs annál kínosabb, amikor a japánok szuronyos „banzáj-rohamot” indítanak ellenünk, és mi ott állunk üres pisztollyal, mint egy rakás szerencsétlenség. Hidd el: ha ilyenkor kezdesz tölteni a komótos Tommy sráccal, akkor már rég késő...

**4. TIPP** Nem túl fair, de saját egészségünkre nézve remek taktika, ha egy nagyobb csetepaté során hagyjuk, hogy rohanjanak előre a fiúk. Mivel velünk ellentétben társaink úgysem halnak meg, csak megsérülnek, ezért amíg a japánok az ő „öldöklésükkel” vannak elfoglalva, nagyobb eséllyel tudjuk szétlőni ellenségeinket.

**5. TIPP** Bár ez nem a Doom 3, azért a sci-fi FPS-ből megszokott „brutális” taktikák itt is nagyszerűen működnek. Ugyan csak a rózsaszínű, egy sárga jellel lefestett hordó robban (és elég kevés van belőlük), de az tényleg szép kis veszteséget tud okozni az ellenség soraiban...

**6. TIPP** A japán csapatszállító teherautókat egy gránáttal elintézhethetjük, ha elég szemfülesek vagyunk. Mindenképpen megéri próbálkozni, mert ilyenkor egy egész szakasznyi japó ott marad... Ha ez mégsem jönne össze, akkor próbáljuk meg addig elintézni őket, amíg leszállnak, mert ha már leértek, akkor egy banzájós rohammal azonnal elintéznék minket.

## Incoming

### Lecövekelte géppuskával a világ ellen

**1. TIPP** A lecövekelte géppuskák a MOHPA-ban rendkívül hatékonyak tudnak lenni, feltéve, ha egyáltalán el tudunk hozzájuk jutni. Mindenképpen megéri a rizikót, ezért ha viszonylag közel jutunk egy ilyenhez, illetve van rá lehetőség, hogy nagyobb vérveszteség nélkül megkaparintsuk, akkor semmiképpen se mondjunk le róla. Ha például az ellenség a társainkat lövi, akkor nagy az esély rá, hogy időben odaérünk.

**2. TIPP** Más FPS-ekben már megszokhattuk, hogy a lecövekelte gépfegyverek „örök töltényesek”, és addig löhetünk velük, amíg meg nem unjuk. Nem így a MOHPA-ban! Nem elég, hogy folyamatosan tárazni kell, hanem egy idő után a táraz még el is fogynak, ezért ész nélkül ne kezdjük el lövöldözni ezekkel sem. Egyébként bármennyire is meglepő, de ezeket a fegyvereket is az [R] lenyomásával tölthetjük újra, mint akármelyik nálunk lévő flintát.

**3. TIPP** A másik földhöz szögezett fegyver a légvédelmi ágyú. Aki nem nagy Incoming-rajongó, annak hasznos tipp lehet, hogy lehetőleg mindig a támadó Zérók elé célozzon, és ne magára a gépre. A légvédelmi küldetések egyébként nehéz szinten is aránylag könnyen megoldhatóak, és nem nagyon kell attól tartanunk, hogy a japán repülőket pont minket nyírának ki.

**4. TIPP** Érdekes módon a MOHPA-ban a MOHAA-hoz, illetve a COD hoz képest könnyebb a szokásos dzsipes, menekülő rész, amikor géppuskával kell lőnünk az ácsorgó, vagy másik autón minket üldöző japánokat. Nehéz szinten igazából ne is nagyon pazaroljuk a lőszert, mivel úgy vettem észre, hogy úgysem nagyon lövik ki a járgányunkat. (Bár lehet hogy ez is a béta miatti bug volt.)

## A SZÜKSÉGES PÓTKERÉK

## NFS: UNDERGROUND 2

Akár hiszitek, akár nem, az NFS legújabb részéhez sem kell végigjátszás. Éppen ezért nem is annak összefoglalásával kívánom tölteni az időt, hogy melyik kanyarnál merre haladva milyen kincset találhatsz meg, sokkal inkább némi jó tanácsot szeretnék adni. Hogy megfogadod-e, vagy nem, hááát... Te tudod ☺.

## Előbb a szesz

**1. TIPP** A kezdetekben érdemes inkább a járgány motorikus képességeit fejleszteni. Ettől ugyan nem növekszik a hírnevünk a jó nép szemében, de ahhoz, hogy nyerni is tudjunk a versenyeken, nem árt némi belső átalakítás. Először a fékeket és a motor egészét érdemes rendbe hozni, aztán következhetnek a járulékos elemek: chiptuning, kerekek és így tovább.

## Ügyis „talpra” érkezel...

**2. TIPP** Ha netán valakivel frontálisan ütközöl (bizony, erre majd minden percben tízszer is van esély J), nem érdemes azonnal az [R] billentyűt nyomkodni. Ez ugyan villámgyorsan talpra állít, viszont a kezdősebességed nulla. Érdemes megvárni az időlassítós borulás végét, ami egyfelől látványos, másrészt nem kizárt, hogy 60-80 km/órás sebességgel érkezel a földre.

## A pénz boldogít!

**3. TIPP** Mivel az NFSU2-ben akár öt kocsit is birtokolhatsz, érdemes meggondolni, hogy mire költöd a drága pénzt. Nem érdemes minden 5 percben váltogatni a spoilereket, mint ahogy a különféle kiszerezésű motorháztetőket sem. Csak kényelmi funkciót szolgálnak, de a pénzt kegyetlenül nyelik. Csak ha minden autónk szárguld, akkor jöhetnek a cicomák.

## Trükkös garázs

**4. TIPP** Hasznos lehet a különféle versenytípusokra más autót beállítani. Ha elérteztünk az aktuális megmérettetés helyszínére, anélkül válthatunk verdát, hogy el kellene mennünk a garázsra. A menüben található „Jump to Garage?” gombocskára lesz a segítségünkre. Miután váltottunk, és visszatértünk a játékhoz, onnan folytatjuk, ahol behívtuk a menüt.

## Kezelhető kocsi

**5. TIPP** Ha igazán jól kezelhető autót akarsz vezetni, amint lehetőség adódik rá, válaszd a Nissan Skyline-t. Közepes tuninggal is sokkal készségesebb, mint sok más, adott esetben drágább, táposabb megoldás. Valahogy úgy vettem észre, hogy a legjobb külsőket is ebből az autóból lehet kihozni, bár lehet, hogy az első résszel nyomolók már ráuntak a kicsikére ☺.

## Vezetési útmutató

## Centikre a haláltól

A járgányokra felszerelhető nitroadag éppen csak annyira elég, amennyivel sebesen eljutunk Mari nénitől a sarki büféig. Játék közben érdemes a közlekedő forgalomhoz minél közelebb haladni, mert így extra lökésadagot szerezhetünk. Csak arra kell ügyelnünk, hogy ne ütközzünk a forgalommal, és tele a „tank”.



A „túl közel” típusú esete

**LÖKD KI, AKIT LEHET** A versenyekben nem számít milyen módszerrel, de muszáj elsőnek lenned. Ellenkező esetben kezdheted előlről az egészet, ami mondjuk egy 5-6 körös keringésnél már elég fázasztó lehet. Érdemes még az indulás pillanatában megbillenteni az egyik ellen hátsóját, aki kis szerencsével magával rántja a többieket. Ha jól sikerült az akció, a verseny végéig nem érnek utol.

**CSAK AZ OPTIMÁLIS ÍVEN!** Magasabb fokozaton a gépi ellenfél majdnem minden esetben az optimális íven halad. Igyekezzünk mi is így tenni, ellenkező esetben fényekkel eltávolodhatnak tőlünk. Érdemes azonban a legoptimálisabb íveket használni, amibe bizony – a gépi ellenfelek által sosem használt – leágások is beletartoznak. A térképen halvány szürke árnyalattal jelölték ezeket.

## KERÜLD A FAROLÁSOKAT

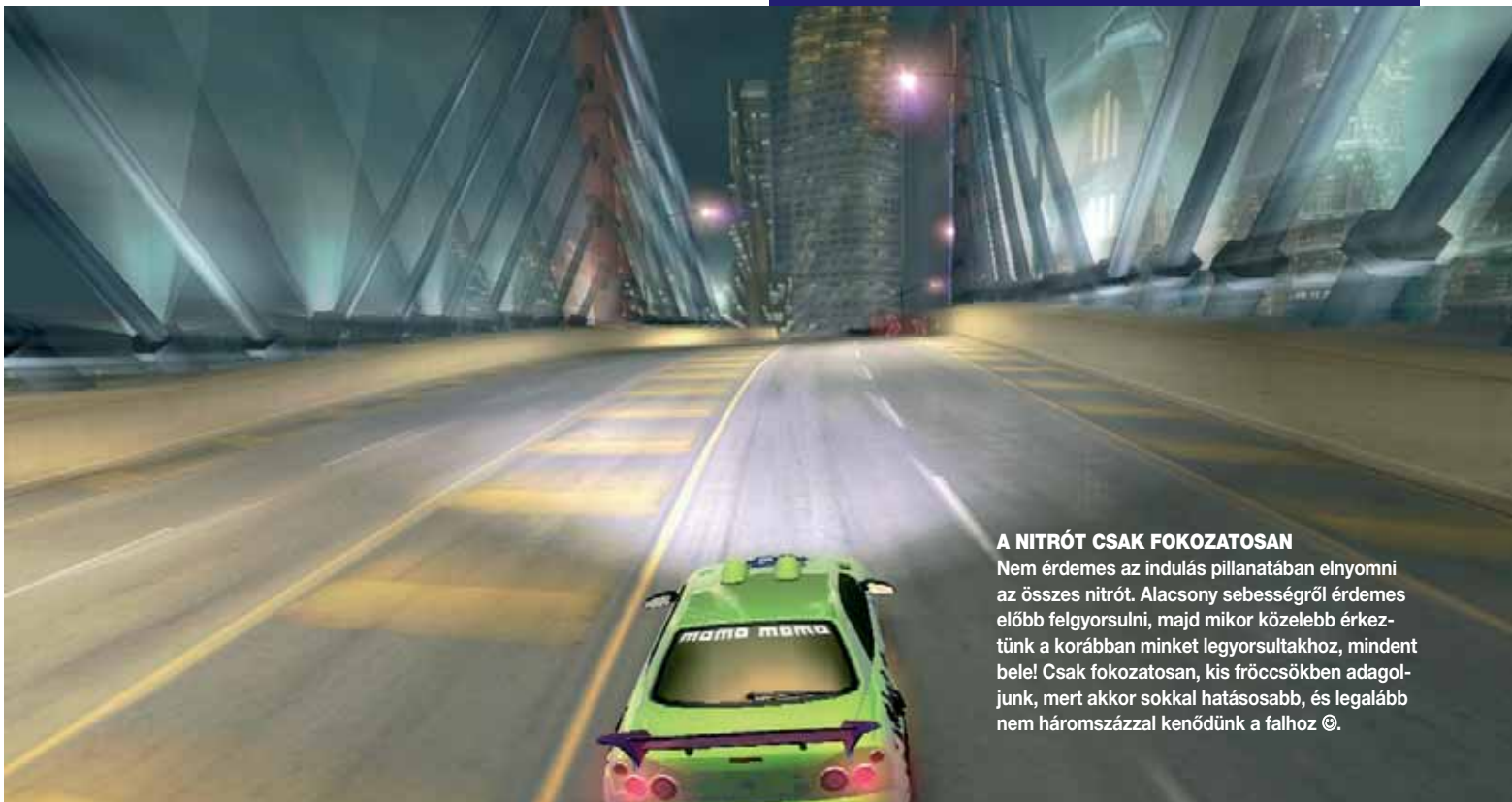
Bár Drift módokban pontosan ez a feladatunk, máskor érdemes távol maradni bármilyen látványos farolástól. Előfordulhat, hogy 4-5 másodpercig is csak egy helyben forognak a kerekek – a füstölő gumitól maximum tudóbajt kaphatunk. Ha véletlen megcsúsztal egy irányban, vedd el a gázt, és egy villámgyors ellenkormányzás után újra rátaposhatsz.



A keréknek annyi, de azért király volt

## A NITRÓT CSAK FOKOZATOSAN

Nem érdemes az indulás pillanatában elnyomni az összes nitrót. Alacsony sebességről érdemes előbb felgyorsulni, majd mikor közelebb érkeztünk a korábban minket legyorsultakhoz, mindent bele! Csak fokozatosan, kis fröccsökben adagoljunk, mert akkor sokkal hatásosabb, és legalább nem háromszázzal kenődünk a falhoz ☺.



## SZERKESZTŐI JEGYZET



Bár ebben a hónapban igyekeztem minden erőforrásomat az NFS: Underground 2-re fordítani, nem mondhatnám, hogy unalmas lett, a hardver rovat ©. Persze ezt mindenféle önfényezés nélkül állítom, egyszerűen tény, hogy egy csomó újdonságot hoztunk össze Neked. Afféle cikluslezárásként úgy tűnik, hogy nagyon közeledünk az AGP forradalom végéhez. Hamarosan átterünk a PCI-Expressre, de addig tekintsük át milyen lehetőségek vannak ATI oldalán. Ha esetleg DVD-írórt szeretnél beszerezni, megmondjuk, hogy melyik ma a legjobb. Ha pedig jobban ki akarod élvezni az egyes játékokat, megmutatjuk milyen kontrollert válassz! Akinek pedig még ez sem elég, annak is vannak még érdekes rovataink ©.

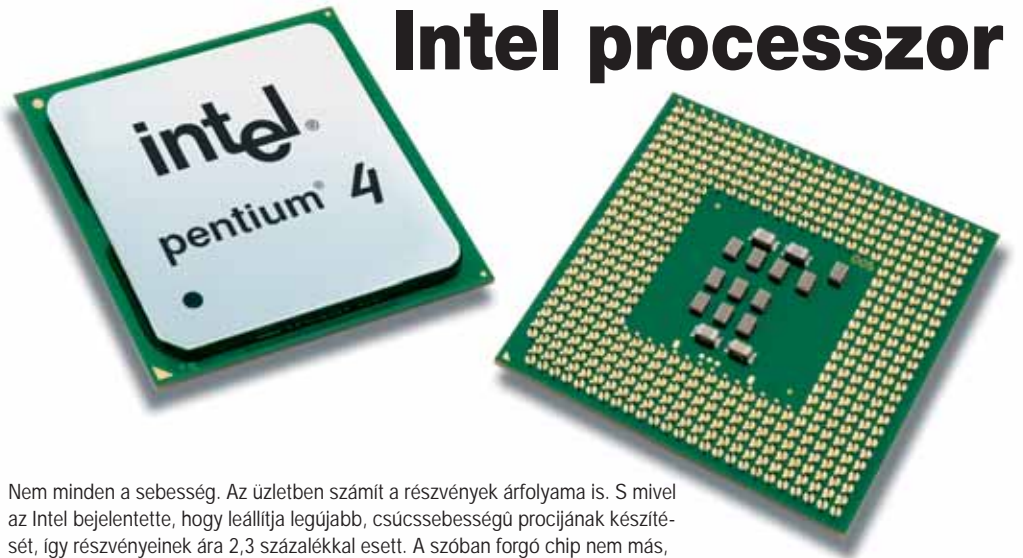
**ZeroCool**

## BEJELENTETTÉK A GEFORCE 6200-AT

A 6-os sorozat legkisebb tagja ugyanarra az architektúrára épül, mint nagyobb testvérei. Négy futószalagos rendszere mellett természetesen rendelkezik Vertex Shader 3.0 motorral is. A különböző típusú kártyákba szerelhető VPU 128 bites memóriacsatolóval rendelkezik, a RAM-ok az eredetileg tervezett 500-tól eltérően 550 megahertzen, míg a mag 300 megahertzen ketyeg. Legfőbb ellenfelei az ATI Radeon X300-as sorozat nagyobb darabjai, illetve az X600 Pro lesznek. A 6200-as kártyák megjelenése novemberben várható, áruk 100-120 dollár körül (20-24 ezer forint) lesz.



## Nem lesz újabb csúcs Intel processzor



Nem minden a sebesség. Az üzletben számít a részvények árfolyama is. S mivel az Intel bejelentette, hogy leállítja legújabb, csúcsebességű procijának készítését, így részvényeinek ára 2,3 százalékkal esett. A szóban forgó chip nem más, mint a 4 gigahertzes P4. A sebesség további növelése helyett az Intel átcsoportosította mérnökeit a dual-core, azaz a kétmagos chipke tervezésére. Chuck Mulloy, az Intel szóvivője szerint nem volt könnyű kiszállni a „gigahertzvontból”, de az Intel biztos benne, hogy az új technológiákra épülő chipke fontosabbak lesznek a jövőben, így meg kellett hozni ezt a döntést.



## Thermaltake ventilátor nélkül

Akik rászánják magukat arra, hogy Socket 754-es (Athlon 64) rendszert vegyenek, jó szokás szerint szembetalálják magukat a hűtési problémával. S nemcsak ezzel, hanem a vele együtt járó kellemetlen zajjal is. A Thermaltake ezért gondolt egy nagyot, és kifejlesztette a Fanless103 megoldását, amely egy heat-pipe (azaz hőelvezető cső) alapú technológia. Egy szép nagy hűtőborda (de akkor gondoljatok valami igencsak nagyra) segít abban, hogy a prociban fejlődő rengeteg hő elváncsorgathasson. Természetesen a legkorszerűbb réz alapú technikára épül a termék,

amely azért a különböző teszteken nem szerepelt olyan jól, hogy a teszterek nem álmodoztak volna egy egészen apró kis ventilátorról. No persze nemcsak AMD-s, hanem elvileg intelles megoldásokhoz is használható lesz.



## BITTORRENT VS. HOLLYWOOD

Ahogy annak idején a zeneipar bajba került a Napster miatt (biztosan emlékeztek még a botrányokra), úgy keletkezett most gond a filmipar háza táján egy okos program, a BitTorrent révén. A probléma azonban az, hogy a BitTorrent nem egy olyan alkalmazás, amely szerverek köré épülne. Pont ellenkezőleg: olyan „társakat” keres a neten, akik ugyanazt a fájlt töltik, amelyet mi, és ilyenkor megosztja a már letöltött részeket másokkal – létrehozva ezzel egy sokszorososan elosztott hálózatot. Gondot okoz, hogy amint sikerült letölteni az állományt, a spontán létrejött hálózat feloszlik, nyomtalanul eltűnik, így szinte lehetetlen lenyomozni. S mivel sokan osztanak meg tartalmat, így villámgyorsan osztódik. Úgy képzeljük el működését, mintha össze szeretnénk állítani egy könyvet, amelyből lapok hiányoznak, s azokat keressük, akiknek azok a lapok megvannak. Cserébe meg odaadjuk nekik a mi lapjainkat, így nekik is meglesz a komplett könyv és nekünk is. Az MPAA (a RIAA filmes párja) szerint a programot készítő Bram Cohen nem alhat majd nyugodtan.





# 106

**ATI grafikus kártyák tesztje**  
Az AGP-s forradalom vége



# 110

**Dual Layer-es DVD-írók**  
A méret a lényeg



# 112

**Játékkontrollerek tesztje**  
Ha már unjuk a billentyűzetet

## FPS-korszak konzolon?

Régi probléma a konzolosoknak, (kár)öröm a PC-seknek, hogy az egyik legnépszerűbb játéktípus, az FPS bi-

zony nehezen tud terjedni a játékkonzolon. Ennek oka az, hogy az ilyen játékokat billentyűzettel és egérrel ér-

demes irányítani. Egy távol-keleti gyártó, a Lik Sang egy huzárvágással megszüntette ezt a problémát, ugyanis mind a PS2, mind az Xbox tulajdonosainak kihozott egy olyan adaptert, amely segítségével PC-s billentyűzetet és egeret lehet a konzolokhoz csatlakoztatni. Mindemellett a kis kütyü előre be van állítva bizonyos játékokhoz (Xbox: HALO, MoH: Frontline, Counter-Strike stb.; PS2: Rainbow Six 3, Ghost Recon: Jungle Storm, RtcW stb.). Ára körülbelül 28 dollár (5600 forint) lesz.



## AMD 64 4000+ és AMD FX-55



### DDR 800 KARÁCSONYRA

Bár manapság még a 667-es memóriák is igen ritkák, az OCZ már karácsonyra egy újabb sebességfokozattal akar feljebb kapcsolni. A DDR 2 memória érdekessége az, hogy elméletileg akár 1600 megahertzes FSB-hez is húzható/használható lesz. Ez legfőképp azoknak lehet érdekes, akik Socket 775-ös processzorral (Intel) rendelkeznek, és mindentől függetlenül akarják húzni a rendszerüket. Így a memória is „erőre” kap majd a tuningoláskor. Az OCZ után várhatóan hamarosan a többiek is (Corsair, Mushkin, Kingston) is bejelentik majd hasonló termékeiket.



Úgy látszik, karácsony előtt a teljesítményekről szólnak a hírek. A két, jelenleg még be sem jelentett proci teljesítményadatai is kiszivárogtak. A mérések alapján az FX-55 szinte minden tesztben 5 százalékkal nagyobb teljesítményt nyújtott. A két Socket 939-es bestia között az egyedüli különbség az FX-55 magasabb órajele (2,6 gigahertzes, szemben a 2,4 gigahertessel), de emellett mindkettő 1 megabájt L2 cache-t és

dual-channel memóriatámogatást nyújt. Egy Intel P4 (Prescott) 3,2 gigahertzeshez képest a 4000+ 13 százalékkal, míg az FX-55 18 százalékkal gyorsabb a tesztek alapján. Jelenleg körülbelül 800 dollárra (mintegy 160 ezer forint) taksálják az árakat. Magyarországi megjelenésükről egyelőre nincs hír. Kicsit ellentmondásosak a jelentések arról, hogy 130 vagy 90 nanométeres eljárással készülnek-e majd az új chippek.

## GeForce SLI adatok

Megjelentek az első tesztadatok az NVIDIA régi-új találmányáról, az SLI-ről. Három kártyafajta tudja ezt a kis „trükköt”: a 6600 GT, a 6800 GT és a 6800 Ultra. A tesztekhez a Doom 3, a Halo és a 3DMark05 méréseit használták, amiből kiderült, hogy 72-80 százalék körüli teljesítménynövekedésről beszélhetünk, ha két darab kártya együtt dolgozik. Külön érdekesség volt, hogy míg két 6600 GT 5698 pontot ért el 3DMARK05-ben, egy darab 6800 Ultra „csak” 5211-et. A Halo esetében is felülmúlta a két 6600 GT az egy 6800 U-t, a Doom 3-nál viszont nem. Egyébként a két 6800 U teljesítménye 3DMark05-ben 9297 pont volt. A teszthez a következő eszközöket és konfigurációt használták: Athlon FX-55, Forware 66.72, Doom 3 (1600x1200, 32 bit, 4XAA), Halo (1600x1200, 32 bit, NoAA), 3DMark05 (1024x768 Default).



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Megjelent** az instant messenger program, a GAIM 1.0.1-es változata. Ez több ismert rendszer (MSN, ICQ, AIM, YAHOO stb.) egy időbeni használatát teszi lehetővé.  
[gaim.sourceforge.net](http://gaim.sourceforge.net)

→ **Az ismert** levelezőprogram, a The Bat! is új változattal jelentkezett (3.0.1.33), amelyben a memóriahasználatot csökkentették, több bugot kijavítottak és továbbfejlesztették a szűrőrendszert.  
[www.riftlabs.com](http://www.riftlabs.com)

→ **A Benchmark** felhasználásáról ismert orosz fejlesztőcsapat, a Rightmark ezúttal memóriateszter programját frissítette, a RightMark Memory Analyzer most már a 3.41-es változatnál tart.  
[www.rightmark.org](http://www.rightmark.org)

→ **Az ATI** új drivere, a Catalyst 4.10 immáron letölthető. Egyrészt a Doom 3 teljesítménynövelését, másrészt általános sebességnövekedést várhatunk tőle.  
[www.ati.com](http://www.ati.com)

→ **A Novell** bejelentette operációs rendszerének legújabb változatát. Az itthon is népszerű SuSE Linux ezzel a 9.2-es verziószámhoz érkezett.  
[www.novell.com](http://www.novell.com)

→ **Megérkezett** a Firefox új, 1.0-s változata, amely az 1.0PR hibáit kijavítva immáron teljes értékű verzióként (nem próbaváltozatként) kerülhet a gépünkre.  
[www.mozilla.org/products/firefox/](http://www.mozilla.org/products/firefox/)

→ **Eddig összesen** 106 millió példányban terjesztették a Windows XP legújabb nagy frissítését, az SP2-t. Ez a szám magában foglalja a CD-s és a netes terjesztést (legyen az automatikus, vagy manuális letöltés).  
[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

## Rövid hírek H A R D V E R

→ **A Creative** új médialejátszó jelentett be, a Micro N200-at. A 33x65x13 mm méretű és 29 gramm súlyú készülék 256 megabájt, 512 megabájt és 1 gigabájtos modellekben jelenik meg.

[www.creative.com](http://www.creative.com)

→ **Az XGI újabb** és újabb termékekkel jelzi, hogy részt kíván venni a grafikus chippek piacának felosztásában. Legújabb GPU-juk a szerverekre szánt Volari Z7.

[www.xgitech.com](http://www.xgitech.com)

→ **Az Archos** is új MP3-as lejátszót mutatott be. A Gmini XS200 egy 20 gigabájtos merevlemezzel van felszerelve, mérete pedig: 74x58x18 mm.

[www.archos.com](http://www.archos.com)

→ **Azok** a notebook-felhasználók, akik elégedetlenek voltak gépük hangjával, mostantól nem lesznek, hiszen megjelent a Creative PCMCIA Sound Blaster Audigy 2 ZS, amely segítségével a notebook is teljes körű Audigy 2 ZS funkcionalitást élvez.

[www.creative.com](http://www.creative.com)

→ **A Sony** bejelentése szerint a PSP még az év vége előtt a boltokba kerül Japánban, míg Európában ugyanerre a jövő év első negyedéig kell várni.

[www.sony.com](http://www.sony.com)

→ **A SiS** bejelentette új északi hidját, a 761-et és a 761GS-t (utóbbi grafikai képességekkel rendelkezik), amely Athlon 64 platformra készült és PCI-X képességekkel rendelkezik.

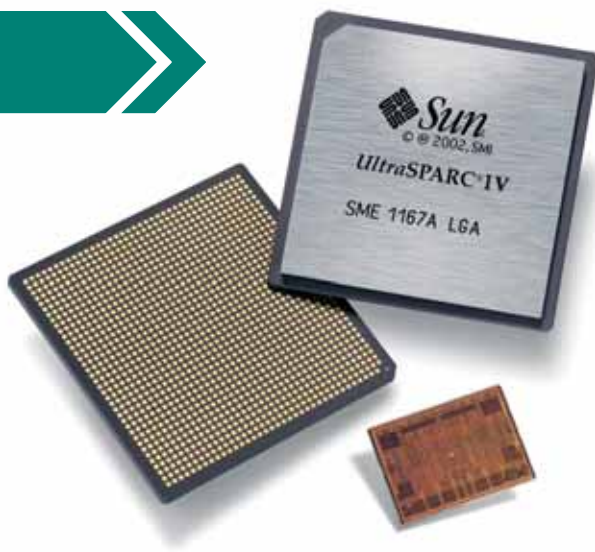
[www.sis.com.tw](http://www.sis.com.tw)

→ **Az UCLA** kutatói újfajta, szilícium alapú lézert fejlesztettek ki, amellyel sokkal jobb kommunikációt illetve biokémiai megoldásokat biztosít majd.

[www.ucla.edu](http://www.ucla.edu)

→ **Az Intel** leállította liquid on crystal silicon chip-jének fejlesztését. Ez a chip kivétífts tévécshhez készült volna és a tavaszi CES-en jelentették be.

[www.intel.com](http://www.intel.com)



## Dupla magos Nap!

Miközben az Intel és az AMD egymással vitatkozik azon, kinek a dupla magos processzora lesz majd a legjobb a jövőben, a Sun máris piacra dobta saját megoldásának második generációját, az alaposan feljavított UltraSPARC IV+-t. Ez a Sun saját, Throughput Computing elne-

vezésű koncepcióját használja, 2 megabájt L2 és 32 megabájt L3 cache-sel rendelkezik (amivel máris felülmúlja az AMD és Intel hasonló termékeinek képességeit). A chipet a Texas Instruments gyártja 90 nanométeres technológiával, és 1,8 gigahertzen fut.

## 1TB egy optikai lemezen

Angol tudósok, az Imperial College of London fizikai kutatóintézetében olyan módszert dolgoztak ki (MODS – multiplexelt optikai adattárolás a neve), amely segítségével egy CD illetve DVD méretű korongon 1 terrabájt (azaz 1024 gigabájt) adat fér el – ez úgy 472 órányi filmnek felel meg. Az igazi európai kooperációban készülő technológia (svájci és görög kutatók is közreműködnek) lemezeinek előállítására olyan egyszerű lesz, mint a mai CD-k és DVD-k gyártása. Mindemellett a MODS-meghajtók

visszafelé kompatibilisek lesznek a mai CD és DVD lemezformátumokkal is. A mai adattárolásnál egy kiemelkedés 1 bitet jelent. Ebben az esetben az emelkedések szöge és csoportosítása is számít majd, így egy kiemelkedés 10 bit adatot tárolhat. Az 1 terrabájtos lemez kétoldalas és dupla rétegű lesz, de még az egyoldalas, szimpla írássűrűségű is kényelmesen elfér majd a Jóbarátok mind a 238 része. Az új technológiával felvértezett lemezek megjelenése 2010 környékén várható.



## SZERVEZETT BÚNÖZÉS A NETEN

Sajnos ezt is megértük. A Symantec Africa illetékesei szerint az internetes támadások ma már nem „jópofa” srácok, gonosz crackerek, illetve hackerek művei, hanem a jól szervezett bűnszövetkezeteké, akik internetes számítógépeket, kereskedelemmel foglalkozó oldalakat támadnak meg azért, hogy pénzügyi adatokat tudjanak meg. A nagy honlapok (pl. Amazon.com) elleni támadások 400 százalékkal, míg a kisebb, kereskedelemmel foglalkozó website-ok elleni támadások háromszorosára nőttek az elmúlt évben. Ezzel együtt az újonnan „internetesedő” országokból kiinduló, illetve az orosz netről érkező támadások száma erősen nő, míg a fejlett internetes környezettel rendelkező Japánban csökken.

## ÚJABB BÖNGÉSZŐHÁBORÚ?

Marc Andreessen, a Netscape Communications alapítója szerint bár az Internet Explorer egyeduralma hatalmas, a közeli jövőben újabb böngészőháború kezdődik. A San Franciscóban tartott Web 2.0 konferencián kijelentette, hogy a Firefox, illetve a Safari (ez utóbbi az Apple böngészője) új kihívásra készíti majd a Microsoftot, így az óriáscég kénytelen lesz továbbfejleszteni az Internet Explorert. Nekünk, felhasználóknak pedig csak jó, ha újra elkezdődik a verseny.



## SP1 VS. SP2

Napvilágot láttak az első tesztek, amelyek a Windows XP SP1 és SP2 teljesítményét mérik össze. Ehhez ugyanazon a rendszeren frissen telepített SP1-es és SP2-es Windows XP-t használtak. Első látásra az SP2 4 új processzt futtat, és 24 megabájtal több memóriát foglal telepítés után, mint az SP1-es rendszerek. A teszteken viszont meglepő sebességi adatokra derült fény: Az SP1-gyel telepített tesztgép minden próbát összevetve 0,5%-kal gyorsabb volt, mint az SP2-es. Az SP1 főleg 3DMark03 és 05 esetén szerzett előnyt, míg az SP2 Aquamark alatt futott jóval gyorsabban. A több teszten (irodai alkalmazások, grafikai programok stb.) a különbség sosem volt nagyobb 2-3%-nál egyik oldalra sem. A Doom 3 esetében pedig hajszálra ugyanolyan teljesítményeket produkált mind az SP1-es, mind az SP2-es rendszer.

## Mobilhírek

### Windows XP alapú PDA

[www.oqo.com](http://www.oqo.com)

Egy igazi PDA-PC keveréket tisztelegünk a napokban forgalomba kerülő OQO modellben. A parányi szerkezet érdekessége, hogy az OQO szabadalmaztatott miniatűr-izáló technológiájának segítségével ugyanazt a funkciót képes nyújtani, mint egy igazi PC. Windows XP futtatható rajta, 1 gigahertzes Transmeta processzorral és 256 megabájt DDR RAM memóriával szerelték fel. Az adatokat egy 20 gigabájos merevlemezen tárolhatjuk, a grafikus megjelenítésért pedig egy 8 megabájtos 3D chip felel. A 800x480-as kijelzőre a PDA-kkal szemben nemcsak ceruzával, hanem QWERTY billentyűzettel is írhatunk, illetve egy speciális, egeret helyettesítő TrackStik segítségével navigálhatunk. Extraként a WiFi 802.11b-t és a Bluetooth támogatást érdemes megemlíteni. A parányi szerkezet 3-4 órás működési időt biztosít, külső dokkolója pedig különféle csatlakozókat tartalmaz. Ilyen a videókimenet, DVD-olvasó, külső hangszóró, FireWire, Ethernet, USB és így tovább. A készülék 1899 dolláros áron rendelhető meg.



### Ujjlenyomat érzékelő LCD

[www.casio.com](http://www.casio.com)

A Japánban megrendezett 2004-es Ceatec Show keretein belül mutatták be az első ujjlenyomat-érzékelővel ellátott LCD-kijelző működő prototípusát. A biometrikus olvasó egy 0,7 milliméter vastag érzékelő rétegből áll, amely egy szokványos 1,2 hüvelykes TFT-panelen helyezkedik el. Az új technológia lehetővé teszi, hogy méretnövekedés nélkül biometrikus védelemmel rendelkezzen bármilyen mobil eszköz. A Casio fejlesztésének már nem jelent problémát a piszkos vagy nedves ujjlenyomatok azonosítása sem.

### Jön a GoForce 3D 4500

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

Most már nem kell sokat aludnunk, hogy működés közben is megszemlélhessük az nVidia GoForce 3D 4500-ast. A mobil játékkonzolokba, okostelefonokba és PDA-kba fejlesztett grafikus gyorsítót ugyanis elkezdték kiszállítani a fejlesztő cégek-

nek. Legelsőnek a furcsa nevű Gizmondo játékkonzolban próbálhatjuk ki még idén, jövő év elején pedig már mobilokban is elérhető lesz.

### Készülnek a mini merevlemezek

[www.toshiba.com](http://www.toshiba.com)

Alighogy (előző számunkban) hírt adtunk a Samsung 1 colos merevlemezrel szerelt mobiljáról, máris itt a következő lépcsőfok. A Toshiba bejelentette a fejlesztés alatt álló 0,85 colos, vagyis 21,5 milliméteres, elsősorban mobiltelefonokba szánt merevlemezeinek megjelenési időpontját. Ezek szerint, ha minden jól megy, akkor év végén a mobilokba kerülhetnek az 1-2 gigabájtos miniatűr HDD-k!



### Új mobil játékgép a láthatáron

[www.curitel.com](http://www.curitel.com)



Az itthon még ismeretlennek számító Curitel újszerű, kör alakú, szétnyitható játékgép-mobil kombót fejleszt. A PH-S3500 egy belső 240x176 pixeles felbontású, 262 ezer színárnyalatú, 2,1 inches TFT-kijelzőt és egy külső színes LCD-t is tartalmaz. A 128 megabájt ROM és 64 megabájt RAM memórián kívül VGA felbontású digitális fényképezőgép, speciális 3D grafikus motor és sztereó hangzást biztosító hardver kerül a gépbe. Megjelenése év végén várható.



### HP iPAQ RX3715

Valódi zsebmindenes

A PDA-kedvelőknek valószínűleg nem kell bemutatnunk az oly népszerű HP iPAQ családot, amelyből a legfrissebb széria rx3715-ös modellje vendégeskedett nálunk. Formáját tekintve picit szögletes, ám ennek ellenére lekerekített vonalvezetéssel rendelkezik. Az eddigi PDA-kra jellemző ezüstös dizajnt is leváltották az elegánsabb sötétszürke-fekete kombinációra, ami véleményünk szerint egészen jól sikerült. Az attraktív külsőhöz komoly belső dukál, ugyanis Pocket PC 2003 SE operációs



### Nokia 2650

Az egyszerűség mintaképe

A Nokia mindig is kereste az alternatív megoldásokat. Ez a cég az, amelytől a legtöbb mobil készüléket láthatjuk évről évre, egyesek jobban sikerülnek, mások kevésbé. Ilyesfajta kinyitható telefont még nem igazán láthattunk tőlük, de úgy határoztak, belevágnak ebbe is. A 2650-es után érkezik majd a 7270-es, a 7260-as, a 6260-as és a 6170-es. Ezekről azonban majd egy későbbi cikkben értekezünk. A 2650-es egy igen olcsó készülék, következésképpen eléggé kevés funkcióval rendelkezik. Kiemelnénk a 4096 színű kijelzőt, a GPRS funkciót, valamint az egyedi kialakítást. Formáját úgy tervezték, hogy még becsukott állapotban is jól látható, ha hívás, avagy SMS érkezik. Telefonkönyvébe 256 szám fér járulékos adatokkal. Ha egyszerű és olcsó telefon kell, ne keress tovább.



Nokia Magyarország  
Szolgáltatótól függ  
[www.nokia.hu](http://www.nokia.hu)

82%

# MOBILVILÁG



rendszerét egy 400 megahertzes Samsung processzor, 128 megabájt ROM és 64 megabájt RAM memória szolgálja ki. A bővítése SD-kártyával lehetséges, amelyre szükségünk is lesz a gép extrái miatt. Kedvenc zsebtitkárunk hátoldalán ugyanis egy optika is helyet kapott, amely egy beépített, 1,3 megapixeles digitális fényképezőgépről árukkodik. Legyünk bárhol, biztosak lehetünk abban, hogy meg tudunk örökíteni bármilyen fontos pillanatot képben (1280x960 pixel felbontásban), esetleg videóban (320x240 – ez nem annyira jó minőség, de pillanatfelvételekhez, amelyeket egyébként tovább is küldhetünk, tökéletes). Az rx3715 kommunikáció terén is jelesre vizsgázott, ugyanis az infraponton kívül Bluetooth és 802.11b szabványú WLAN támogatást is élvez. Ezek tükrében elmondhatjuk, hogy egy felső kategóriás model szolgáltatásait zsúfolták bele, viszonylag elfogadható áron.

HP Magyarország  
114 990 Ft+áfa  
<http://www.hp.hu>

92%

## Siemens CFX65

Bonyolult, de praktikus

Korábbi tapasztalataink alapján úgy véltük, hogy az új Siemens CFX65-tel lesznek aprócska gondok. Gyanúnk részben beigazolódt, de az igazság-hoz az is hozzátartozik, hogy kellemesen csalódtunk. A telefon kidolgozása ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de funkciói igen széleskörűek. Kiváló, 65 535 színű kijelzővel, 4 megabájt memóriával, digitális fényképezőgéppel látták el. Ez utóbbi érdekessége (túl azon, hogy négyszeres nagyítást is előcsalhatunk vele), hogy egy piciny „vakut” is mellékelnek hozzá. Ezt pedig a készülék „fején”, a kamera közvetlen közelében, a telefonba integrálva találhatjuk. Egész jó képeket készíthetünk vele, a kis villanás pedig tovább növeli esélyeinket egy kép elkészítésénél. A menürendszerét még egyszer át kellene gondolni, egyébként nincs vele különösebb gond.



Siemens Magyarország  
Szolgáltatótól függ  
[www.siemens.hu](http://www.siemens.hu)

87%

[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) | 2004. november

## iFrog

mobil billentyűzet

Mivel a lézeres billentyűzetre úgy tűnik, még várunk kell, pont kapóra jön az amerikai székhelyű FrogPad vállalat újonsága. Az iFrog névre keresztelt mobil billentyűzet méreteit tekintve alig egyötöde normál asztali társainak. A drasztikus méret-csökkenés ellenére az egykezes kialakítást a mérnökök a gombok különleges elhelyezésével ügyesen oldották meg. Az ergonomikus kialakítású felület funkcióknak megfelelően programozható, így éppoly hatásos lehet egy hosszú SMS megírásánál, mint táblázat kezelésnél, vagy játéknál. Nem kábelen keresztül, hanem vezeték nélkül, Bluetooth technológiával kapcsolódik az arra alkalmas eszközökhöz, legyen szó mobiltelefonról vagy PDA-ról.



A  
HÓNAP  
kiegészítője

# Szoftverek

## neoHunt, keres-sünk HotSpotot!

[www.handango.com](http://www.handango.com)

Napjainkban a gombamód elszaporodó HotSpotokat kutathatjuk fel ezzel a mindössze 15 dolláros programmal. Útközben az elérhető WLAN hálózatokat regisztrálja, ha pedig GPS vevővel is rendelkezik PDA-nk, ezeket a Pocket Streets térképekre exportálja.

## Mérjük le a mobilunkat!

[www.futuremark.com](http://www.futuremark.com)

A 3Dmark szoftverről elhíresült FutureMark jóvoltából maroktelefonunk 3D-s képességeit mérhetjük le. A stílszerűen SPMark04-re keresztelt mobil benchmark progij az asztali nagy testvérehez hasonló látványos tesztekkel képes lefuttatni a kompatibilis telefonokon.

## A Might & Magic mobilon is!

[www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)

Mostantól bármikor bolyonghatunk Erathia földjén, legyünk buszon, munkahelyen, bárhol. A java technológiás mobiltelefonokra átültetett Might & Magic az RGP szerelmeseinek kínál kellemes időtöltést. Összesen 15 darab 3D-s pálya, több tucat varázslat és teremtmény vár minket!



# Piactér



**A HÓNAP kutyúje**

**CANYON BLUETOOTH HEADSET CN-BTH1**

Headset

ASBIS Magyarország | 06-1-236-1000 | 9 990 Ft+áfa | www.asbis.hu

**A** Canyon, akárcsak sok más gyártó, nem egy specifikus hardverelemre koncentrál. Hazánkban is nagyon sokféle termékük érkezett már. Ezek közül talán leginkább kiemelendő a teljesen új headsetjük, amely nem csupán elegáns, igen jól kezelhető és remek minőségű is. Külsője első pillanatban megfogja az embert. Elegáns kialakítása, valamint meglepően enyhe súlya egyből megkedvelteti magát leendő tulajdonosával. Üzembe helyezése igen egyszerű. Első feladatunk, hogy feltöltjük a mellékelt töltő segédelmével. Nokia telefontulajok még egy extra lehetőséghez is jutnak. Egy kis átalakító segítségével akár a szabványos Nokia-töltőt is használhatjuk arra, hogy életet leheljünk bele. Az egyre ismertebbé váló Bluetooth-technológiát használja, ahogy azt

neve is mutatja. Ennek köszönhetően nincs szükség zsinórra, a kapcsolódás szó szerint láthatatlan. Hangminőségére semmilyen panaszunk nem lehet. Szoftveresen szűrni a zajokat, így szélben, illetve forgalomban is egészen jól használható. Az egyetlen dolog, amit valóban fel lehet róni negatívumként, hogy egyszeri töltéssel nem bírja túl sokáig. 5-6 óráig képes üzemelni, attól függően ugyebár, hogy mennyit használjuk. Ez sajnálatos tény, de ehhez hozzá kell szokni. Mindent figyelembe véve egy szinte tökéletes készülékről van szó, amelyet mindenkinek csak ajánlani tudunk.

- ↑ Kialakítás
- Hamar lemerül



## SAMSUNG SYNCMASTER 173P

TFT-monitor

Samsung Electronics Magyar Rt. | 119 920 Ft+áfa | www.samsung.hu

**L**áttál már 17 inches monitort? Szemléltél már meg ugyanekora TFT-t? Egyáltalán, láttál már nagyon jó TFT-s monitort? Ha úgy érzed igen, akkor most itt a lehetőség, hogy megismerkedhess egy sokkal jobbal! Úgy bizony. Mikor az ember azt hinné, hogy még a Samsung sem tudja felülmúlni saját tudását, kiadják legújabb TFT-kijelzőjüket, amely hihetetlen jó képminőséggel és kialakítással bír. A 173P típusjelzéssel ellátott készülék bár 17 colos, igen vékony kávjának köszönhetően sokkal inkább 19-esnek érezteti magát. Képminősége kiváló, színvilága úgyszintén. Fényereje 270 cd/m<sup>2</sup>, ami szabad fordításban annyit tesz, hogy egyes fehér hátterek még akár zavaróan világosan is megjelenhetnek a képen. Válaszideje 25 ms, ami csak azért érdekes, mert jóval gyorsabb, mint sok olyan FTP, amelyre azt írták, hogy 16 ms-os. Látószöge 178 fok, horizontálisan és vertikálisan egyaránt, így akár négyen is szemlélhetik a képet a nélkül, hogy zavaróan eltorzulna a színvilága. A képet lábazatánál fogva elforgathatjuk 90, vagy akár 180 fokkal is, ezzel egyfajta extra látószöveget



kreálhatunk a képre (grafikusoknak és webszerkesztőknek feltétlenül ajánlott!). Ha mindenáron bele akarunk kötni valamibe, mondhatnánk, hogy lehetne olcsóbb. De végül is: mi nem? Ez a TFT egyszerűen jó, és aki teheti, vegye meg. A csalódás esete kizárva ☺.

- ↑ Tökéletes képminőség
- ↓ Drága



## HP SCANJET 4070 PHOTOSMART

Szkennerek

HP Magyarország | 31 992 Ft+áfa | www.hp.hu

**A** normál lapolvasó feladatai (dokumentumok beolvasása, magyar nyelvű OCR feldolgozása) szinte alapfunkciónak számít a 2400 DPI optikai felbontású készülék esetében. Legfeltűnőbb jellegzetessége a diafélétt egyedi kialakítása. Egyfajta „ablak a tetőn” megoldással a dia adaptere az A4-es fedéltől függetlenül nyitható fel. Legfeljebb négy, 35 milliméteres keretes diát, illetve két negatív vagy pozitív filmcsíkot tárazhatunk be ide film üzemmódban. S legfeljebb 10x15 centiméteres méretű papírfotókat is helyezhetünk az ablakba, pontosan és könnyen igazítva őket. Az újdonság nagy előnye, hogy nincs szükség harminc centiméteres szabad helyre a készülék felett, ha azt esetleg egy polcon üzemeltetjük, és csak néhány napján olvassunk be A/4-es oldalakat.



Természetesen találkozunk a szokásos gyorsgombokkal, ezúttal külön fotók, negatívok beolvasása és dokumentumok szkennelése funkciók indíthatók egy gombnyomással. Fotók szkennelésekor sokat javíthatunk a régebbi, megfakult képeken az automatikus színkorrekcióval. A HP ImageZone szoftver szolgál a képek alapvető szerkesztésére. A CCD-érzékelős mechanizmus révén mélységi kiterjedésű dolgok (például keretezett képek) beolvasása sincs kudarca ítéve. A 48 bites színmélység elég teret ad a fotós utómunkáknak is. Továbbra is kihasználhatjuk a HP InstantShare lehetőségeit képeink internetes megosztására.

- ↑ Kötegelt feldolgozás
- ↓ Nagy alapterület



## LOGITECH MEDIAPLAY CORDLESS MOUSE

Egér

CHS | 06-1-451-3562 | Bevezetés alatt | www.chs.hu

**H**a 1000 embert megkérdeznénk, hogy milyen perifériagyártót ismer, vajon mennyien mondanák elsőként a Logitech nevet? 1001-en? Valószínű. Miért lehetséges ez? Mert azon kevés gyártók közé tartozik, amelyek valóban elsőként jelenik meg a piacon teljesen egyedi termékekkel. Előző hónapban bemutatottuk a világ első lézeres egerét, amelyet szintén ők alkottak meg. Jelen számunkban nem egy technológiai csodáról van szó, sokkal inkább egy kényelmi funkciókkal telepakolt egeréről. Az ötlet nagyon egyszerű. A számítógépes élet nélkülözhetetlen eszköze az egér. Állandóan használjuk, lassan minden program kezeléséhez elengedhetetlen. Túl azon, hogy a képernyőn szaladgáló „homokórát” kontrollálhatjuk vele, érdemes lehet esetleg extra képességekkel felvértezni. De melyek lehetnek ezek? A Logitech elgondolása szerint egy távirányítót érdemes kreálni belőle. Egy olyan zsinór nélküli irányítót, amellyel akár az ágyban ellazulva irányíthatjuk kedvenc videóinkat, lépkedhetünk



a DVD menüjében, vagy akár hangereőt is szabályozhatunk. Ha nem ez a teljesen felhasználóbarát megoldás, akkor mi? Kialakításának köszönhetően jobb- és balkezes géptulajdonosok egyaránt használhatják. Miután feszültség alá került, minden egyes funkcióbillentyű megvilágosodik. Igen épületes látvány, bár olykor már túlzásnak is érezhetjük. USB-s, vagy PS2 porton csatlakozik a géphez. Egyébiránt, egy, mostanra már teljesen átlagosnak számító optikai egér.

↑ **Ötletes funkciók**  
↓ **Cifra dizájn**



## CANYON CN-RF1 WIRELESS KEYBOARD

Billentyűzet

ASBIS Magyarország Kft. | 06-1-236-1000 | 4 290 Ft+áfa | www.asbis.hu

**A** Canyon egy egészen elegáns, s felettébb jól kezelhető billentyűzettel is képviseltette magát aktuális számunkban. A csomagban két elem található, egy billentyűzet és a küllemben hozzá illeszkedő, szintén zsinór nélküli egér. Kidalgozásuk és anyaguk közel azonos. Ez többi egy kicsit jobb minőségű is lehetne. Az egér érzékelése 800 DPI, ami annyit jelent, hogy rajzoláshoz, általános felhasználáshoz és természetesen játékhoz is kiválóan használható. Ezt be is bizonyította, kellemesen lehetett kezelni. A 105 gombos billentyűzet tartalmazza dicső anyanyelvünk ékezetes karaktereit is. Extraként megemlíthető 16 egyedi multimédiás kapcsoló. Ezekkel felgyorsíthatjuk e-mailes elérésünket, multimédiás teendőinket stb. Egyes ilyen billentyűket konfigurálhatunk is, ezzel némileg testre szabhatjuk a készüléket. Az egér egyben jobb-, illetve balkezes, középső gombja scrollbillentyű is. A teljes „rendszer” üzembe helyezéséhez nem kevesebb, mint 5



AA típusú elemre lesz szükségünk. A teszt alatt nem sikerült ezeket teljesen lemeríteni, de a hivatalos információ szerint több hónapig is képes üzemelni ezekkel. A biztonság kedvéért azért érdemes néhány tartalék elemet is bekészíteni – ez persze minden elemes készülék esetén szükséges. Ha esetleg egy újabb, egészen elfogadható árú billentyűzet-egér kombinációra van szükség, érdemes kipróbálnod a forgalmazó irodájában.

↑ **Ötletes funkciók**  
↓ **Kis hatótáv**

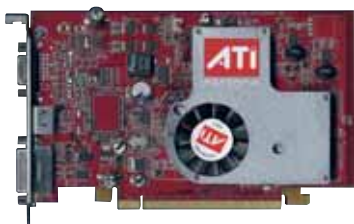


## ATI X700 PRO

Grafikus kártya

ATI disztribútorok | Bevezetés alatt | www.ati.com

**A**z elmúlt néhány évben nem sok minden változott a grafikus kártyák fejlődéséről. Rendben, gyorsabbak lettek, egyre többet tudnak, de a verseny továbbra is zajlik. Egyszer az ATI vezet, máskor az NVIDIA. Tény, hogy előbbi nagyon sokat bizonyított, de azt kell mondjuk, X700-as kártyájuk nem tekinthető a fejlesztés csúcspontjának. De ne szaladjunk annyire előre. Kiszérelését tekintve a jelenleg elérhető legfejlettebb, hiszen PCI Express foglalatú (jelen esetben egy 16-szoros PCIE-ről beszélünk). 128 vagy 256 megabájt GDDR3-as memóriával érhető el, mindkét alváltozat 128 bites (az ATI 9800 XT és az X800 család egyes képviselői 256 bitesek). Az általunk tesztelt Pro változat órajele 420 megahertz, memóriája pedig 860 megahertzen kegyes. A sima X700 és az X700 XT esetén ezen értékek a következőképpen alakulnak: 400/700, 475/1050. A legelső mérési eredményei nem voltak túlságosan kecsegtetőek. Szerencsére még a cikk leadásá előtt megérkeztek a 4.10-es



ATI driverek, így eredményesebben tesztelhetünk. 3DMark03-ban (1024x768) 7843 pontot ért el. Szinte tökéletesen ugyanezen a szinten mozgott a GeForce 6600 GT, s ez minden más tesztprogramnál hasonlóan alakult. Így is gyorsabb valamivel, mint a 9800 XT-k, vagy a GeForce 5900 XT-k, de valahogy mégis többet vártunk tőle. Nem drága a termék, de jelenleg még nem érdemes PCI Express kártyát venni (kiváltképp azért, mert működéséhez alaplapot és processzort is kell vásárolnunk).

↑ **Ötletes funkciók**  
↓ **Kis hatótáv**



## TAKEMS BD512TEC500

Memória

Original Trade Kft. | 06-1-320-0386 | 17 500 Ft+áfa | www.originaltrade.hu

**A** Memorysolution (TakeMS) neve Magyarországon még eddig nem sokszor hangzott el: a Corsair, Kingston vagy az OCZ ellenfeleként pedig még a legnagyobb fanatikusok sem emlegethették, hiszen nem is ismerték. Szerencsére egy magyar cég (Original Trade Kft. lett a hivatalos magyar forgalmazó) ezeket a memóriákat is terjeszti, így juthatott el tesztlaborunkba a két darab TakeMS BD512TEC500, amely nem más, mint egy 512MB-os DDR400/CL3-as memóriamodul. Ezen extra hűtőborda nem található, vagyis akik húzni akarják, igencsak óvatosan bánjanak vele, hiszen nincs, ami le tudná adni a keletkező extra hőt. Azonban ez azt is jelenti, hogy a mérnökök nem tartották fontosnak a különleges hűtést, így stabilnak gondolták a modult e nélkül is. Belső tesztjeink igazolták, hogy ez a modul semmiben sem marad el konkurenseitől. Az eredetileg beállított késleltetési értékei a következők (SPD-ben kódolt adatok): 200 megahertz 3.0-3-3-8, 166



megahertz 2.5-3-3-7, 133 megahertz 2.0-2-2-6. Természetesen ezekkel el lehet játszani, s szerencsére a modul a húzási kísérletekre jól reagált, stabilan működött. Több különböző alaplappal és platformmal (Intel, AMD) gond nélkül működött együtt, a Dual Channel képességekkel rendelkező lapok felismerték és kihasználták ilyen jellegű tudását. Mivel nem könnyű manapság választani a különböző memóriagyártók termékei közül, így a TakeMS igazán jó és megbízható márkás alternatíva lehet új gép vásárlásakor, illetve bővítéskor.

↑ **Stabil, megbízható**  
↓ **Nincs extra hűtés**



AZ AGP-S FORRADALOM VÉGE 1.

# ATI GRAFIKUS KÁRTYÁK TESZTJE

Eljött az idő, hogy még karácsony előtt megtekintsük, itthon milyen grafikus kártyákra lehet költeni a legtöbbet 😊. Rövid kutakodás után rájöttünk, hogy ezt új-fent két részre kell bontani. Mivel az ATI-kártyák érkeztek először, kezdjük a „vörös” oldallal. A versenyzők az X800 Pro és XT termékek.

Adatok		Pro					XT		
		Club 3D	Connect 3D	GeCube	MSI	Sapphire	ASUS	PowerColor	HIS
3DMark05 (3DMarks)	1024x768	3624	3583	3588	3591	3611	4182	4197	4168
	1280x1024	2864	2900	2919	2912	2914	3426	3406	3432
UT2004 (FPS)	1024x768	119,74	115,58	119,55	119,78	118,65	119,61	119,50	118,91
	1280x1024	123,84	123,60	123,88	124,02	122,91	124,02	123,96	123,05
Doom 3 (FPS)	1024x768	59,3	59,5	59,1	59,1	59,7	64,9	64,7	64,5
	1280x1024	47,6	48,9	48,3	47,3	48,4	59,9	59,7	59,9
CS: Source (FPS)	1024x768	44,92	47,03	46,81	46,75	47,12	66,49	74,05	73,54
	1280x1024	33,94	34,44	34,25	34,19	34,38	49,59	51,84	56,53
Mag órajel (MHz)		475	475	475	475	475	520	520	520
Memória órajel (MHz)		445	445	445	450	455	560	560	560
Memória mérete (MB)		256	256	256	256	256	256	256	256
VIVO		○	●	●	●	●	●	●	●
Kiemelendő extra		S-Video/RGB átalakító	S-Video Dual elosztó	Speciális kábelek	15 CD	Speciális kialakítás	10 CD, GameFaceLive	Mellékelt szoftverek	Speciális hűtés
Forgalmazó		Pulsar Hungary	Ramiris Rubin Rt.	Mistral	Ramiris Rubin Rt.	Expert Computer Kft.	Ramiris Rubin Rt.	Sowah Hungary	Original Trade
Telefon		www.pulsar.hu	www.ramiris.hu	www.mistral.hu	www.ramiris.hu	www.expert.hu	www.ramiris.hu	www.sowah.hu	www.originaltrade.hu
Ár (Ft + Áfa)		89 900	98 900	89 900	109 900	103 200	142 900	126 000	113 300
Honlap		06-1-219-0395	06-1-888-3200	06-1-236-0000	06-1-888-3200	06-1-450-2430	06-1-888-3200	06-1-350-4539	06-1-320-0386

### Club 3D X800 Pro

Olcso húsnek...



Elsőként a Club 3D dobozában kezdtünk kutakodni. Rövid keresgélés után megtaláltuk a szinte teljesen referencia külsőt örökölt kártyát. Hűtőventilátora valamivel méretesebb, és persze ott ékeskedik rajta a cég logója is. A jobb hátsó sarkában található a szabvány tápcsatlakozó. Működése közben kicsit hangos, de csukott házzal igazán elenyésző a zajszintje. Teljesítménye ma még elfogadható, de több programnál ez volt a leglassabb. Dobozában két CD-t (videoszoftverek és meghajtók) és több kábelt találhatunk: DVI/CRT átalakító, S-Video/RGB konverter, táp-elosztó és hosszabbító, S-Video hosszabbító, S-Video/RCA átalakító, RCA hosszabbító.

↑ „Olcso”  
↓ Nem elég gyors

TELJESÍTMÉNY	32/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	13/20
ÁR	8/10

77%

**T**ermészetesen következő hónapban érkeznek a másik oldal. Élelmes olvasóink közül néhányan már rá is jöttek, hogy az NVIDIA termékeiről van szó. Szintén csúcscategória lesz a cél, nevezetesen a 6800 Ultra és a 6800 GT kártyák. De ennyit erről... Az ATI az utóbbi időben kicsit mintha megint lelassult volna. Ezalatt nem kártyájuk folyamatos sebességcsökkenését kell érteni, sokkal inkább azt, hogy fejlődési sebességük megállt. Na, azért ez nem igaz! Egyszerűen arról van szó, hogy gőzerővel áttértek a hamarosan valóban követelménynek számító PCI Express csatlófelületre, és mint megveszett vadak ontják magukból a különféle chipecet. Éppen ezért éreztük fontosnak, hogy összehasonlító tesztben (reményeink szerint) utoljára

### Connect 3D X800 Pro

Lapos felhozatal



Külsőre szinte a megtévesztésig hasonló az ímént összefoglalt kártyához. Hasonló színezet, kialakítása tökéletesen megegyezik, szemre csak a bordájára ragasztott ventilátorban tér el tőle. Melegedése hasonlóan alakult, zajszintje úgyszintén. Teljesítményében sincs kiugró különbség, de azért egy-két helyzetben gyorsabb. Dobozának tartalma – a Connect 3D-től megszokott módon – igen szegényes. Mindössze egy meghajtó drivert és kábeleket (S-Video Dual elosztó, S-Video/RGB konverter, DVI/CRT átalakító) találhatunk benne. Egyetlen extrával rendelkezik, ami nem más, mint a VIVO funkció. Ennek segítségével akár videót is digitalizálhatunk vele. Ha kell, megér egy tizes pluszt.

↑ VIVO  
↓ Kevés extra

TELJESÍTMÉNY	31/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	15/20
ÁR	7/10

77%

ra foglalkozunk AGP-s kártyákkal. Nem kell megijedni, Piactér rovatunkban továbbra is megemlítjük majd az érkező egyedeteket, de mi is haladunk a korral. 2005 egyértelműen a PCI-X évszava, így időben szeretnénk ezekkel a lehetőségekkel foglalkozni.

#### Tesztgép és hangulati elemek

Ezúttal is csodás kis tesztgépünket használtuk a fizikai képességek vizsgálatához. Ez jelen pillanatban így fest: 3,2 gigahertzes processzor, 1 gigabájt memória, 120 gigabájt Maxtor DiamondMax Plus 9 HDD, és ugyebár az aktuális grafikus kártyák. Szoftver oldalról egy SP2 és DirectX 9.0c kombóval felturbózott Windows XP támogatását élvezzi. A táblázatból is

### GeCube X800 Pro

Elvárható extrákkal



A hazánkban egyre jobban nyomuló, viszonylag új márkának mondható X800-as megoldása kialakításban hajszára megegyezik a Connect 3D küllemével. Ez a cég sem költött hát sokat cicomára, egyszerűen az ATI eredetileg megtervezett külsejét alkalmazta. Érdekeség, hogy teljesítménye gyakorlatilag tökéletesen megegyezik az előbbi kártyával, ami arra utal, hogy valószínűleg ugyanabban a gyárban készült a termék. Az igazi különbséget dobozának tartalmában véltük felfedezni. Több teljes program (Power DVD, CD/DVD menüszerkesztő, CS: CZ), valamint két speciális (S-Video Dual elosztó, S-Video/RGB konverter) és két általános (tápelosztó, DVI/CRT átalakító) kábel. Ez utóbbiakért (és a VIVO-ért) azonban igencsak sokat kell kipengetnünk...

↑ Elfogadható ár  
↓ Picit zajos

TELJESÍTMÉNY	33/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	16/20
ÁR	8/10

81%

kiderül, hogy a 3DMark05 (megtalálható DVD mellékletünk Extrák rovatában), az Unreal Tournament 2004, az id Software legutóbbi üdvöskéje, a Doom 3, valamint a még valóban friss, Source-engine hajtotta Counter Strike: Source programokban mértük a teljesítményt. Miután ATI-s körökben igyekeztek meggyőzni arról, hogy a 4.10-es Catalyst csomag az igazi, ezt is használtuk a teszthez. Nem mondhatnám, hogy kimagasló eredménynövekedést produkált, de tény, hogy nem is lettek rosszabbak az eredmények. Arra azonban tökéletesen fény derült, hogy a Pro kártyák között legalább annyira kicsi a teljesítménydifferencia, mint az egyes XT-k között. No de mégis hogyan lehetséges ez? Telje-

### MSI X800 Pro

A fullextrás



A jó öreg MSI ezúttal sem hazudtolta meg magát. Bár nem sokat foglalkoztak a kártya küllemével (ők is a referencia kialakítást használták), a már megszokott, gigantikusan nagy dobozzal dobták piacra az ATI-kártyát. A csomagolás persze megtévesztő lehet, de nem ennél a gyártónál. Kinyitva a fedelet, egy kisebbfajta Kánaán fogadja a kártya boldog tulajdonosát. A speciális kábelek mellett egy elég komoly CD-stóc is belefért a csomagolásba. A 15 (!) lemezen videószerkesztők, az MSI saját fejlesztésű különleges szoftverjei és igen komoly teljes játékok (XIII, Prince of Persia: The Sands of Time, URU: Ages Beyond Myst) találhatóak. Teljesítménye nem kimagasló, ára annál inkább...

↑ Rengeteg extra  
↓ Kategóriájának legdrágábbja

TELJESÍTMÉNY	33/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	18/20
ÁR	6/10

81%

sen egyszerűen: a rövid elemzések során többször felemltettem, hogy egyes kártyák szinte hajszálpontosan megegyeznek. Ez nem csupán külsejükre, hanem belsejükre is értendő. Az elmúlt években sok csicsás, felturbózott, ilyen-olyan grafikus kártyát láthattunk. Ezek buherálása során sokszor sikeresen tompították a teljesítményt, ergo nagyobb különbségek születtek. Most a legtöbb gyártó inkább nem nyúl a referencia kialakításhoz, melyet az ATI mérnökei álmodtak meg. Ezzel kiküszöbölhető az esetleges minőségromlás, illetve nem is kell komolyabb költségvetéssel fedezni az átalakítás fázisait. Inkább a tartalom, a kórtéssel és a tállással hódítanak a gyártók, kisebb-nagyobb sikerrel.

**TOSHIBA Notebook VERHETETLEN ÁRON!**  
Felülmúlhatatlan teljesítmény és multimédiás lehetőségek

További információ:  
[www.technotrade.hu](http://www.technotrade.hu)

Ne maradj le róla!

**Sulinet**  
expressz



## Sapphire Toxic X800 Pro

Nagy test, nagy élvezet



Óóó, be szépek is voltak azok az idők, mikor közfelháborodást keltett a GeForce kártyák óriási hűtése. Bemutatnánk akkor nektek a Toxicot, amely még annál is nagyobb valamivel J. Miért is jó ez az egész? A válasz pofonegyszerű. A szinte maximalizált méretű ventilátor olyan „lassan” forog, hogy a kártya majdhogynem hangtalan. Ezért pedig már valóban megéri némi helyet áldozni. Teljesítménye a Pro családtagok között az egyik legjobb, dobozában tartalma teljesen kielégítő (kábelek és teljes szoftver – Splinter Cell: PT, Prince of Persia: TSoT). Azt nem állíthatjuk, hogy ingyen adják, de ezért már valóban érdemesebb komolyabb összeget áldozni. Múltán nyerte el elismerésünket.

- ↑ Speciális hűtés
- ↓ Hatalmas hűtés

TELJESÍTMÉNY	34/40
KIALAKÍTÁS	26/30
EXTRÁK	16/20
ÁR	6/10

82%

## ASUS X800 XT

Nem mind arany...



Az első, jelenlegi legfelső kategóriás megoldás az ASUS-tól érkezett. Az X800 XT ma totálisan fullextrásnak számít mind mellékletek, mind teljesítmény és persze ár szempontból is. Dobozolása hasonlít az MSI-féle „a méret a lényeg” elvhez. A több kábel mellett 10 CD-t mellékeltek, utóbbiakon olyan teljes szoftvereket találhatunk mint például Counter Strike: CZ, illetve a Deus Ex: Invisible War. Megdöbbenve tapasztaltuk azonban, hogy iszonyatosan melegszik, „cserébe” az XT-mezőny leglassabbja volt. Tuningolással persze korrigálhatunk, de azért az mégsem ugyanaz. Extra szolgáltatás a mellékelt webkamera, amelyet a GameFaceLive szolgáltatással összekapcsolva jókat játszhatunk.

- ↑ GameFaceLive
- ↓ Indokolatlanul drága

TELJESÍTMÉNY	36/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	18/20
ÁR	3/10

81%

## PowerColor X800 XT

A „középkategóriás” XT



Külsőjében újfent referencia dizájnra hajazó megoldás, a bordájára ragasztott matrica különbözteti csak meg a nagy átlagtól. Mivel Hitman: Contracts reklám van rajta, következtetni lehet arra, hogy dobozában többek között ez a teljes verziós játékszoftver is megtalálható. Mellécsomagoltak még egy Counter Strike: Condition Zero példányt, és jó néhány videoszerkesztő és menügenerátor programot. Teljesítménye kiválóan illik az X800 XT-skálába, kár, hogy eléggé felmelegszik (no nem annyira, mint az ASUS), kicsit zajos is ennek köszönhetően, hiszen így gyorsabban kell pörögnie a ventilátornak. Ha elég sok elkölteni való pénzed van, nyugodtan vedd meg!

- ↑ Teljesítmény
- ↓ Eléggé melegszik

TELJESÍTMÉNY	37/40
KIALAKÍTÁS	24/30
EXTRÁK	15/20
ÁR	4/10

80%

## HIS Excalibur X800 XT

Szupertitkos tartalék



Végére maradt a mi kis titkos tartalékunk, a minden szempontból nagyágyúnak számító HIS terméke. Túl azon, hogy egy csúcskategóriás ATI chip élteti, kellő extra van hozzá, és kiváló a teljesítménye, hűtési technikájának megvalósítása megegyezik a Sapphiréval. Következésképpen elég csendes, még teljes leterhelés mellett is. Érdekesség, hogy – bár nem olcsó – az XT-k között a legkedvezőbb árszabással rendelkezik. Dobozában a már megszokott átalakítók és hosszabbítók mellett 7 CD-t is találhatunk (teljes felhasználói szoftverek és CS: CZ kíséretében). Ha valóban olyan kártyát akarsz, amellyel még tényleg jó ideig el lehet lenni, s elég pénzed is van rá, feltétlenül illet vegyél!

- ↑ Halk és gyors
- ↓ Kevés teljes játék

TELJESÍTMÉNY	37/40
KIALAKÍTÁS	26/30
EXTRÁK	16/20
ÁR	5/10

84%

## HA MÁR TUNINGOLSZ...

ITT A MEGOLDÁS

Minden bizonnyal némi forrasztással (...vagy egy chipset-gyártó-sorral -ender) is lehet extra lóerőt előcsalni a kártyákból, vannak azonban biztonságosabb lehetőségek is. Erre ad remek lehetőséget az úgynevezett RivaTuner, amely ATI és NVIDIA kártyákkal egyaránt megbirkózik. Elárulja kártyánk mindenmü technikai jellemzőjét, és akár finomhangolhatunk is. A másfél megás program leíróhelye:

[download.guru3d.com/rivatuner](http://download.guru3d.com/rivatuner)



## A Pro kártyák között legalább annyira kicsi a teljesítménydifferencia, mint az egyes XT-k között.

### Mi a jó, mi a szép?

Az örök kérdést, mely szerint „akkor most mi a fene legyen?”, ezúttal nem is annyira kacifántos megválaszolni. Azok számára, akik Pro vagy XT kártyát akarnak venni, tökéletesen letisztultulhatott már a helyzet. Egyértelmű ugyanis, hogy a teljesítménykülönbség egy kategórián belül oly parányi, amit egy teljesen általános tuningprogrammal bármikor eltüntethetünk. Az egyes kártyák (széria kiszereleésből és referencia designból adódóan) hasonlóan tuningolhatóak. A Pro kártyák közül jelen tesztünkben a legjobb vétel vitathatatlanul a GeCube megoldása. A legolcsóbbak egyike, VIVO funkcióival is rendelkezik és sebessége is teljesen elfogadható. Ha egy tényleg minimálisan gyorsabb, de jóval csendesebb kártyára vágysz, valóban érdemes egy tízzel többet áldozni a Sapphire Toxic kártyájára. Ha pedig úgy gondold, hogy elég

pénzed van egy csúcskártyára, és ráadásul csendeset is szeretnél (kategóriájában a legkedvezőbb árfekvésben), nyugodtan vállalj be egy HIS-t. A karácsonyi szezonig azonban még pont van annyi idő, hogy megvárjátok következő számunkat. Abban ugyanis fény derül arra, hogy a nagy rivális NVIDIA milyen árfekvésben, mely kategóriában, pontosan mennyit tud az ATI chipjeihez képest. A mérési eredmények már megvannak, és meg kell mondjam, igen tanulságos lesz... **ZeroCool**

Tesztgépünk támogatója:



# Nyerd meg a **Revoltec** modding csapat kézzel festett, egyedi Chieftec házát!

## A CSOMAG TARTALMA:

- **PC Noise Absorber Kit (Be quiet):** szigetelő lemez, amely radikálisan csökkenti a számítógép működésében közben létrejövő zajkibocsátást és vibrációt, öntapadós réteggel ellátott
- **Revoltec Chromus ATX 12V 1.3 450W-os táp:** 12 cm extra halk ventilátor, zavarstúrt VGA tápcsatlakozó, stabil feszültség értékek, kötegelt csatlakozók
- **Revoltec egyedi design Chieftec házon;** 473 x 205 x 522 mm, 2x USB, 1x FireWire csatlakozó az előlapon



**GameStar**

## KÉRDÉS:

Mi az érdekessége a Revoltec házának?

- GS A** – Ki lehet színezn
- GS B** – Speciális festés
- GS C** – Matricák vannak rajta

Küldd el a megoldást (GS A, GS B, vagy GS C) a **06-90-633-311**-es telefonszámra, és nyerd meg a Revoltec házát!

Az SMS elküldésének határideje: **2004. december 10.** (Az SMS díja 240 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS rendszer szolgáltató: D.C. Lax kommunikáció  
e-mail: sms@lax.hu  
telefon: 06-1-264-2443



**Média Planet Kft.**  
1133 Budapest, Pozsonyi út 46.  
Tel.: +36 1 889 2636  
E-mail: info@mediaplanet.hu  
www.revoltec.hu



# Weblan™



Mi?  
Szupergyors  
Internetelérés  
Bevezető áron?

Szolgáltatás csomag	Otthoni 512	Otthoni 768	Otthoni 1024	Otthoni 3072	Business 1 MB /s	Business 3 MB /s	Business 5 MB /s
Letöltési sebesség	512	768	1024	3072	1024	3072	5120
Feltöltési sebesség	512	384	512	1500	512	1500	2560
E-mail címek	6	6	6	6	6	6	6
Adatforgalom	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan
e-mail tárhely	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB	25 MB
Webtárhely	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB	100 MB
A hálózatra köthető PC	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan	Korlátlan
Egyszeri költség <sup>1</sup>	12000 Ft	12000 Ft	12000 Ft	12000 Ft	Változó	Változó	Változó
Havi díj <sup>1</sup>	3200 Ft	6000 Ft	7500 Ft	15000 Ft	18750 Ft	48000 Ft	80000 Ft
Egyszeri költség <sup>2</sup>	12000 Ft	12000 Ft	12000 Ft	12000 Ft	Változó	Változó	Változó
Havi díj <sup>2</sup>	3200 Ft	6000 Ft	7500 Ft	15000 Ft	18750 Ft	48000 Ft	80000 Ft

<sup>1</sup> Egy éves szerződés esetén

<sup>2</sup> Kettő éves szerződés esetén 2005 február 28-ig, a havi díj 0 Ft

A fent megadott árak az ÁFA-t nem tartalmazzák. Tájékoztató jellegű árinformáció, ajánlatnak nem minősül.

A Letöltési / feltöltési sebesség kbit /s -ban értendő.

Web cím: [www.weblan.hu](http://www.weblan.hu) E-mail: [ugyfelszolgalat@weblan.hu](mailto:ugyfelszolgalat@weblan.hu) Fax: 06-80-552-085  
Központi telefonszám: 273-2590 Mobil információ: 06-20-212-4263

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



## Philips

### A futurisztikus

A Philips mérnökei nagy figyelmet szenteltek az író külsejének is. Igazán csinos darabhoz van tehát szerencsénk, a közepén egy kékes fényű világító csikkel rendelkezik, amely CD-írás esetén vált csak pirosra. A belbecs terén sem kell szégyenkeznie, a pluszos DVD-eket 16-szoros sebességgel képes pörkölni, míg mínuszos testvéreit „csupán” 8-szorosan. A dual layeres pluszos Verbatim lemezzel 2.4-szeres sebességen boldogul el. Átlagos árához csendes működés és elfogadható teljesítmény társul.

SEBESSÉG	40/50
SZOLGÁLTATÁSOK	23/30
EXTRA	10/10
ÁR	7/10

80%



## Freecom

### Hordozható megoldás

Ha külső DVD-írót szeretnénk, a Freecom háza táján kell szétvágni. Az új dual layeres külső DVD-írójukat FireWire porton érdemes csatlakoztatni a gépünkhöz, bár lehetőség van a lassabb, USB 2.0 kapcsolódásra is. Az áramforrást egy külső adattorról kapja. Az írási sebességét illetően nem panaszkodhatunk, szépen teljesít, némelyik belső társát is komolyan képes megszorongatni. A zajszint elfogadható, egyetlen hátrányként a külső egységek általános hibája, a magas ár róható fel neki.

SEBESSÉG	45/50
SZOLGÁLTATÁSOK	28/30
EXTRA	10/10
ÁR	2/10

85%



## NEC

### Ha fontos a sebesség

Talán nem mondom újat azzal, hogy a számítástechnikai hardverek többségét NEC termékekkel szerelik. Nem számít tehát pályakezdőnek a NEC optikai meghajtók terén sem. A 3500A típus, kívülről szokásos fehér, egyszerű kinézete nem is sejteti, hogy mire képes. A dual layeres lemezeket ugyanis hihetetlen gyorsassággal képes a lemezre karcolni, ráadásul meglepően csendes is. A remek paraméterek mellett az sem elhanyagolható szempont, hogy a pénztárcakímélő kategóriába tartozik.

SEBESSÉG	48/50
SZOLGÁLTATÁSOK	27/30
EXTRA	7/10
ÁR	9/10

91%



## LG

### Variáció egy témára

A külső írók szerény táborát hivatott erősíteni ez a modell is. Dizájnban fehér házat és ezüstös előlapot kapott. A csatlakozást FireWire porton célszerű megoldani. Ha nincs ilyen az alaplapon, néhány ezresért beszerezhetünk egy bővítőkártyát bármelyik számítástechnikai szaküzletben. Működés közben ropogó csendes, alig melegszik a meghajtó. Teljesítményben némileg elmarad a társaitól, igaz, ez a maximálisan 2,4-szeres dual layer írási sebességnek köszönhető. Remek alternatívát kapunk, ha külső egységben gondolkodunk.

SEBESSÉG	40/50
SZOLGÁLTATÁSOK	24/30
EXTRA	9/10
ÁR	8/10

81%

# DUAL LAYERES DVD-ÍRÓK TESZTJE

## A MÉRET A LÉNYEG!

**M**anapság nem túlzás kijelenteni, hogy a DVD-írás már nem csak a kiváltságosak sportja, bemegyünk egy számítérboltba, és nevetséges áron hazavihetünk egy alap modellt. A DVD-s alapanyag alacsony áráról már ne is beszéljünk. Éppen ezért kíváncsiak voltunk, hogy az új, kétrétegű lemezek pörkölésére is alkalmas dual layeres írók hogyan is vizsgáznak teszt közben. Legelső problémával akkor találtuk szembe magunkat, mikor a DVD-írók beszállingóztak tesztlaborunkba, és tehetetlenül néztük az írószalagon tornyosuló termékek tömkelegét, holott akkor még nem volt nyersanyagunk hozzá. Mivel egyes írók a 16-szoros írási sebességét is támogatják, jó lett volna kipróbálni ezt is, de ehhez még kevésbé van alapanyag. A 16-szoros írásnál jelentkező, mindössze pár perces időmegtakarítás miatt nem csináltunk volna tesztet, számunkra érdekesebb a DVD9 lemezek (amilyen DVD mellékletünk is) megírása. A cikk elsősorban erre fókuszál, hiszen gon-

doljunk bele, mostantól igen komoly mennyiségű adatot tudunk majd archiválni. A tesztet a Nero 6.3.1.19 verzióval végeztük, mindegyik íróval egy 8200 megabájtos image fájlt írtunk ki, ezzel kihasználva a lemez teljes kapacitását. Csak úgy mellékesen megjegyzem, a ma kapható asztali DiVX-es lejátszók minden gond nélkül képesek megenni ezeket a lemezeket.

### Akkor most futás a boltba?!

A tesztet végigolvasva világosan kitűnik, hogy a DVD-írók Rolls Royce-airól beszélünk. Gyorsak, szépek, csendesek és baromi nagy kapacitású lemezeket képesek telepokolni adattal. Azonban úgy látjuk, egyelőre nem érdemes elcsábulnunk, mivel jelenleg még túl drága a kétrétegű lemez. Ahhoz hogy felváltsa ez az adattárolási technológia a hagyományos 4,7 gigabájtos DVD-eket, még el kell telnie egy kis időnek. A 16-szoros DVD-írás is roppant vonzó, bár jelenleg szintén nincs hozzá alapanyag,



## ASUS

### Megbízhatóság és minőség

Nem lehetett volna komplett a teszt, ha nem indítunk ASUS terméket a DVD-írók harcában. A 16-szoros írási képességekkel megáldott író a DVD+/-lemezeket is ezen a sebességen képes írni. A duplarétegű lemezeket 4-szeres sebességgel tölti meg adatokkal, és ezt a teszt során látványos eredményrel be is bizonyította. A mérések szerint az NEC teljesítményével szinte megegyező értékeket képes produkálni. Remek teljesítményre, minőségre és megbízhatóságra számíthatunk, ha az ASUS-t választjuk.

SEBESSÉG	49/50
SZOLGÁLTATÁSOK	28/30
EXTRA	7/10
ÁR	8/10

92%

## TEAC

### Megszokott jószág

Kíváncsian vártuk a TEAC szereplését, mivel általában jó tapasztalataink vannak a márkáról. A külsőt tekintve semmi extra nem tapasztalható, egyszerű fehér előlapja van, melyen a kiadó gombon kívül csupán egy mostanában eltűnőfélben lévő hangkimenet és hangerőszabályzó található. Az írás paraméterei jók, a kétrétegű lemezeket rövid idő alatt végzi ki (sajnos csak 2,4-szeres a sebessége). Kedvező ára és csendes működése tovább javítja az amúgy is kiváló összképet.

SEBESSÉG	41/50
SZOLGÁLTATÁSOK	21/30
EXTRA	10/10
ÁR	9/10

81%

## Samsung

### A legcsöndesebb

Legutolsónak a Samsung íróját teszteltük le. Dizájn terén semmi extrát nem találhatunk, letisztult, felesleges díszítő elemektől mentes külsőt kapott. A dual layeres írók többségéhez hasonlóan ez a példány is „csak” 2,4-szeres sebességgel képes megírni egy 8,5 gigabájtos lemezt. Munka közben nesztelenül dolgozott, ráadásul melegedése is igencsak elhanyagolható. A remek szolgáltatások mellé egy igen kedvező árfekvés társul. A négyszeres sebességű változatára is érdemes lesz odafigyelni!

SEBESSÉG	42/50
SZOLGÁLTATÁSOK	26/30
EXTRA	9/10
ÁR	9/10

86%

## MIELŐTT FÜLIG ÉRNE A SZÁNK

### ALAPANYAG ARANYÁRBAN

Még mielőtt mindenki örvendezne, hogy milyen olcsón lehet hozzájutni az efféle írókhoz, egy apróságra azért felhívnánk a figyelmeteket. Az írók tényleg nem kerülnek sokba, viszont az alapanyag egyenlőre szinte megfizethetetlen. Sőt, tovább mennék, a teszt időpontjában hivatalosan még nem is lehetett hozzájutni nyersanyaghoz, a Verbatim volt az egyetlen, aki biztosítani tudta nekünk a teszthez szükséges alapanyag-mennyiséget. Egyes boltokban különben 4000 forintot kell leszurkolnunk egyetlen lemezért, ami – valljuk be – nem túl olcsó móka. Nem hivatalos forrásokból azonban ennek az árnak a töredékéért, mindössze 1400 forintért lehet hozzájutni egyéb, kevésbé márkás kétrétegű lemezekhez. Más kérdés, hogy ez még így is drága...



Sokan a merevlemezek felszabadítójaként, mintegy megváltóként aposztrofálják a dual layeres írókat. Úgy döntöttük, bemutatjuk és leteszteljük az itthon is kapható 8.5 gigabájtos lemezek írására képes szörnyetegeket, hogy megkönnyítsük a döntést az esetleges vásárlás előtt állóknak.

...nem érdemes  
egyelőre  
elcsábulnunk

ráadásul a manapság legelterjedtebb 8-szoros írási sebesség is már bőven elegendőnek mondható a maga 8-9 percével. Azoknak ajánlanánk tehát elsősorban ezeket az írókat, akiknek nincs DVD-írójuk, és mindenképpen szeretnék már nagy kapacitású lemezt pörkölni. Következésképpen azokat türelemre intենék, akiknek

van DVD-írójuk, és csak a kétrétegű lemezek miatt váltanának. Nem kell Aigner Szilárdot megszegyenítő jóstehetség ahhoz, hogy előre megmondjuk, valószínűleg egy kis idő elteltével a dual layeres alapanyag úgyszólván barátságosabb áron lesz kapható.

**Mady**  
Tesztgépünk támogatója a



Termék	DL lemez írási idő (perc,mp)	DVD+R DL	DVD+R	DVD-R	DVD+/-RW	Forgalmazó	Telefon	Honlap	Ár (+áfa)
NEC	26,44	4x	16x	16x	4x	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200	www.ramiris.hu	17 840
ASUS DRW-1604P	26,42	4x	16x	16x	4x	Ramiris Rubin Rt.	06-1-888-3200	www.ramiris.hu	18 600
TEAC	40,15	2,4x	16x	8x	4x	Case Hungary Kft	06-1-450-2930	www.case.hu	18 000
LG Super Multi GSA5120D	44,14	2,4x	12x	8x	4x	LG Electronics Magyar Kft.	36-1-455-60-60	www.lg.hu	31 780
Samsung	42,39	2,4x	16x	12x	4x	Samsung Eletronics Magyar Rt.	-	www.samsung.hu	20 048
Freecom	26,25	4x	16x	16x	4x	Multimédia Magyarország Kft.	05-1-463-9030	www.multimedia.hu	27 992
Philips 1640B	41,32	2,4x	16x	8x	4x	Multimédia Magyarország Kft.	05-1-463-9030	www.multimedia.hu	23 992



HA MÁR UNJUK A BILLENTYŰZETET

## JÁTÉKKONTROLLEREK TESZTJE

Legyen szó különféle sport- és szimulátoros játékokról, egy dologban mindenki egyet ért: ezeket legkényelmesebben egy remek játékvezérlő társaságában lehet végigoltni. Ebben a rövid cikkben megtudhatjátok, mi a helyzet jelenleg a kontrollerek piacán, mire érdemes beruházni.

**P**ár hónapja a kormányokat vet-tük alaposan szemügyre, most játékvezérlőkből szemezgettünk. Tulajdonképpen a cikk rövidségét az magyarázza leginkább, hogy az egy évvel ezelőtti átfogó kontrolleres teszt óta a nagyobb cégek nem sokat újítottak. Ez sajnálatos, de tény. Amit lehetett (és érdemes volt), összeszedtünk.

### Trust 850F Vibraforce Feedback Sightfighter

Legelsőként a Trust háza tájáról vizsgáltunk meg egy force feedbackes gamepadot, amely az átlagos árkategóriában kíván babérokra törni. Zsinóros kivitelről van szó, s az USB porton keresztül csatlakoztathatjuk gépünkhöz. Kategóriájának megfelelően sokféle extrával látták el. Kellemes fogást biztosít az érdekes „kifliszerű” kialakítás, a 8 tűzgomb pont kézre esik. A 850F érdekessége, hogy a közepén egy igen praktikus görgő és egy gázkar is helyet kapott. A kedvező ár és a remek használhatóság miatt mindenkinek ajánlhatjuk.

### Genius MaxFighter F-31U

A Genius múltkori tesztünkben is szép számú termékkel volt jelen.

A MaxFighter F-31U új színfoltot jelent a joystickek között. A szolid fekete ház és az ezüstsínű gombok elegáns hatást keltenek. Fogása elfogadható, ergonomiai szempontokat figyelembe vévő kialakítás jellemzi. Kedvenc szimulátorunkat előszedve a Rouge Squadron került beállításra, amelyben egy X-Winggel csaptunk szét a Tie Fighterok között. Szépen dolgozott a beépített Vibration Feedback rendszer, és mind a 10 gombról megállapíthatjuk, hogy tényleg jó helyre kerültek. Kellemes élményekkel zárult a teszt, a középkategóriában induló joystickek között mindenképpen jó választás lehet.

### Logitech – a szakaszvezető

A teszt végére hagytuk a Logitech termékeit, amelyekből ezúttal két kontrollert és egy joysticket került kárpadra. Elsőként a közepes árkategóriában indított Logitech Precision Gamepad elnevezésűt vizsgáltuk. Formáját tekintve hasonlít a PS2-es kontrollerekre, viszont a szögletes formáit lekerekített vonalak jellemzik. A szokásos nyolccallású iránypad mellett négy tűzgombbal találkozhatunk, s mindezt további két-két gomb egészíti ki. A fogása kellemes, a felhasznált anyagok minősége kiváló. Egy át-

lagos játékvezérlőről van szó, amely az olcsó kategóriából tornászta magát a legjobbak közé. Csak a force feedbacket hiányolhatjuk belőle. A második kontrollert az egykori teszt győztesének, a Cordless Rumblepad nagytestvérét, a Cordless Rumblepad 2-est tisztelhetjük. A 2,4 gigahertzes frekvenciatarományban működő adatátvitelnek köszönhetően a szoba bármely részéről kényelmesen játszhatunk, megszabadulva így a zsinór nyújtotta kellemetlenségek-től. A kényelmünkhöz hozzájárul még a remek kialakítás is, ami összesen 12 gombnak, egy iránypadnak és két miniatűr joysticknek köszönhető. A szerkezetet két AAA típusú elem szolgálja ki, ami aktív játék mellett is hetekig biztosítja az energiaellátást. A minőség és szolgáltatások tekintetében egyaránt kijelenthetjük, hogy méltó utód született, jogosan illeti meg a tesztgyőztes díj. Legutoljára hagytuk a Logitech Extreme 3D Pro névre keresztelt botkormányát, amely az ugyancsak tesztgyőztes Cordless Freedom 2.4-et hivatott felváltani. Érdekességképpen egy forgatható nyelvű botkormánnyal lett ellátva, amelyet további 12 programozható nyomógomb és a nyolcír-

nyú gumirozott billenő gomb egészít ki. A remek kialakításnak köszönhetően minden gomb jól kézre áll, ráadásul az asztalon is igen stabilan helyezkedik el a talpzata. Vezeték nélküli modell révén akár a kanapénkból is irányíthatjuk a játékokat. Aki a legjobb botkormány tulajdonosa akar lenni, az egyértelműen a Logitech Extreme 3D Pro-t választja.

### A szokásos kérdés – válaszok!

Azt, hogy mit is vegyünk, mindenkinek az egyéni ízlése és legfőképpen a pénztárcája határozza meg. A középkategóriában versenyző modellek közül elsősorban a Genius botkormányára és a Trust termékére szeretnénk felhívni a figyelmeteket. Ezek igen jó szolgálatot tesznek, és ár/teljesítmény arányuk is kedvező. Ha viszont megszállott játékosok vagyunk, és megengedhetjük magunknak a többletköltséget, illetve hosszú távra szeretnénk kontrollert vásárolni, akkor igenis érdemes beruházni a felső kategóriás modellekre. A Logitech Rumblepad 2 és a Logitech Extreme 3D Pro egyaránt kitérő választást jelent gamepad és joystick témában.

**Mady**

Genius Maxfighter F31-U Vibration	Trust Vibraforce Feedback 850F	Logitech Precision Gamepad	Logitech Cordless Rumblepad 2	Logitech Extreme 3D Pro
				
5 020 Ft+áfa	7 192 Ft+áfa	2 712 Ft+áfa	9 032 Ft+áfa	7 032 Ft+áfa
G.Network Kft.	Multimédia.hu Kft.	Herta Számítástechnika	Herta Számítástechnika	Herta Számítástechnika
06-1-239-7020	06-1-463-9030	06-1-239-8028	06-1-239-8028	06-1-239-8028
<a href="http://www.genius.hu">www.genius.hu</a>	<a href="http://www.multimedia.hu">www.multimedia.hu</a>	<a href="http://www.herta.hu">www.herta.hu</a>	<a href="http://www.herta.hu">www.herta.hu</a>	<a href="http://www.herta.hu">www.herta.hu</a>

Már csak két évet kell várni, és 2006-ban rendszerbe állnak az első magyar Gripen repülőgépek a Magyar Légierő kötelékében. Az első hét gépet 2007-ben újabb hét követi, így végül 12 darab együléses és 2 db kétüléses harci gép vigyázza majd a Magyar Köztársaság légterét. Bemutatásuk mellett a NASA robotkutyájával és a világ legnagyobb túlyuk kamerájáról írunk e hónapban.

## ROBOTKUTYA VAGY KUTYAROBOT?

A NASA fejlesztései nem állnak meg. A szervezet egyértelműen arra készül, hogy az elkövetkező évtizedekben embert juttasson más planetákra (a Holdra, illetve a Marsra), ahol lakni és dolgozni fognak az űrhajósok. Azonban az ott dolgozó embereknek segítségre is szükségük van, így megszületett a négy keréken gördülő Boudreaux (Kiejtve: bodró), a hivatalosan Extra Vehicular Activity Robotnak nevezett „járomű”. Első tesztjére szimuláció keretében került sor Utah állam sivatagában, ahol Boudreaux követte az űrhajóban dolgozó asztronautákat, eszközöket, illetve geológiai mintákat szállított.

A robot persze ennél sokkal többre képes: ön maga közlekedik a sziklás terepen, hangban adott utasításokat teljesít, sőt, hangban elmondja, merre található, ha az űrhajósok megkérdezik. Sztereó kamerája segítségével a bázison tartózkodók is pontosan

megfigyelhetik, mi történik odakint. GPS navigációs képességekkel rendelkezik, így a planéta körül kiépített műholdhálózatra is szükség lehet, azonban szerencsére saját „látásával” is képes tájékozódni.

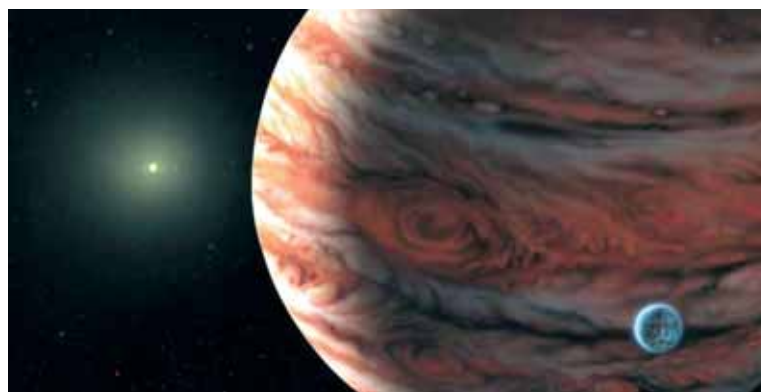
Ez a robot sok dologban ügyesebb, mint emberi „társai”, akik nagy, nehézkes űrruhát viselnek. Ügyesen használható karjával könnyedén tud tárgyakat, köveket felvenni a földről (ez a manőver szinte lehetetlen a nehézkes űrruhákban). Hosszú távon szállíthat eszközöket (levéve a terhet az űrhajósokról). Mindemellett pedig sokkal könnyebb súlya révén egy misszióra olcsóbb elszállítani, mint egy embert. Jelenleg újabb teszteken vesz részt Utah államban, ahol továbbfejlesztett akadályelkerülő képességeit ellenőrzik. Elemzők szerint a robot sokkal előbb készen áll majd a távoli munkára, mint maga az ember.



## A VILÁG LEGNAGYOBB TÚLYUK KAMERÁJA

Az Egyesült Államokban nagy divat gyakorlati órákon túlyuk kamerát építeni. S amilyen egyszerű általában a nagy ötletek születése, olyan egyszerű a NASA jövőbeli teleszkóp terve is, amely ezen az egyszerű, kisiskolai vizuális kísérleten alapszik. Egy körülbelül focipálya méretű csillagárvénykolót készítenek majd nem átlátszó anyagból. Ennek a közepében egy 10 méter átmérőjű lyuk lesz, amely segítségével egy vizsgált csillag fényét szét lehet választani szomszédjaitól, illetve a zavaró környezeti fényektől. Több tízezer kilométerrel odébb egy észlelőűrhajó teleszkópja fogja fel a csillagárvénykolón keresztül beérkező fényt. Az ilyen

rendszerrel távoli csillagok bolygó-rendszerei lesznek majd felfedezhetőek, sőt, akár Hold méretű planetákat is meg lehet majd találni. Emellett könnyebbé válik majd a „bio jelek” észrevétele is (ezek a metán, víz, oxigén és az ózon). Az űrben lévő egyszerű eszköz segítségével akár 100 fényévnnyire levő bolygók óceánjait, jégapkait, vagy felhőzetét is észlelhetjük, sőt, ha egy bolygón esőerdő található, meg lehet majd különböztetni a sivatagtól. S amilyen egyszerű maga az eszköz, annyira bámulatosak a lehetőségei, így a NASA meg is bízta a Boulderben található University of Colorado egyetem az ötlet pontos kidolgozásával.



A képen a Grippen harci szimulátora látható



# Gripen

## Repülünk a jövőbe?

**M**iert is érdekes ez a hír? Mert a közelmúltban elkezdődött a magyar Gripenek összeszerelése, így érdemes kicsit elfilozofálgatni azon, mit is tud egy ilyen 14 tonna maximális felszálló súlyú harci repülő. Első, talán legfontosabb tulajdonsága, hogy ez egy 4. generációs eszköz, amely több célra is alkalmas. Ez azt jelenti, hogy a fedélzeti számítógép segítségével akár menet közben is átváltható mondjuk felderítő feladatról támadóra, így az adott légi erőnek nincs szüksége külön felderítő és támadó repülőgépekre. A technika így már eleve költségcsökkentő hatású. S miért 4. generációs? Olyan „intelligenciával” rendelkezik, amely segítségével digitálisan történik minden a fedélzeten. Egyrészt folyamatos kommunikációra képes saját „kollégáival” egy igen gyors adatbusz segítségével, másrészt különféle adatközlési rendszerek (műholdak, radarok) használatával könnyedén irányítható. Tehát egy légi harc esetében nemcsak a repülőgép fejlett fedélzeti műszerei (radarja), hanem a műholdas rendszer, illetve a többi repülőgép által összegyűjtött információk is segítenek az úgynevezett BVR (Beyond Visibility Range, azaz látótávolságon kívüli) célok megtalálásában és leküzdé-

sében. Ehhez természetesen az intelligens fegyverzet is nagyban hozzájárul. A gép irányítását is egy digitális rendszeren, a HMI-n (Human Machine Interface) keresztül végzi a pilóta. Három darab „normál” és egy holografikus kijelző segíti munkáját. A HUD (Heads-Up-Display) a fegyverrendszerek becélzásához vetíti ki az információkat a pilóta elé. Az FDD a repülési

mezéjében vannak. A számítógép a pilóta fejfördítéséhez is alkalmazkodik, így a vizuálisan beállított célra akkor is „vissza lehet nézni”, ha a gép vagy a pilóta feje elfordult. Jelenlegi állás szerint a magyar légierőben nem lesz rendszeresítve a Cobra, azonban annak örülhetünk, hogy a cseh légierőben is hasonló Gripenek teljesítenek majd szolgálatot.

adatszerzés felbecsülhetetlen lehet háborús helyzetben. A fedélzeti számítógéprendszer másik előnye, hogy képes megmondani, adott esetben mit kell javítani, mit kell felülvizsgálni, így a bevethetőségi mutató is tovább növekszik. Ad absurdum még az is elképzelhető, hogy mi magunk, külső szemlélők megtudhassuk, épp hol tartózkodik egy ilyen gép (na persze ez katonai ügy, így soha nem fogják elárulni, de a technika képes rá). Extrém esetben pedig, mint egy jó igásló, a repülőgép egyszerű „gombnyomásra” hazatalál az otthoni bázisra is, ahol a pilótáknak csak a leszállást kell végrehajtaniuk. Természetesen a gép okossága azt jelenti, hogy szinte bármilyen napszakban és időjárási körülmények között bevezethető (mondjuk azért egy 300-400 km/h-s forgószelet nem tudom, hogy bírja). S azért tegyük hozzá, hogy a sok-sok számítógép és digitális funkció mellett a jól kitalált, nagy terhelést elbíró sárkányszerű szerkezet is sokra képes (még akkor is, ha a közeli légi harc kora lassan-lassan lejár). Ez a repülő még nem képes pilóta nélkül repülni, de megsokszorozza a legjobb pilóta képességeit is a hozzáadott intelligenciával.

**Gyu**

## Az érdekesen kinéző, kacsaszárnyú gép végül is nem más, mint egy nagy, repülő harci számítógép

adatokat jelzi ki, a HSD az adott elektronikus térképre (amely a navigációt segíti) vetíti ki a repülőgép adatait, illetve a fontos információkat. Az MSD a lokátor, az infravörös és egyéb érzéklők adatairól informál. Ezen a képernyőn repülési és tűzvezetési adatok is megjelennek. Ez azt jelenti, hogy az érdekesen kinéző, kacsaszárnyú gép végül is nem más, mint egy nagy, repülő harci számítógép. Egyébként pont a közelmúltban sikeresen alkalmaztak először HMD-t (azaz Head Mounted Display – Fejre Helyezhető Kijelzőt) Gripen gépen. A Cobra nevű készülék a sisak belső lencséjére vetíti az adatokat, amelyek így mindig a pilóta látó-

S miért is jó egy ilyen intelligens harc-eszköz? Legfőképp azért, mert sokoldalúsága miatt igen rugalmasan, sőt olcsón (no ez persze relatív) működtethető. A Gripen fejlesztő mérnököknek eleve ez volt a célja: akár egy országútra leszálló harci gépet is fel lehet gyorsan készíteni egy kis csapattal arra, hogy bármikor felszállhasson, és harci feladatot hajthasson végre ismét. A fejlett intelligencia nemcsak harcértékeit növeli, hanem a kommunikációs lehetőségek miatt a szövetségi rendszer többi repülőgépével együttműködve is végrehajthatja feladatát. Arról nem is beszélve, hogy a műholdakkal és korszerű radarokkal segített felderítés és

**Pir@mis Computer**  
www.piramiscomputer.hu

**1053 Budapest Kálvin tér 2.**  
uzlet@piramiscomputer.hu

Komplett konfigurációk, tartozékok, alkatrészek, kellékek értékesítése  
Számítógépek javítása, karbantartása, vírus-irtás, szervizelés

Régi lemezeit, magnókazettáit, magnoszalagjait CD-re másoljuk  
Tel: 486-0912

H-P: 10-20 Digitális és hagyományos fotóelőhívás, szkennelés, nyomtatás, cd írás  
Sz: 9-15 Egyedi CD, DVD, VHS borító készítés

**Internet már 5 Ft/perctől**

**SYS-TEAM 2000 KFT.**

- Teljes körű szervizelés
- Számítógép-konfigurációk
- Használt és új alkatrészek
- Gépátépítés beszámítással
- Bizományi adás-vétel-csere
- Szaktanácsadás
- Rendszerfelügyelet

Zsoltvári u. - Legénybőr u. sarkon (Újpalota)  
1157 Budapest

**TEL: 417-1240**  
**FAX: 417-1240**

**5% kedvezmény**



HASZNOS TANÁCSOK, TIPPEK

## GÉPFEJLESZTÉS MINDENKINEK

Biztos sokan találkoztunk már azzal a kellemetlen érzéssel, amikor a várva várt játékot betöltve gépünk igencsak elgondolkodott. A programozók, hardvergyártók legközelebbi rokonainak felmérése után azonban világossá válik a helyzet: ha játszani szeretnénk, fejlesztenünk kell!

**M**ielőtt azonban meggondolatlanul rohannánk a legközelebbi számítógépes szaküzletbe, érdemes mérlegelni, hogy egészen pontosan mivel is kezdjük házi kedvencünk fejlesztését. Elsőként el kell döntenünk, mennyi pénzzel gazdálkodhatunk, illetve milyen területeken szeretnénk a gépet bővíteni. Ebben szeretnénk Nektek rövid tanácsokat, tippeket adni, hogy jobban kiigazodjatok a gépfejlesztés menetének útvesztőjében.

### Az első lépések

Mivel gépünk sebességét alapvetően a processzor, a grafikusártya és a memória határozza meg, erre a három területre érdemes koncentrálni. A mindezeknek otthont adó alaplap is igen fontos szerepet kap a procedúrában. A processzor fejlesztésénél kiderül, hogy mennyire komoly tényező is alaplapunk. Utóbbi határozza meg ugyanis, hogy maximálisan mekkora processzort tehetünk a gépbe. Ha régebbi alaplapunk van, esetleg próbálkozhatunk BIOS-frissítéssel is, ugyanis sok modell ezek után képes lesz nagyobb processzor befogadására. Általában így akár 300-400

megahertznel nagyobb órajelű CPU-t is támogat majd, ám ez még elhanyagolható teljesítménynövekedést okozna, így ezt csupán végső megoldásként érdemes alkalmazni. Ha már új procit veszünk, érdemes a lehető legnagyobbat beszerezni, természetesen figyelve az ár/érték arányt. Nagyon fontos, hogy használtan soha ne vegyünk procit, ugyanis nem tudhatjuk, hogy előző gazdája nem hajtotta-e túl. Végül ne feledkezzünk meg a táp cseréjéről sem, ugyanis az újabb rendszerek stabil működéséhez 350-400 wattos táp kell.

### A grafikusártya cseréje

Az egyik legfontosabb hardverelemet, a VGA-kártyát is célszerű időközönként frissíteni. A tapasztalatok azt mutatják, hogy nem kell minden egyes generációváltásnál grafikusártyára költeni. Gondoljunk csak bele, a most nevezetes összegbe kerülő Radeon 9800 Pro-val még tökéletesen el lehet játszogatni bármilyen játékkal, ugyanakkor az ára nettó 35-40 000 Ft körül mozog. Továbbá itt is, akárcsak a processzoroknál, célszerű ésszerűen tartani azt a tényt, hogy akkor érdemes pénzt áldoznunk erre az ak-

cióra, ha nem csak egy minimálisan jobb kategóriával tudunk feljebb lépni. Felső kategóriás kártyáknál ez szintű igaz, mint alsó kategóriában, tehát egy X800 Pro-t nem feltétlenül kell X800XT-re bővítenünk. A különféle tuning progikat pedig csak végső esetben, megfelelő hűtés mellett vegyük igénybe, ugyanis ezek használatával ugrik a kártya garanciája.

### A memória bővítése

Harmadik legfontosabb területként a memóriákat érdemes szemügyre vennünk. Egy erős, játékra is alkalmas rendszer alapját a minőségi és megbízható memóriamodulok jelentik. Ez az a kategória, ahol a legkevesebb pénzzel tudjuk a legnagyobb fejlesztést elérni. A memória árak olyan alacsonyban tanyáznak a pár évvel ezelőtti árakhoz képest, hogy célszerű lecserélni őket minimum 512 megabájtra. Érdemes a csupán 1-2 ezreszel drágább márkás memóriákat választani, sok kellemetlenségtől kímélhetjük meg magunkat. Ha el akarjuk kerülni az új és régi memóriák órajeléből és típusából eredő inkompatibilitást, a régieket inkább tegyük a polcra, és helyette az új, 333 vagy 400 megahertzes modulokat válasszuk.

### Ha nagyon sok pénz van

Mostanában egyre több e-mailt kapunk, hogy a hagyományos rendszerekről megéri-e áttérni PCI Expressre. Sőt, egyre többen kérdezik, hogy az NVIDIA SLI (két VGA-kártyás) rendszerét mikortól lehet itthon is venni. Az igazság az, hogy egyenlőre még nem lehet pontos árakat tudni, de egy-

biztos: a bővítés ezen formája csakis igen vastag pénztárcával rendelkező játékosoknak fog megadhatni. Tehát jelenleg azt mondhatjuk, hogy nem érdemes erre spórolni, hiszen a hosszú éves megfigyelések azt mutatják, hogy a – kezdetben csillagászati magasságokban járó – árszint mérséklődni fog a technológia elterjedésével együtt. Végezetül érdemes arról is beszélni, hogy mit csináljunk a gépünkben nyugdíjazott alkatrészekkel. Azon kívül, hogy a barkácsrovatban szétzúzzuk őket (☺), megpróbálhatjuk a neten értékesíteni a nagyobb apróhirdetési portálokon, ezáltal a fejlesztés költsége is visszatérül némileg. A rövid fejlesztési tanácsok után a következő számban azoknak fogunk kedvezni, akik új gépet szeretnének vásárolni, ugyanis alaposan szétnézzük majd a játékra kínált bolti konfigurációk között.

**Mady**

## MEGOLDJUK OKOSBAN

AKCIÓBAN A WINBOOST

A gépfejlesztés mellett szeretnénk figyelmetekbe ajánlani a Winboost nevű kis tweaker progit, amellyel gépünk erőforrásait használhatjuk ki maximálisan. A telepítés után egy barátságos grafikus kezelőfelülettel találkozhatunk, ahol a tuningban kevésbé járatos felhasználók is könnyedén eligazodhatnak. A CD/Dupla DVD mellékletünkön megtalálhatjátok a program tesztverzióját, amelyet természetesen mindenki csak saját felelősségére használjon!



## HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

Sziaztok! Üdvözlünk mindenkit a hardverteszt-összesítőnk oldalain, ahol - mint minden hónapban - most is az általunk tesztelt és javasolt termékeket találhatjátok tájékoztató jellegű, aktuális nettó árakkal, kategóriákba rendezve. „Aktuális”, azaz minden hónapban változó dobozunknak a lemezes MP3 lejátszó vásárlása előtt állók fogják nagy hasznát venni. Kellemes böngészést kívánunk!

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

<b>Frissítés</b>	Connect 3D Aii Radeon 9600 XT	86%	33 000 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	82%	31 000 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Abit ATI Radeon 9600 XT-VIVO	81%	33 500 Ft	2004. 08.
<b>Ártipp</b>	Inno3D Tornado GeForce FX 5700 Ultra	82%	31 000 Ft	2004. 08.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

<b>Frissítés</b>	Sapphire Radeon X800 Pro 256 Mb	-	84 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Inno 3D GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	87%	61 900 Ft	2003. 08.
<b>Frissítés</b>	Connect 3D Radeon 9800 Pro	86%	50 000 Ft	2003. 10.
<b>Ártipp</b>	Club 3D GeForce FX 5800 128 MB	84%	65 500 Ft	2003. 07.

### Intel alaplap (Socket 478)

<b>Frissítés</b>	MSI 848P Neo-V	83%	15 000 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	Abit IS7-V2	82%	14 900 Ft	2004. 08.
<b>Frissítés</b>	EpoX 4PLAI	81%	15 500 Ft	2004. 08.
<b>Ártipp</b>	Abit IS7-V2	82%	14 900 Ft	2004. 08.

### AMD alaplap (socket A)

<b>Frissítés</b>	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	17 500 Ft	2003. 07.
<b>Frissítés</b>	MSI K7N2G	89%	18 500 Ft	2003. 07.
<b>Frissítés</b>	Aopen AK79G Max	88%	20 900 Ft	2003. 07.
<b>Ártipp</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	17 000 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

<b>Frissítés</b>	P4 3.0 Ghz FSB800	-	34 000 Ft	Belső teszt
<b>Új</b>	P4 2.4 Ghz FSB800	-	26 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Celeron 2.8 Ghz	-	17 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Celeron 2.0 Ghz	-	11 500 Ft	Belső teszt

### AMD processzor (Socket A)

<b>Új</b>	AMD Athlon XP 3200+	-	28 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	AMD Athlon XP 2800+	-	18 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	AMD Athlon XP 2500+	-	14 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	AMD Athlon XP 2300+	-	10 000 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

<b>Frissítés</b>	Thermaltake A1480	-	2 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	GlacialTech Igloo 4350	-	2 500 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

<b>Frissítés</b>	GlacialTech Diamond 2100	-	3 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	COOLINK Cool-122	-	3 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

<b>Frissítés</b>	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	32 900 Ft	2003. 03.
<b>Frissítés</b>	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	31 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Sound Blaster Audigy Player	89%	10 000 Ft	2002. 08.
<b>Ártipp</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	8 500 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

<b>Új</b>	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	31 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	20 900 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	14 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	11 000 Ft	Belső teszt

### CD-író

<b>Frissítés</b>	Yamaha CRW-F1	94%	12 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Plextor PlexWriter W4012	93%	13 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissítés</b>	Teac CD-W540E	91%	10 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung 52/24/52	86%	6 900 Ft	Belső teszt

### DVD-író

<b>Frissítés</b>	Plextor PX-708A	81%	24 000 Ft	2004. 06.
<b>Frissítés</b>	LG GSA-4082b	80%	13 900 Ft	2004. 06.
<b>Frissítés</b>	MSI DR8-A	78%	15 900 Ft	2004. 06.
<b>Ártipp</b>	LG GSA-4082b	80%	13 900 Ft	2004. 06.

### 17" monitor

<b>Frissítés</b>	Samsung Syncmaster 765MB	86%	30 000 Ft	2003. 12.
<b>Frissítés</b>	LG Flatron EZ T710PH	85%	27 500 Ft	2003. 12.
<b>Frissítés</b>	Philips 107T5	83%	29 000 Ft	2003. 12.
<b>Ártipp</b>	LG Flatron EZ T710PH	85%	27 500 Ft	2003. 12.

### DVD-olvasó

<b>Frissítés</b>	Toshiba SD-M1612	95%	5 900 Ft	2002. 09.
<b>Frissítés</b>	Pioneer DVD A06s	91%	6 000 Ft	2002. 02.
<b>Frissítés</b>	ASUS DVD E616	89%	6 000 Ft	2002. 02.
<b>Ártipp</b>	LG 16/48x	-	5 200 Ft	Belső teszt

### 15" TFT monitor

<b>Frissítés</b>	Samsung Syncmaster 152V	84%	70 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	IYAMA ProLite E380S	82%	69 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	SONY SDM-HS53	81%	72 000 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	META 5002L	76%	61 000 Ft	2003. 09.

### 17" TFT monitor

<b>Frissítés</b>	EIZO Flexscan L550	5/5	115 000 Ft	2004. 06.
<b>Frissítés</b>	LG Flatron L1710B	86%	92 000 Ft	2003. 09.
<b>Frissítés</b>	Belinea 101741	84%	81 000 Ft	2003. 09.
<b>Ártipp</b>	Belinea 101741	84%	81 000 Ft	2003. 09.

## 5.1 hangfal

Frissítés	Jazz J9940	89%	42 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Klipsch Promedia 5.1	88%	90 000 Ft	2003. 06.
Frissítés	Philips A5.600	83%	32 900 Ft	2003. 06.
Ártipp	Hercules XPS 510	75%	14 000 Ft	2003. 06.

## 2.1 hangfal

Frissítés	Logitech X-220	88%	9 000 Ft	2004. 01.
Frissítés	Creative Inspire P380	85%	10 000 Ft	2004. 01.
Frissítés	Altec Lansing XA3021	84%	8 500 Ft	2004. 01.
Ártipp	Jazz Speakers JS 6936	78%	7 900 Ft	2004. 01.

## Egér

Új	Logitech MX1000	93%	19 100 Ft	2004. 10.
Frissítés	Logitech Click! Optical Mouse	89%	5 000 Ft	2004. 09.
Frissítés	Genius NetScroll+ Traveller 400	84%	4 500 Ft	2004. 09.
Ártipp	Trust AMI Mouse 250S	75%	2 500 Ft	2004. 09.

## Billentyűzet

Frissítés	Logitech Internet Keyboard Black	-	3 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Genius KB21e Multimédia	-	3 200 Ft	Belső teszt
Frissítés	Trust Silverline Direct 13636	-	3 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung SWT PS	-	2 500 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

Frissítés	i-River IFP 390T	91%	39 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	Freecom Beatman Flash MP3 Recorder	89%	30 000 Ft	2003. 12.
Új	i-River IFP 1090	87%	58 000 Ft	2004. 10.
Ártipp	Amac HAN-320	84%	22 900 Ft	2003. 12.

## Gamepad

Frissítés	Logitech Wingman Cordless Rumblepad	91%	10 900 Ft	2003. 04.
Frissítés	Saitek P2500	89%	6 900 Ft	2003. 04.
Frissítés	Logitech Wingman Action Gamepad	85%	4 500 Ft	2003. 04.
Ártipp	SpeedLink Bullfrog SL-6540	73%	3 000 Ft	2003. 04.

## Ház

Frissítés	Casetek CK-1018-2B	85%	11 900 Ft	2004. 03.
Frissítés	Lian Li PC-60	84%	27 000 Ft	2004. 03.
Frissítés	Cooler Master Wave Master	82%	26 500 Ft	2004. 03.
Ártipp	Aero Cool	67%	9 000 Ft	2004. 03.

## Táp

Frissítés	AeroCool AeroPower 550W	-	13 900 Ft	2004. 08.
Frissítés	Vantec Stealth 420W	93%	11 000 Ft	2004. 04.
Frissítés	Coolink 400W	91%	11 000 Ft	2004. 04.
Ártipp	IMBP-450 A 350W	88%	5 500 Ft	2004. 04.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A processzoroknál továbbra is érdemes elgondolkozni a 3.0 GHz-es P4-eseken, ha tehát nettó 35 000 Ft körüli kategóriában gondolkozunk, akkor nem árt megfontolni egy ilyen proci beszerzését. Ha némileg kevesebb pénz áll rendelkezésünkre, célszerű a 2.4 GHz-es P4-esek közül választani, melyek 25-26 000 Ft körül mozognak jelenleg. AMD oldalán ismét a Barton magos procik jelenthetik a legidálisabb választást ár/teljesítmény viszonylatban. A csúcst jelentő 3200+ Athlon XP 27-28 000 körül mozog, míg a picit szerényebb 2800+ Athlon XP-ért körülbelül 18 000 forintot kell leszurkolnunk. A még elfogadható árszintet képviselő NVIDIA kártyák közül továbbra is GeForce FX 5700 Ultrát ajánla-

nánk, hozzávetőlegesen ez 30-31 000 Ft környékén mozog. A jó választást ebben a kategóriában ATI oldalán továbbra is a Radeon 9600 XT jelenti, amely körülbelül hasonló árfé- véssel rendelkezik, tehát 32 ezer forintért már egy Connect3D Radeon 9600XT-t is beszerezhetünk. A memória piacon egy átlagos játékos számára igényelt fél gigabájtnyi DDR modul most sem haladja meg a 14-15 000 Ft-os álom- határt. A márkásabb memóriák ezzel szemben 4-5 ezerrel kerülnek csak többé, tehát érdemesebb hosszú távon ebbe fektetni. A merevlemez-vásárlóknak most is érdemes vásárolniuk, mert egy „átlagos” 120 GB-os winchesterért mind- össze 13-14 000 Ft körüli összeget kell fizeti.

## Aktuális box: CD-s MP3 lejátszók

Új	Iriver IMP-450	86%	25 000 Ft	2004. 10.
Új	BenQ Joybee 610	85%	32 000 Ft	2004. 10.
Új	MPIO CL200	84%	16 400 Ft	2004. 10.
Ártipp	MPIO CL200	84%	16 400 Ft	2004. 10.

## 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 tün- tetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi álla- potot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG- AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe	17 000 Ft	MSI 848P Neo-V	15 000 Ft
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2800+	18 000 Ft	Celeron 2.8 Ghz	17 500 Ft
<b>Hűtő</b>	COOLINK Cool-122	3 000 Ft	GlacialTech Igloo 4350	2 500 Ft
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz	15 500 Ft	512 MB DDR 400 Mhz	15 500 Ft
<b>Videókártya</b>	Inno Tornado GeForceFX 5700 Ultra	31 000 Ft	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	33 000 Ft
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1	8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1	8 500 Ft
<b>Merevlemez</b>	Maxtor 120GB 7200 rpm	14 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm	14 000 Ft
<b>Optikai meghajtó</b>	LG DVD olvasó	5 200 Ft	LG DVD olvasó	5 200 Ft
<b>FDD</b>	Toshiba	2 000 Ft	Samsung	2 000 Ft
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS	2 500 Ft	Samsung SWT PS	2 500 Ft
<b>Egér</b>	Genius Netscroll+ Traveller 400	4 500 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400	4 500 Ft
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W	9 000 Ft	Noname ATX + 400 W	9 000 Ft
<b>Összesen:</b>	<b>130 200 Ft</b>	<b>129 200 Ft</b>	<b>175 200 Ft</b>	<b>178 700 Ft</b>



# STARMUSIC

## Duran Duran Astronaut

Újabb legenda tért vissza, amely méltó régi nagy híréhez! Annak idején, jó 20 éve, amikor a csúcson voltak (ki ne ismerné nagy slágerüket, a „Rio”-t) nem hittem volna, hogy megannyi gond után feloszlanak, eltűnnek, majd újraalakulnak. Szerencsére az Astronaut az ősi DD-hangzást követi: abszolút klasszikus szinti-pop muzsikát hallhatunk a korongon. A „Point of No Return”, vagy az elbűvölő „Finest Hour” egyenesen a „Rio”-ra emlékeztetheti a volt és az új rajongókat.



## Natasha Thomas Save Your Kisses

Ez a 17 éves trendi, szimpatikus leányzó Dániából támadja a slágerlistákat. Első hallásra a lemez készítőinek nem is volt más célja, mint meglovagolva az épp aktuális divatot, egy újabb csinoska lányt bedobni a köztudatba, forgatni vele jó néhány klipet, eladni a kislemezeit minden rádióknak, majd később nagyot kaszálni rajta. Így bátran állíthatjuk, hogy a skandinávpop (Ace of Base-es) elemeit magán viselő album minden bizonnyal sikeres lesz. A zene és a lány is kellemes.



## Jean Michel Jarre A.E.R.O.

Az elektronikus zene egyik legnagyobb élő gigásza ez a francia művész, aki szintetizátorai segítségével stílust teremtett első két lemezével, az Oxygennel és az Equinoxxsal. Mivel már életében legendává nemesedett, így mindig sok szeretettel várom új albumait, így az A.E.R.O. (CD + DVD) is felcsigázott érdeklődés közepette érkezett. A három új dalon (a többi régebbi nagy siker) hallatszik azért, hogy 2004-ben vagyunk, így korszerű, elektronikus zene. A régebbiek pedig ugyanolyan csodások, mint voltak.



## Ákos Az Utolsó Hangos Dal

Kovács Ákos az általam talán legjobban tisztelt magyar zenész. Minőségi muzsikáját sokan kedvelik, profi koncertjein (én is voltam már kettőn) a tömegek maximális kiszolgálásban részesülnek, a hangulat fenomenális. Erről az albumról negatívumot szinte fel sem lehet sorolni, hiszen a legendás dalok mellett még mindkét CD-re fér némi multimédiás tartalom is, amelynek segítségével nyomon lehet követni a koncertturné állomásait. S nemcsak Ákos-, hanem Bonanza-dalok is elhangzanak...



## Fatboy Slim Palookaville

Norman Cook érdekes arc. Annak idején – a divathullám csúcán – hatalmas sikereket aratott dallamos, könnyen megjegyezhető zenéjével, s most négy év után visszatért. Kétségtelen előrelépés, hogy sokkal több élő vokál és sokkal több valódi hangszer hallható ezen a lemezen, mint előző albumain, azonban ismét érezhető a régi FS-feeling: ahogy a nemzetközi sajtó is nevezi, a „Copy-Paste”. Így a „szempler generálta” részek laposabbak, az élők viszont jobbak. Ez a jó irány a jövőre!



## Louis Armstrong What a Wonderful World

A dzsessz valaha született legnagyobb klasszikusainak egyike, akit szerencsére mindenki ismer, legfőképp a lemez címadó dala miatt. Azonban emellett rengeteg örökzöldet adott elő, melyeket ez az album össze is gyűjt mindnyájunk örömeire. A dalokat 1925 és 1969 között vették fel, így a hangminőség hagy némi kívánnivalót maga után, de a ZENE kárpótól érte. Bónuszként nemcsak hallgathatjuk, hanem nézhetjük is a MESTER-t a hozzáadott DVD-n.



## Majka feat. Tyson Történt, ami történt

Az egyik valóságshow szereplőjéből igazi „sztárrá” vált nagy dumás keménygyerek új albuma kellemes molyra fakasztott, legalábbis, ahogy indul. Az Intro nevű kis hangjátékon jókat röhögtem. S maga a lemez is kellemesen meglepett, ugyanis életérzést sugall: méghozzá fiatalost, és nem gengszterest. Többször Animal Cannibals-hangulata van a lemeznek, amelyen lüktetnek a dallamok, s a szöveg is több mint „lezúzlak haver”. Ettől a lemeztől sem leszek rap-rajongó, de tetszett ©.



## Crystal Trilógia

Az igen sikeresen induló trió harmadik lemeze bizonyos szempontokból sokkal több, mint az eddigi kettő. Mert bár kilenc slágergyanús dal ezen is megtalálható, azért az előző lemezek legnagyobb slágerei, amelyeket egy igazi, nagy létszámú szimfonikus zenekar tolmácsol, bizony kiugrasztják az albumot az „átlag” popzenei klisék világából (amelyben a Crystal ténylegesen a csúcst képviseli (... és ez biztos? -ender)). Mit mondhatnék azon kívül, hogy bravó ☺?





# STARMOVIE



Eredeti plakát



## Csodálatos Júlia Being Julia

W. Somerset Maugham novellájából készítette ezt a filmet Szabó István, amely a második világháború előtti békeidők színházi világába mögé vezet. A kiöregedőben levő nagy sztár (Annette Bening) a legnagyobb színésznő Londonban, azonban az idő őt sem kíméli. Szabad életébe beköltözik a fiatalság, talán a szerelem is (Shaun Evans). De nem elég, hogy kedvese elhagyja, a kis színésznő (Lucy Punch), aki miatt ez az egész dolog történt meglepően tehetségesnek bizonyul és a nagy sztár helyére pályázik. Azonban egy W. Somerset Maugham-novella mindig szellemes, így bár minden veszni látszik, a végén csattan az ostor! A legnagyobb színésznő nem véletlenül lett a legnagyobb. S ahogy Shakespeare mondta: „színház az egész világ”. A film maga szépen fotózott, gondosan rendezett művészfilm, amely mégis széles nézőközönségnek szól. A cselekmény nem túl pergő, inkább amolyan békebeli módon csordogáló, a film szépsége, a kiváló alakítások, a korabeli hangulat és a történet szellemisége mindenkit kárpótol.

Szép, szellemes, békebeli **87%**  
Kellemesen elringat néha

## Kalandféreg Harold & Kumar Go To White Castle

Mielőtt valaki azt hinné, hogy valamilyen kosztümös lovagfilmről van szó, azonnal ki kell jelentenem, hogy nem. Egy egyetemi vígjáték a film, amelynek kapcsán az indiai származású Kumar és koreai barátja, Harold elindulnak, hogy egynek egy hamburgert a White Castle nevű gyorsétteremben. S elvileg mókás kalandok veszik kezdetüket ettől kezdve, mert hát sehogy sem találják a legközelebbi White Castle-t. Azonban az átélt kalandok nem igazán mókások, a szituációk nem igazán nevetetőek. Van egy-két elég jó poén a filmben, de gyakorlatilag meglehetősen bugyuta és bánygú, bár szerintem ezt az átlag amcsi mozinéző simán bekajolja, de itthon azért magasabb a színvonal. A néhány helyes lány üdítő jelenség a vásznon, miközben azon filozofálunk, hogy ekkora idiotáságot csak Hollywoodban lehet kitalálni. Egy dolog viszont tény: amellett, hogy nem kiemelkedő a film, egy dologban igen jó: meglehetősen pörgő, szinte egy másodperc üresjárat sincs. Bárcsak a sztori is ilyen jó lett volna!

Pörgő kalandozón **61%**  
Rettenően bugyuta



Eredeti plakát



Eredeti plakát



## Mobil Cellular

Ryan békés, kicsit link tengerparti srác, akinek legfőbb gondja, hogy kibéküljön ex-barátnőjével. Az élete azonban teljesen felborul, miután egy kétségbeesett női hang felhívja, hogy rohanjon el a rendőrségre, mert ismeretlen férfiak elrabolták, és csupán egy törött telefon darabkái összerakva véletlenül tudta felhívni Ryant. A telefonáló nő, Jessica (Kim Basinger játssza) csupán arra kéri, hogy vigye el a telefonját a rendőrségre, ám a dolgok persze egyre hajmeresztőbbé válnak, miután Ryan kénytelen újabb és újabb, egyre életveszélyesebb szituációkba kerülni, csak hogy Jessica és családja életben maradjon. A film nagy erénye, a pörgő ritmus sohasem törik meg, és az elképesztő alapszituációnak köszönhetően hősnök ismétlenül váratlan és izgalmas helyzetekbe kerül. A Mobil egyébként egy kicsit hasonlít a Fülkére (nem véletlen: ugyanaz a forgatókönyvíró), de annál azért sokkal mozgalmasabb a mű. Még ha a Mobil nem is akkora meglepetés, mint a Fülke, a megszokott akciófilm-klisék forgatásában mégis feltétlenül ajánlott.

Meglepő, izgalmas **85%**  
Fülke-utánézés

## Ördögűző: A kezdet Exorcist: The Beginning

A legelső, 1973-as Ördögűző igazi filmtörténeti klasszikusnak számít, amelyet lehetetlen is lenne felülmúlni. A kezdet című alkotás persze közel sem képes erre, ám szerencsére mégis ügyesen veszi azokat az akadályokat, amelyekbe más horrorfilm-folytatások (például: Halloween 8) befutottak. Szerencsére a készítőik nem estek abba a hibába, hogy a régi sztorit folytassák: mint azt a cím is jelöli, egyfajta előtörténetről van szó. A színészek egytől egyig hitelesek: Stellan Skarsgard zseniális a saját démonaival küzdő Merrin szerepében, de a gyönyörű és tehetséges Isabella Scoropocót látva is csak sajnálhatjuk, hogy a 007-es Goldeneye óta nem láttuk jelentősebb szerepben. Semmiképpen se várjuk, hogy pontosan ugyanazt a hangulatot és minőséget kapjuk vissza, mint az első filmből, de A kezdet mégis egy saját lábán is megálló, igazán félelmetes horrorfilm, érdekes helyszínekkel és legtöbbször hatásos jelentekkel.

**Gyu & Bad Sector**

Jó színészek, félelmetes **87%**  
Technikai bakik



Eredeti plakát



## SZERKESZTŐI JEGYZET



Ezt is megértük, el sem hiszem! Az Aréna négyoldalas lett (sőt, ha jobban belegondolunk, akkor végül is hatoldalas), beolvastva a Másik oldalt, a KV hardvert és Szoftvert egy szervezési egységbe, amely ezentúl ARÉNA néven jelentkezik majd, mint minden olvasói kérdések-kérések-meglátások-jelzések egységes manifestálódása. Érdemes tehát végigböngészni mind a hat oldalt, amelyen csak úgy özönlik majd a sok hasznos és kevésbé hasznos, ámde vidám infó (na jó, mind-egyik igen hasznos is ©) Jó szórakozást kívánok!  
**Gyu**

## A HÓNAP BUGSHOTJA

E havi képünket BB küldte be, aki egy új játékkal, a Postal 2 AGE (azaz Anti-Gravity Edition) változatával játszott. Ez a játék nemcsak eddig sosem látott akciót tartalmaz, hanem új fogalmakat is tanít: ha lelővünk valakit, akkor nem a padlóra esik le, hanem a plafonra esik fel! Nem összeesik, hanem felhanyatlak! Lehet majd a haveroknak mesélni: berohantam a szobába, lelőttem a fickót, aki felesett a plafonra!



A leveleket eredeti helyesírásukkal (szövegűn), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközzölhetőknek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

## H. Péter

Tegyétek fel!

Hi GameStar Team!  
Egy különleges kéréssel fordulnék Hozzátok. Hallottam, hogy egy régebbi CD mellékleteken fenn volt a HunCraft, de én sehol sem találok, az is lehet, hogy kihagytam azt a számot, és úgy gondoltam, mi lenne, ha megint föltennétek egy szám mellékletére (lehetőleg a CD-s-ére is), szerintem a többiek is érdekelné, de a haveri körömben is van egy pár ember, akinek nagyon fontos lenne. Szóval, ha egy mód van rá, szeretnénk, ha föltennétek megint.  
Egy újabb NHO (Nagyon Hú Olvasótok)

**Kedves NHO!**

Sajnos nem áll módunkban olyasmit feltenni a CD-re/Dupla DVD-re, amit már egyszer feltettünk (kivéve, ha valamilyen nagyon hasznos segédprogramról van szó), hiszen így is kell a hely az újdonságoknak, teljes játékoknak. Alternatívaként hadd ajánljam addig a [www.huncraft.hu](http://www.huncraft.hu) oldalt.

## F. Imre

Sims 2

Segítsetek!!!!!!!!!!!!!! Sehogys tudok a Sims 2-ben kerítést és falat építeni. Írjátok meg, hogy kell!

**Elmondok egy rövid mesét: Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy egyszeri királyfi. Országá kicsiny volt, örökölni nem volt mit, alattvalója pedig szinte nem is volt: így ahhoz, hogy uralkodhasson, be kellett szereznie alattvalókat. Egy okos távolkeleti bölcs azt ajánlotta neki: „Fiam, szerezd be a Sims2-t, és akkor majd lesznek alattvalóid.” Ő nem is této-vázott, elszaladt az első emberhez, és megkérdezte: „Neked van Sims2-d?” De ennek az embernek csak idegzsábája volt, abból meg az okos királyfi nem kért. Odarohant a másik emberhez: „Neked van Sims2-d?” – kérdezte tőle is. De ennek az embernek csak adóhátraléka volt, s abból az okos királyfi nem kért. Azonban a sarki CD-árusnál talált egy embert, akinek volt Sims2-je. Az okos királyfi pedig országá szűkös költségvetésére gondolva nem vette**

**meg a drága Sims2-t, hanem keresett tovább. Ekkor találkozott Pistikével, aki azt mondta: „Hé, te okos királyfi, ne keress tovább Sims2-t, én lemásolom Neked!” Lett is nagy boldogság, amikor a királyfi hazatért, hiszen lettek alattvalók, és a költségvetési hiány sem nőtt. Azonban hamar rájött, hogy nem tud kerítést és falat sem építeni (s a költségvetés sem volt elég egy kőműveshez), így elment a sarki CD-boltba, hogy megkérdezze az okos CD-boltos, miért nem tud építeni. Az azt mondta: „Fiam, végy maltert, téglát és betonkeverőt, oszt megvan a kerítés!” Ekkor az okos királyfi előhúzta a másolt Sims2-t, mire a CD-árus nevetni kezdett. „Muahahaha! Másolt Sims2-vel szerelnél építkezni? Nem fog menni, minden másolatot megátkoztak egy MÁSOLÁSVÉDELEM nevű varázslattal, így csak az eredeti példányokkal lehet építeni.” Ekkor nem volt mit tenni, s az okos királyfi – tönkretéve országá költségvetését – megvásárolta az eredeti Sims2-t. S azóta csak épülnek a falak és a kerítések Hencidától Boncidáig.**

## Kmoki

Első e-mail

Hello Gyu!  
Már három éve veszem a lapot, és azóta gyűlnék bennem a gondolatok. Nem azért írok, hogy dicsérjem vagy kritizáljam a lapot (akkor meg minek?), hanem egészen másért. Úgy fél éve vettem észre, hogy nem úgy gondoltam rátok, mint egy újság szerkesztőcsapatára, hanem mint jó ismerősökre, akikkel leugrik az ember valahova egy jót dumálni, mint egy haverral. Nagyon nem is tolok mostanában gamékat, csak néha egy kis CS-t, de mindig megveszem a lapot csak azért, hogy halljak felőletek és nevessek a poénjaitokon. Szinte már hiányérzetem van, ha egy-két nappal később veszem a lapot. Nem tudom, miért van ez. Talán, mert közvetlenek és nyitlak vagytok, nem tudom, de szerintem ez a legfontosabb ma az újságpiacon, hogy megtalálják a hangot az olvasóval a készítő, és nektek ez sikerült, és ez nagy dolog. Maradok őszinte hívetek.  
Ui.: Lenne egy kérdésem: Nem tudod mikor lesz Magyarországon a Metallica - Some kind of Monster be-

mutatója? Tényleg, nem akarod tesztelni a Some kind of Monster CD-t? Vagy nem rajongsz a Metallicáért? Jaj, még egy. Nincs még új Staind-album a 14 shades of gray óta?

**Hello!**

**Köszönjük, hogy kedvelsz minket, s ezt ezúttal nem dicséretnek veszem, hanem őszinte véleménynek, mert képzeld, vannak olyan olvasók, akiket zavar, ha más olvasók dicsérnek minket (régóta gondolkodom, vajon ez miért lehet, de fogalmam sincs róla). Az új Metalicska világszerte átlagosan 71%-ot kapott, ami nem túl jó eredmény. Szeretem-e a Metallicát? A régít szerettem. Ezt az újat nem. Nem, nincs még új Staind-lemez.**

## P. András

help

Help! A Shrek 2 telepítése után a gép kirak egy szürke táblát, amelyen sok szám és szó van. please please please please!!!

**Utánanéztam a dolognak, és meg is találtam!**

**A [www.shrek2greytable.com](http://www.shrek2greytable.com) címen meg is tudtam az igazat. Amikor Shrek 2 kicsi volt, még nem tudott írni és olvasni. De mivel nagy szegénységben éltek, így szürke palatáblára írtak, majd azt este mindig letörölték, így csak az maradt meg, amit szegény Shrek 2 kirakott a napra és megszáradt. Viszont Shrek 2 is akart írni és olvasni, de hiába igyekezett, nem tudott megtanulni. Így vett egy gépet, amely sok számot és sok szót tud írni. A gép egyetlen baja az volt, hogy telepíteni kellett. Így Shrek 2 telepítette a gépet, ám az gyárilag programozva volt, hogy szürke táblákat rakjon ki sok-sok számmal és sok-sok szóval! Azt, hogy értelme volt-e, azt nem tudhatjuk, mert elfelejtették feljegyezni a sok számot és szót... De a legendás gép azóta is csak rakkogtatja a szürke táblákat számokkal és szavakkal. Egy nap az egész világ tele lesz szürke táblákkal, számokkal és szavakkal, és akkor az emberiségnek másik bolygóra kell majd költöznie. Állítólag tőle származik a „987 453 245 Uillelle Uillelle hayhó**



**125**  
**Aréna hardver**  
Hardveres problémák



**126**  
**KV-szünet**  
Játék kérdések-válaszok



**127**  
**Közérdekű információk**  
Minden, ami érdekes

prütty” tábla is. De ezt többen már cáfolták. De az tudományos tény, hogy ezen a táblán vannak számok és szavak is!

## Sz. Béla

### Doom vs. Resident

Igazságos Gyu Mester!  
A Te segítségedet kérem egy kérdés megválaszolásához. A haverommal hónapok óta veszekedünk: Melyik a jobb? A Doom vagy a Resident Evil univerzuma (én a Doom mellett állok)? Válaszodat előre is köszönöm! Ui.: Képzeld! A mi postafiókunkhoz nem kell kulcs! Hoppá, na ehhez mit szólsz?

Helló!

Nos, lássuk, tegnap megkertem az arecibói obszervatórium munkatársait, hogy készítsenek fotót mind a Doom-, mind a Resident Evil-univerzumból. Csalódottan vettem tudomásul, hogy valójában nem állsz a Doom-univerzum mellett, legalábbis a fotón nem látszotál. Lényeg, ami lényeg, kicsit többet kéne tudnom a két univerzumból. Táguló univerzumok-e, vagy sem? Netán összeütköznek-e egymással? Milyen a csillagok aránya? Ha sok a törpecsillag, akkor pusztuló univerzumok... Szóval elég kevés a csillagászati adat ahhoz, hogy megállapíthassuk, a Doom vagy a Resident Evil univerzuma jobb-e. No persze megtudtam egy titkos infót: a Doom univerzuma 9,81 alatt futja a százat (az RE csak 10,02), de a Resident Evil 5,95 métert ugrik rúddal (a Doom csak 5,75 métert). Szóval nem tudom eldönteni, melyik a jobb. Van, ami-

ben az egyik (100m síkfutás), s van, amiben a másik (rúdugrás).

## Dario

### ÖN NYERT!!!

Gratulálok, kedves Gyu!!! Nekem adatik meg az a szerencse, hogy közöljem Önnel, hogy nyert egy 1 éves GameStar-előfizetés adást Gy.D@rio-nak!!! A nyereményt kérem, 1 héten belül juttassa el hozzám! További infók a xxxxx@xxxxx.xxx e-mail címen. Viszlát!

**Gratulálunk, kedves Dárió! Én vagyok a kiválasztott, hogy közöljem Önnel: elsőként a világon megkíméljük Önt a sok felesleges idegességtől, amelyet egy GS-előfizető átélt. Késik a posta? Szegény előfizető izgul, de ÖN NEM FOG! A Postás öszszegyűri a lapot? Az előfizető leizzad félelmében, ÖN NEM FOG! Az előfizető CD/Dupla DVD-je összetörik? Az ÖNÉ EGÉSZEN BIZTOSAN NEM FOG! Úgy hiszem, ezek az előjogok csak és kizárólag Önnek járhatnak a jövőben is, hiszen Ön különleges személy, aki megnyerte a MI MEGKÍMÉLJÜK ÖNT AZ IDEGESÉGTŐL versenyünket. S bár tökéletesen tisztában vagyunk vele, hogy az előfizetőink 99,9%-nak soha semmi gondja nincs előfizetésével, de mi megkíméljük Önt a 0,01% izgalmától! Szívből gratulálunk!**

## p\*na\_prof

Ez, az....

Most leleplezek, hogy te valójában egy sárkány vagy, és ez a világra-

# A HÓNAP LEVELE

## Drobee

### Ikufajter gépének aktái

Hello Gyu!

Egy haveromnak, Ikufajternek a gépének a történetét vetem papírra... izé... monitorra.

Igazából ketten csináltuk. Magaménak akartam vallani, de a becsületem nem engedi ☹.

Ikufajter gépének aktái:

2004. febr. 20. Az egérprobléma megkezdődik.

2004. febr. 27. Az egérprobléma fokozódik. Egyre súlyosabb az irányíthatatlanság. A pornográf tartalmú oldalak már majdnem maguktól bejönnek.

2004. márc. 02. Nem tudjuk, mi lesz. A félelem fokozódik. Öröm a rosszban: már maguktól bejönnek a néis oldalak.

2004. márc. 04. Az egérprobléma megoldódott az USB csapattok bevetésével sikerült levernünk. A didik is elmentek.

2004. márc. 05. Az egérprobléma megoldása után újabb lázadás tört ki a gépben, a Capslock seregei támadnak. Ha reakcióba próbálunk lépni a Capslock egységekkel, akkor alattomos módon lekapcsolják a gépet.

2004. márc. 06. A Capslock csapatok szövetkeztek a gonosz tápegység birodalommal. Legalább a haditervre rájöttek.

2004. márc. 07. Nem tudjuk, mi lesz, erőink megfogyatkoztak. S.O.S. jele-

ket küldtünk az úrbe.

2004. márc. 08. Nagyon elhúzódtott ez a harc, sok nemes program áldoztatává vált... Jó hír viszont, hogy egy másik gép fogta a jeladást, és rögtön küldte a segítséget, egy másik tápegységet, amelyik könnyedén legyőzte a 250 W-os gonoszot, az ő 300 W-jával. Darth Táp örökre eltűnt. Vagy mégsem? A harc még folyik, és sok elektron hullik el...

2004. márc. 09. A Capslock csapatokat könnyedén legyőztük az új tápegység segítségével. A PC birodalom ünnepel.

2004. márc. 10. Minden probléma megoldódott. A halottakat újraélesztettük.

2004. szept. 12. Már 6 hónapja béke honol a gépben. A szövetségesek uralkodnak.

**2004. október 25. Miután a cheatek ismét visszavonultak, a szövetség valóban uralkodik. Darth Táp, aki Luke Keyboarder édesapja volt, nyomtalanul eltűnt. Barátja, Han CD-író és Luke tovább kutatják az elveszett Darth Tápot, a híres sötét-yetit az egész ismert univerzumban. Közben mind a cheatek, mind a Capslock csapatok nyugalomban vannak (folytatása következik „Capslock visszavág” és „A Yeti visszatér” címmel).**

## SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címekünk

**Aréna:** arena@gamestar.hu (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)

**Hardversegítség:** kv@gamestar.hu (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)

**Játékkérdések:** kaveszunet@gamestar.hu (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)

**Hírlevél:** hirlevel@gamestar.hu (itt lehet feliratkozni a hírlevelre, vagy lemondani azt)

**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** terjesztes@idg.hu (a lap terjesztésével összefüggő - előfizetés, nem kapható, nem jött meg stb. - összes levelet ide)

**EZ NAGYON FONTOS!** Az újság utolsó oldalán található az Impresszum nevű állandó rovat (ez egy függőleges cucc az utolsó oldal jobb oldali részén). Ott minden írónk e-mail címe fel van tüntetve: amennyiben személyes mondanodók van bárki számára, ott lelítek a megfelelő címeket.

**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhetsz, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>

**CHAT!** Ezentúl csetelhetsz is velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

## FORUM.GAMESTAR.HU

Megújult fórumunk első hónapja végre eltelt. Egy apró szerverleálistól eltekintve (amikor elveszett egynemely hozzászólás), minden flottul ment/megy, sikerült a fórumfelhasználók javaslatait követve beállítani a motort úgy, hogy mindenkinek a lehető legjobb legyen (no persze lehetetlen mindenkinek a kedvére tenni, de igyekszünk, ahogy tőlünk telik). Újdonság, hogy kineveztük az első altopik moderátorokat, akik nem a fórum egészét, hanem egy-egy kis szelétét moderálják csak. Terveink szerint minden szekciónak lesz saját felelős moderátora. Naponta mindegy 1700 hozzászólást kapunk, így bátran állíthatjuk, hogy érdemes fórumozni jönni: rengeteg a jó téma!

# CSAK RÖVIDEN

Hi, egy kérdésem lenne: 1.) Honnan lehet letölteni a Hitman 2-höz a legújabb és legjobb patcht? 2.) A patchben mi az újítás? (B. Károly)

**Hi! Ahhoz képest, hogy egy kérdésetek volt... hehe ☺. Letöltés innen:**  
[http://www.gamershell.com/download\\_385.shtml](http://www.gamershell.com/download_385.shtml)

Na mi van, sikerül leblokkolnotok? (B. Máté)

**Mivel ABS-sel vagyunk felszerelve, így nem blokkolunk. Blokkolóóránk sincs, így egyértelműen azt mondhatom: nem!**

Csováz gyu bá!! Lenne 1 kérdés/kérésem... na szóval... mi annak a számnak a címe, amely a Battlefield 1942 intrójában hallható?? (Zombie)

**Szia! A címe: Intro. Ugyanis ez egy, az intró részére külön komponált szerzemény.**

Hello Gyu!  
Képzeld, a 84 éves mamám a hülye szappanoperák helyett a Ponthu-t nézi!! Most szólj hozzá! Fejlődünk... (SHOKK)

**És elkezdett már kódolni C++-ban? Mert az lesz a nem semmi ☺!**

Hello Gyu, hozd el a sós víz generátort és a 200 kg antilophúst (most megyek orvoshoz). (Ben)

**OK, csak azt nem mondd, hogy Neked vigyem, vagy egyből a dokinak ☺?**

DOOM3!!! (R. Róbert)  
**DOOM4!!! Én nyertem, hehe ☺.**

Hello Gyu! Mivel csinálod saját weboldalt, meg akartam kérdezni, hogy megengeditek-e, hogy az egyik linkre rátegyem a ti címeteket meg az újság képét. Ja, fölötté meg az lenne, hogy „Europe's best gamer magazine-www.gamestar.hu”. Szal írjátok, és mondd meg, hogy szabad-e, vagy sem. (Fedor)  
**Szabad!**

Sziasztok!!!!  
Lenne pár kérdésem:  
Lehet-e Romániában GameStart rendelni? Ha igen, légyszi írjátok le a rendelés menetét!!!  
**Lehetni lehet, érdeklődj a további részletekért itt: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)**

lomtervetekhez tartozik. Kérdéseim:  
1. Mit csináljak, ha egy program indításakor újraindul a gép, pedig 2x is lefuttattam az újonnan frissített vírusirtót?

2. Mikor lettél sárkány, így születél?  
3. Mi a kedvenc: FPS-ed, RTS-ed, sportjátékok???

Ui.: A kutatás rendben, eddig semmi szokatlan.

**1. Örülj, hogy nem fagyott le! Az sokkal rosszabb ☺. Van is egy ilyen mondás: amit ma újraindít-hatsz, azt ne fagyaszd holnapra!**

**2. Így születtem, apukámtól örököltém.**  
**3. FPS - nincs, RTS - Empire Earth, Sport - Pro Evolution Soccer 3.**  
**Aki kutatás, az vizet talál, tud-tad ☺?**

## ghost88 ghost88

### Csajok

hi  
Képzeld az utcán sétáltunk az egyik haverommal és a lányok szépségét értékeltük. Láttunk legalább 20 lányt a vizsgált időszak alatt. Eredmények: 98% 67% 1%(az 1%-ot is csak szánalomból kapta) 96% 88% 76% 92% 90% 54% 89% 80% 87% 95% 93% 78% 22% 97% 84% 94% 90% 91%. A 90 fölötti értékelésnél figyelembe vettük hogy mekkora melle van, sovány vagy kövér, milyen fenéke van, szép-e az arca, meg ilyesmi, na...

Hi!  
**Kíváncsi lennék, milyen lehetett szegény lány, aki 1%-ot csak**

**szánalomból kapott. Én is állítottam fel ilyen kategóriákat ifjabb koromban a legemlékeztetesebb egy 5-ös skála volt, amely nullánál kezdődött. A nullás volt az, aki semmilyen figyelemre nem volt méltó. Az 1-es, akivel egyszerű és felejthetetlen lepedőakrobatikát szívesen előadtam volna. A 2-es volt az, akivel rendszeres lepedőakrobatika-edzéseket tartottam volna. 3-as, akivel az első két kategória mellett még talán moziba is elmentem volna. 4-es, akivel hosszabb párkapcsolatra is számítanék/vágnék, az 5-ös pedig, akinek azonnal, helyben meg kéne kérni a kezét. No persze mindegyik kategória magában foglalta az azt megelőzőket. Emlékszem, 1-es, 2-es kategóriából rengeteg volt, 3-as is előfordult, a 4-es ritka, az 5-ös pedig... nos, szerintem kihalt ☺.**

## Baron X

### Isten áldásai

Aloha Gyu.  
Amit most írok, az még a nyáron történt (igaz, nem kapcsolódik a GS-hez). A nyáron egy haverommal vállaltunk szórólapkihordást. És amikor betérünk egy utcába, mit láttunk?! 2 BOMBA JÓ CSAJ SORT-BAN  
TOLLASOZIK!!! ISTEN ÁLDJA MEG MAGÁT, HOGY MINDENKIBE TEREMTETT OLYAT, HOGY EGY DOLOGBAN NAGYON BÉNA!!! Éppen ezért sose találták el egymás ütéseit (ezért állandóan hajlogattak). A haverommal azon az utcán vagy tizenöt-ször szórólapoztunk aznap, hiszen

sokat tanulhattunk abból, hogy hogyan „játszanak” ☺.

**Húha! Videofelvétel nem készült? Érdekelne engem is ez a dolog, sőt fel is raknánk a mellékletre, hogy senki se maradjon le a bomba csajokról. Nem gondoltatok rá, hogy beálltok? S akkor lehet direkt rövidet ütni, közel menni, segíteni a földre hajoló lányoknak, és még jó fejek is lesztek. Nos, jövőre indul tollasbajnokság?**

## S. Attila

### Ötlet

Csá Gamestar TEAM!!!!!!  
Van egy jó ötletem, nem akartok a szerkesztőséggel leköltözni Muhibá. Így olyan messze vagytok. Vagy a tábornalohol itt a közelben szervezni. Egyáltalán tudjátok, hol van Muhi? Pl. beköltözhetnétek a kultúrházba. Pestre én sose fogok felmenni.

**Csá!**  
**Nekem még jobb ötletem van: nem költözünk Muhibá! Ennek több oka is van: elsőként talán azt említeném, hogy kissé sokat kéne utaznunk naponta, hogy bejárnunk. Mellesleg azért szegény Muhi községnek (aki nem tudná: Borsod-Abaúj-Zemplén megyében található, mintegy 600 fős lakossággal rendelkezik) baljós történelmi öröksége van: 1241. április 11-én súlyos vereséget szenved-**

➔ **FOLYTATÁS  
A 135. OLDALON**

## GAMER-REAKCIÓK

Az IPMA Kft. eredeti sajtóközleménye, és néhány olvasói reakció a GAMER magazin megszűnésére

„Ezúton tájékoztatjuk az érintetteket, hogy 2004 októberétől a Gamer Magazin megjelentetését a lap kiadója szünetelteti. Az érvényes előfizetéssel rendelkezők előfizetésük lejártáig a GAMER-rovattal kibővített Magyar PC Magazint, illetve az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft-vel együttműködésben a dupla DVD-s GameStar magazint kapják meg előfizetésük fejében, annak érdekében, hogy a játékvilág történéseiről továbbra is a közel megszokott módon informálódhassanak. A Gamer kiadója azért döntött a GameStar magazin gárdája mellett, mert az évek során kialakult korrek kapcsolat egyértelművé tette, hogy a jelenlegi körülmények között csak ez a szerkesztőség léphet a Gamer Magazin készítőinek örökébe. Gameres cikkírók és szerkesztők az idő rövidsége miatt az októberi GameStarban még nem írhattak, de tervezük, hogy a következő hónaptól jőpár volt gamer es cikk-író is publikál majd a GameStar hasábjain. A fentiek a nyomtatott médiumokra vonatkoznak, a gameronline.hu oldal továbbra is folytatja működését.

Ivanov Péter  
ügyvezető igazgató  
IPMA Service Kft.”

„Eddig Gamer rajongó voltam, de a Gamestar volt a 2. legjobb a piacon. De most ti lesztok az elsők. Igaz, hogy hozzáadtam szívemhez Brazil, Mocsy, Lily, Ti, GameStarosok, meg nagyon rendesek vagytok, hogy följánlottatok ezt nekik, és nekünk, hogy GameStart IS fogunk kapni. Ha nem kapnék GameStart, 100 hogy vissza kértem volna a pénzem. Engem inkább a Game érdekel. És még 1x kösz nektek hogy ilyen marhajó fejek vagytok a Gameresekkel is. Most nagyot nőttetek a szememben. (BanBalin)”

„Nagyon elszomorodtam, amikor a haver elmondta, hogy megszűnt a Gamer. Viszont az tök jó, hogy Ti felkaroltátok ezt a dolgot, mert néha kölcsönkaptam havertól a GS-t, s bár a Gamer jobban tetszett, de a GS is nagyon jó. S ha át is jön majd néhány Gameres író esetleg... Ugye átjönnek? (Tom-Katt)”

**Ez utóbbi kérdésre máris válaszolhatok: a jövőben nálunk publikál majd Dauby, B-Chrome és Gonzales is, akiket minden igazi Gamer olvasó ismer és elismer. ☺ S ezek után még ki tudja mi lesz....!**



# ARÉNA HARDVER

## MADY VÁLASZOL A HARDVERES PROBLÉMÁIDRA



**Figyelem!** Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy le-  
véltre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiteket a  
[www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum) oldalon a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altopikban.

## Tóth András

### Külső DVD-író

Akadott egy kis gond a gépemmel. Mivel a munkahelyemen is van egy gépem meg idehaza is, úgy döntöttem, megspórolok magamnak egy DVD-író, és külső egységet fogok venni. Azt bármikor szerelés nélkül tudom hozni, vinni. De nem nagyon vagyok jártas a külső egységekben, és nem tudom, hogy el fogja-e bírni a benti gép, vagy hogy egyáltalán alkalmas-e rá. A benti gépem P3 900 MHz, 512 SD memória, GF4 MX440. Az otthonit most vettem fél éve, azzal nem hiszem, hogy gond lenne.

**A külső egységekről alapvetően jó véleménnyel vagyok, egyetlen negatívumként a borsosabb árat lehet megemlíteni. Elsősorban a Freecom gyárt ilyen külső egységeket, ezeket csak ajánlani tudom. A csatlakozás általában USB 2.0 porton keresztül történik. Ebben az esetben viszont kétlem, hogy a benti gépen lenne 2.0-ás USB kapu, így célszerű lenne beszerezni egy Sweex bővítményét. Volt egy cikkünk az USB porthoz kapcsolódó eszközökről a júniusi számunkban, ott be is mutattam egy ilyen PCI foglalatba dugható USB 2.0-ás kártyát. Nem túl nagy kiadás, kb. 4 ezer forintért lehet venni egy ilyet.**

## Thomas

### Windows BUG

Igyátok meg gyorsan azt a feketét, és válaszoljatok az én kis jelentéktelen problémámra! Az történt ugyanis, hogy a napokban a gépem órája elkezdett késni. Napjában háromszor szoktam állíthatni, de már nagyon unom. Gondoltam, hogy valami vírus, vagy a BIOS-ban van a hiba? Szerintetek?

**Néha bizony a számítógépek óráit is fel kell húzni, hogy ne késsenek. Viccet félre téve, nem program vagy BIOS-hiba okozza a késést, csupán az alaplapon található gombaksi fáradt el. Érdemes kicseréltetni egy számítékholtban, a gépházat ne nyisd fel emiatt, mert ugorhat a garanciád. Ha már nincs a gépre garancia, akkor**

**áramtalanítsd a gépet, és cseréld ki egy másikra. Figyelem, lehetőleg ne csábuljunk el az aluljárókban 100 forintért kínált hagyományos gombaelemeknek, erre a célra egy minőségi gombaksi kell. Ezt elvileg bármelyik számítástechnikai boltban be lehet szerezni.**

## Ádám

### proci tuning

Nem akarok nagyon zavarni, de van itt néhány égető probléma, és szeretném, ha megmondanád, mit csináljak. Az első, hogy próbáltam a procit picit meghűzni. Ehhez egy külföldi fórumon talált adatokat használtam, és ment is feljebb az órajel. Aztán mikor még feljebb állítottam az fsb-t, egyszerűen újból indult. Azóta viszont fekete a képernyő, és nem jön be a kép. A gép viszont megy! Hűtésben is szeretném a tanácsodat kikérni, mert vettem két szabályozható ventilátort az egyik cikked alapján. Most akartam beszerezni, de mivel a gépem most holt sötét, elmaradt a dolog. Szerinted hova szereljem be? A procira fűjassam vele a levegőt és a VGA-ra?

**Valószínűleg nem történt komoly baj, bár így nehéz megállapítani. Azt tudod ilyenkor csinálni, hogy kihúrod a tápkábelt, és felnyitod a gépházat. Az alaplapon meg kell keresni a CMOS jumpert. Érdemes az alaplapon a CMOS jumpert tanulmányozni, ha még nem csináltál ilyet. Át kell rakni a jumpert a másik állásba pár másodpercre, majd visszatenni az eredeti állásba. Ezek után, ha bekapcsolod a gépet, akkor vissza fog állni a BIOS gyári beállítása, így visszajön a kép is. A hűtéssel kapcsolatos kérdésekre válaszolva nem érdemes a procira és a VGA-ra fűjatni, mert csak a meleg levegőt fogod visszafűjni. Célszerű inkább a helyes levegőáramlást elősegíteni: egyet a gépház hátuljára szerelni, amelyik kifelé fúj, a másikat az elejére, amelyik befelé szívja a hideg levegőt.**

## Feri

### DVD-olvasó mizéria

Van egy barebone PC-m, és arra van ráköve a tv illetve a hangrendszer. Így

szoktam házimozizni. Viszont most a ki-kölcsönzött filmet bekapta a DVD-olvasó, és nem akarja kiköpní! Elég kellemetlen, mert vissza kéne vinnem, és nem akarok DVD-íróstul beállítani a boltba. Nem próbáltam feszegetni vagy ilyenek, még gondoltam, megkérdezlek előtte. Kérlek, válaszolj, sürgős lenne!!

**Velem is előfordult már hasonló, elég kellemetlen szituáció. A feszegetés helyett érdemes keresni egy vékony drótdarabot, és bedugni az olvasó előlapján található apró lyukba. Így kitalálható manuálisan a tálcát, és visszakapod a DVD-t.**

## XaseZ

### Radeon 9600

Egy Radeon 9600-ról van szó, amely nem túl erős mai szemmel nézve, de nekem még megfelel azokhoz a játékokhoz, amelyekkel én játszom. Tegnap szereltem be, és már bootolásnál fura fehér pixelek látszottak a képernyőn. Először azt hittem, a monitor romlott el, de ez a hiba a Windows XP-ben is megmaradt. A játékok meg el sem akarnak rendesen indulni, és vagy kifagy a dolog, vagy újból indul. Próbálkoztam VGA-driverrel is, de nem sok előrelépés történt. Lehetséges, hogy valamit állítgatni kell, vagy az alaplapon a hibás?

**Azt hiszem, a VGA-kártyád gyári hibás. Ilyenkor szokott fellépni hasonló jelenség. Mielőtt még visszavinnéd, célszerű lenne a többi lehetőséget kizárni. Ezt úgy tudod megtenni, hogy beszereled egy másik gépbe, és megnéztetik, hogy ott is ugyanezeket a jelenségeket produkálja-e. Ha igen, akkor egyértelműen a kártya rossz, ha nem, akkor a Te gépeddel van a gond.**

## Szabi

### Olcsó gépet

Szia Mady, ígérem, rövid lesznek! Szeretnék összeállítani egy nagyon olcsó gé-

pet. A lényeg, hogy tényleg nagyon-nagyon olcsó legyen, de lehessen rajta játékszani azért a mai játékokkal is. Nem kell, hogy a DOOM3 fullban fusson, de azért menjen. Mit ajánlasz?

**Tudod, „Olcsó gépnek, híg a leve”, ezért én nem nagyon tudok Neked olyan konfigot mondani, amelyik baromi olcsó, de minden mai játék futni fog rajta. Szerintem egy átlagos konfig alatt manapság nem is érdemes gépet venni, mert csak fölösleges pénzkidobás. Ha már játék miatt veszel gépet, akkor inkább várj még vele egy kicsit, és vegyél egy közepes konfigot. Különben meg mindenkinek csak ajánlom a hardverteszt-összesítő áttanulmányozását!**

## Robb

### PDA

Először is hadd gratuláljak az újsághoz, tetszenek az új rovatok! A mobil rovatot örömmel olvastam és megakadt a szemem a Mitac PDA-n. Mivel régóta terveztem a vásárlást, és jó dolgokat írtatok róla, úgy döntöttem, megveszem. A gép különben tényleg jó, nincs is vele semmi baj. Csak nem tudom, hogyan kössöm össze a PC-vel, hogyan szinkronizáljam. Azt mondták, Te értesz ezekhez a kutyúkhöz, ezért kérném tehát a segítségedet.

**Mivel az említett gép rendelkezik Bluetooth-szal, érdemes beszerezni egy USB portra dugható Bluetooth egységet. Ez olyan 8-10 ezer forintot beruházást jelent, viszont – az infra porttal szemben – sokkal gyorsabb. Hidd el, ez sokat számít, ha például MP3-akat töltesz fel rá. Különben meg a szinkronizáló progit kell telepítened a dobozban található CD-ről, és ott kell majd bejelölni, hogy miket szinkronizáljon az asztali gépeddel.**

Mady



**ÍRJÁL** ha bármilyen gondod támad a gépeddel: [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu)





# ARÉNA SZOFTVER

BERKENYE VÁLASZOL A SZOFTVERES PROBLÉMÁIDRA



**Figyelem!** Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk játékelakadásokkal kapcsolatban, előfordulhat, hogy egy-egy levélre csak napok vagy hetek múltán tudunk válaszolni. Ebben az esetben a türelmetlenek tegyék fel kérdéseiket a [www.gamestar.hu/forum](http://www.gamestar.hu/forum) oldalon az adott játékprogram témájában!

## Bjuice

Sims 2

Kérdésem lenne: A The Sims 2-ben nem tudok falakat építeni. Hogyan lehetséges ez? Lehet, hogy patch kell hozzá? Sem alapokat, sem semmit nem tudok csinálni az építés menüben. Please help! Fontos lenne!

**Állítólag ez csak az illegális, tört verzióknál fordul elő. Valamiféle védelmi mechanizmus. Csak azt tudom mindenkinek ajánlani, hogy vegyétek meg boltban az eredetit, ha már annyire szeretik ezt aaa ☺...**

## Hrubó Gergely

CoD: UO

Elakadtam a Call of Duty: United Offensive-ben. Bent vagyok egy házban és jön egy tank. Ott van Cpt. Foley is. Ott kiabálja, hogy romboljam le a tankot, de én abban a k\*\*\*\* házban nem találtam se páncéltörőt, se pedig 88-as löveget. Ez amúgy eléggé az elején van. Lécci segíts, mer' már majd' szétrúgom ezt a kib\*\*\*\*\* gépet. Kár lenne érte (P4 3Ghz, Radeon 9800Pro ☺).

**A ház előtt, ahogy a hidról odarohansz, van egy páncéllökő, és azazal kell kinyírni. Csoda, hogy nem bökte ki a szemedet ☺.**

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákhoz próbál segítséget nyújtani. Ha gondolod, segíts Te is!**

- Arx Fatalis: Magyar végigjátszást találtam itt: <http://tar.infotars.hu/hb874/arxfatalis.htm/arxfat.htm>
- Spellforce: Szintén egy végigjátszás: <http://sf2.uw.hu/vegigjatszas.php>
- 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)

## Coric Ne'Dolien

KotOR

Csak arra szeretnék benneteket megkérni, mindent überelő GameStar-osok, hogy légyszi, tegyétek be a newságba a címem, ugyanis már nem is tudom, hányszor végigtoltam a SW: KotOR-t, és úgy gondolom, van már egy kis tapasztalatom ahhoz, hogy bárkinek, aki elakadt a fent említett játékban, segíthetek. Nyugodtan írhatnak nekem, én valószínűleg meg tudom majd válaszolni (legalábbis remélem ☺). Remélem, sok elakadt játékosnak nyújthatok segítséget (már ha még van ilyen ☺). Ja, a cím: [kellertomcsi@freemail.hu](mailto:kellertomcsi@freemail.hu).

**Kérésed számunkra parancs! Ti pedig, drága elakadt játékosok, írjatok a fenti címre bátran! KotOR-ban sokan elakadnak. Egyébként érdemes figyelemmel kísérni a fenti levél bonyolult mondatszerkesztési módszerét, s annak végeredményét ☺.**

## Koósz Barna

XIII

Az XIII nevű játékban a Base Admission 2 vagy hasonló nevű pályán mi a feladat? Régóta sz\*rakodok vele, de nem megy. Kösz előre is! Ui.: Király az újság!

**Szia! Én csak egy Base Admission pályára emlékszem. Azt viszont nem értem, mi nem megy. Kövesd Sherident, aztán amikor ő elmegy, kövesd a katonát, majd menj be az öltözőbe. Innentől tovább csak lopakodnod kell, meg katonákat leütni, illetve elrejtetni. De az összes. El kell jutnod egy fülkéig, ahol lesz egy ajtó.**

## Winkler Oszkár

Thief 1

Egyik nagy kedvencemmel szeretnék ismét játszani. Ez nem más, mint a '98-as Thief: The Dark Project. A probléma csupán annyi, hogy miután feltelepítem, van úgy, hogy váratlanul egy-egy beállításom után kilép a játékból, valamint a pálya különböző régióiban, amikor az egeremmel fordulni akarok, előfordul, hogy túl gyorsan fordulok, és van, hogy túl lassan. Végül pedig a legnagyobb probléma: 250 (!) Frame/sec-kel megy a játék, így gyakorlatilag játszhatatlan. Túl gyorsan megy ugyanis az egész játék! A karakterek, a játékos és az összes cselekmény ultragyors. Tudom, hogy a konfigurációm (Windows XP, AMD XP 2600+, 2,07 GHz, 512 MB RAM. + Ati Radeon 9600) túl jó egy ilyen régi játéknak, de kérek, segíts, hogyan tudnám mégis üzembe helyezni.

**Látom Ati kártyád van. Amennyiben fel van telepítve az Ati-vezérlőpult, kattints az Asztalon jobb gombbal, válaszd a Tulajdonságok parancsot, majd a Beállítások fület, és ott a Speciális gombot. Na ott elő fog jönni egy csomó fül, azok valamelyikén keress egy olyat, hogy vertikális szinkronizáció (vsync), és azt kapcsolod be. Ezzel elvileg lekorlátozod a képfressztést, és remélhetőleg „lelassul” a játék. Egyébként hálás lehetsz, hogy egyáltalán elindul XP-n a játék.**

## Csépke Balázs

RTW

A Rome: Total Warban a város adója annyira lecsökkent, hogy már én fizetek. Ennek mi lehet az oka, és mit tudok tenni ellene?

**Valószínűleg nem hagysz elég katonát a városban, és pánik tör ki, lázadás. Esetleg túl alacsonyak az adók, vagy valami új épület kell, amelyik pénzt termel (pl. market). De a legvalószínűbb az, hogy túl sok katonát toboroztál abban a városban, és ezek fenntartási költsége már meghaladja a bevételeidet. Berkenye**

## GAMESTAR LEGENDÁK # 1

Ebben a számunkban új kiadványt indítunk. Ez pedig nem más, mint a világon is egyedülálló új sorozat, a GameStar legendák, amelynek első „kötetét” kapjátok kézhez ebben a hónapban. Ez a sorozat olyan játékokról szól, amelyek többet érdemelnek annál, minthogy 6-8-10 oldalt elfoglaljanak a lapban más játékokkal: ezek a legendás programok külön kiadványt érdemelnek, amelyet külön össze lehet majd gyűjteni, amiből meg lehet tudni mindig, melyek minden idők legjobb, legnagyobb és legnépszerűbb játéka. Fogadjátok szeretettel a GameStar család legújabb tagját, a GameStar legendák sorozatot!



**ÍRJÁL** ha bármilyen gondod támad egy játékkal:  
[kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)

## GAMESTAR

Európa legolvasottabb gamer magazinja

Minden hónapra jut valami jó hír! Tovább növelhetjük lapunk nemzetközi kapcsolatainak a számát, s ezzel együtt cikkeink színvonalát, valamint sokkal több infót juttathatunk el hozzátok, hiszen elindult az olasz (www.gamestar.it) GameStar. Sőt, újraindult lengyel testvérünk (http://www.gamestar.pl), ráadásul Kínából is megkaphatunk minden érdekességet, hiszen a kínai GameStar a világ potenciálisan legnagyobb piacáról szállítja majd a híreket! Így a német, cseh és magyar GameStar, illetve holland testvérünk, a PC Zone mellett immáron más kontinensekről (Amerika, Ázsia) is tudósíthatnak Titeket a mindennél ott lévő GameStar-újságírók. ÉLJEN!



## ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Tavalyi előfizetési akción hatalmas sikert aratott, a kisorsolt atomerőmű PC pont Paksra került. Ez évben még nagyobb akcióval készülünk, így azok, akik november-decemberben előfizetnek, ismét fantasztikus nyereményekkel lehetnek gazdagabbak! Fontos azonban tudni, hogy MINDENKI részt vesz a sorsoláson, akár új előfizető, akár előfizetést megújító. Sőt, akinek mondjuk 2005. májusig van érvényes előfizetése, most frissíthet úgy, hogy 2005. júniustól legyen érvényes az előfizetése, így ő is részt vehet a sorsoláson. Tehát egy előfizetőnk sem marad le, bárki, aki egy évre fizet elő, az részt vehet és NYERHET! Jaj, de irigylem, aki a szuper gép lesz (amely még az enyémnél is jobb, még ha nem is sokkal ☺)!

## SMS NYERTES

Gyertek, játszatok velünk!

Előző havi SMS játékunk nyertese **ifj. Kiss Péter Budapestről**, aki egy csodás Prestigio TFT monitor-t nyert, szívből gratulálunk neki. Következő SMS játékunk nyereménye egy Revoltech, kézzel festett moddingház lesz (előzőleg már volt egy nagyon sikeres SMS játékunk, amelyen ehhez hasonló házat lehetett nyerni)

## FOLYTATÁS A 132. OLDALRÓL

**tek a magyar hadak a tatárok-tól a muhi pusztán. Harmadik, egyben legfontosabb indok: csak!**  
Tábor témában általában igyekszünk olyan helyre szervezni, amelyik valahol az ország közepén van, hogy ne szenvedjenek hátrányt azok, akik az ország másik felében laknak (például egy nyíregyházi táborba nehezen jutnának el a zalaegerszegi olvasók stb.).

## Janesz

Miért? Hol? Mikor?

Miért, hogy és mikor szűnt meg a POSTAL rovat? Tudnál-e ajánlani egy olyan oldalt, ahonnan modokat tölthetlek le? Előre is kösz.

**Milyen modokat szeretnél letölteni? Általában, ha bármelyik játékhoz szeretnél modot letölteni, használd a Google nevű keresőt: ird be, hogy „<játék neve> mod download” (ahol a <játék neve> nem más, mint.. na? Mi ☺? ) például „Doom III mod download”. Előre is szívesen ☺!**

## BR.Bali

Átverés...

Ma egy nagyon jó kalandom volt: bementünk a haverommal a városba, mert processzorhűtőt akart venni. Igen ám, csak az volt a baj, hogy csak 4000 forint volt nála, ami nem elég egy állítható sebességű procihűtőre! DE! Volt nála egy rossz táp meg egy ugyancsak rossz winchester. Bejártuk az összes számítógép szaküzletet, de sehol nem akartak pínzt adni érte! Úgyhogy a végén már ideges lettem, berancigáltam a gyereket egy PC-bontóba, és ott bevették! Az eladó azt mondta, hogy: „Ha nem működik, utánunk vágja...” (Hát nem lehet kispályás, ha egy 2 kilós vinyóval tarkón vágnak...) Azt mondtuk(tam), hogy jó minden. A tápért 500, a vinyóért 1000 Ft-ot adott. Az eladó haverja jót röhögött rajtunk, hogy elfogadtuk az árat. Először ők akartak minket átverni! Már a kezünkben volt a zsoszó, de én még érdeklődni akartam valami után... A haverom meg diszkrétén oldalba bökött, hogy húzzunk má' innen, mert a csávó rádugta a laptopjára a vinyót – ne hogy kiderüljön, hogy rossz, aztán tényleg utánunk vágja. Kimentünk a boltból, és mi röhögünk egy jót az eladón meg a haverján, hogy ilyen

hülyék voltak. (Minimum meg kellett volna nézniük őket, mielőtt ideadják érte a pénzt, nem?) Aztán így lett 5500 pénze, és megvette a hűtőt, amelyért bejártuk a fél várost...

**Nos, van egy régi mondás, miszerint kard által vész el, ki kardot ragad... Magyarán, ha Ti csaltok, Titeket is be fognak csapni. Én csak arra kérek, hogy a sikeres akció után az első alkalommal, amikor téged is átvágnak, ne küldd el az illetőt melegebb égtájakra.**

## H. Tomi

Mi az, hogy...?

Mi az, hogy szívd 50 Centet. Fifty símán megér 98%-ot. Az, hogy te a kedvenc együttesednek sem adsz 98-at, az a te bajod. Ezzel megsértetted az egész atádi rapperközösséget, készülj rettenetes bosszúnkra (vicc volt). De azért szégyelld magad.

**Jaj szegény fejemnek, akkor most évekig nem mehetek Atádra (egyébként sem jártam ott rég)? Egyébként kiszámoltam, 50 Cent mennyit ér: amennyiben kanadai, akkor 79 forintot és 30 fillért. Amennyiben amerikai, úgy 96 forint 60 fillért. De legtöbbet akkor ér, ha európai, így ugyanis 123 forint 60-at ér meg. Százalék (%) nevű pénznemet sehol nem találtam, így nem tudtam átváltani 50 Centet %-ra. Mivel nagyilekű vagyok, így 50 Cent legyen európai: úgy ér a legtöbbet ☺.**

## T. Ottó

Tonnakatona

Lenne egy jó tippem a számodra! Most láttam azt a szívbemarkoló katonás reklámot, amelyben önkéntesekért esedezik a honvédség. Egyből megvilágosodtam! Beállhatnánk önkéntesnek, és igazi BetOnSoldier lenne belőlünk. A táborban tömörüléneknél körénk a jó csajok, a gonosz emberek meg félnének tőlünk, mint ökörszem a hurrikántól. Na?

**Hello! Tudod, én már voltam katoná. Egészen pontosan 11 hónapot vett el az életemből úgy, hogy igen kevés értelme volt. A bátyám életéből 18 hónapot vettek el ugyanígy. Sőt, az idősebb generációtól 2-3 évet. Én úgy gondolom, hogy akik nem**

**lesznek, azok verjék a popsíjukat a földhöz örömben, és örüljenek, hogy kaptak egy csomó plusz időt arra, hogy éljenek/dolgozzanak. De aki ezek után is katona szeretne lenni, ne kímélje magát: állítolag a nők szeretik az egyenruhát... „Egyen ruha, többi nézi – hehe.” Én úgy hiszem, jó csajokhoz egyenruha nélkül is hozzá lehet jutni ☺.**

## KriX

New player

Hi Gyu!  
Már régóta figyelem a GS-t, mivel feltűnt, hogy nagyon sok nagy névről csak nálatok lehetett olvasni (S.T.A.L.K.E.R., KotOR 2, Half-Life 2, Unreal 3). Sokáig túrtörtöttem magam, mivel egy másik lap olvasója vagyok... De a Quake 4 esetében nem bírtam tovább, és nem kellett csalódnom: nagyon tetszik!! Jó a lap, jók a cikkek, tele vagytok ajándékokkal, meg jó a 140 oldal is (de lehetne mondjuk 150! :-D) Régebben azt hallottam, hogy rossz az a teljes játékok nálatok, de ez nem igaz: a POSTAL 2 ISTEN, meg a Cultures 3 is jó!!! (Szerintem mostanában inkább máshol gyengék a fullgamek). Szóval így tovább, és bővültek egy állandó vásárlóval!!

**Nos, Üdvözlünk a GS-nél! A "jó cikkek, az állandó ajándékok, a sok világpremier, a menő teljes játékok és a 140 oldal" világlágában (már ha szabad téged idéznielek :)! Bár igaz, hogy ez a mostani számunk 132 oldal de van mellé egy 20 oldalas ajándék különszám... Köszönjük az elismerő szavakat, és jó szórakozást az ehavi BloodRayne-hez, nomet a decemberi szám Karácsonyi megjelentésbombájához: a Diablo-hoz, és a Robin Hood: Legend of Sherwoodhoz!**

Ez volt az első négy (azaz hat) oldalra terpeszkedő, megújult Aréna, amely remélem mind kinézetével, mind tartalmával megnyerte tetszések. Szinte felsorolni is lehetetlen a sok-sok felmerült témát. De azért kiemeljük Shrek 2 táblatelepitő gépét, a tollasozó csajokat, a Sims 2 mesét, végül azt, hogy lemeszelt Tom Sawyer és bandája ☺.

Maximális tisztelettel,  
Gyu

**E-mail: arena@gamestar.hu**  
**Levelezési cím: 1374 Bp. 5, Pf. 578**  
A hagyományos úton érkezett levelekre sajnos nem minden esetben tudunk válaszolni! Megértésedet köszönjük!

ERRE A HÓNAPRA ENNYI, DE NE CSÜGGEDJ, ÍME NÉHÁNY NYALÁNKSÁG

# A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL

**140**  
OLDALON

**2,5**  
MILLIÓS  
ELŐFIZETŐI AKCIÓNK  
FOLYTATÓDIK!

Darkosabb és kegyetlenebb – ezekkel a szavakkal lehetne leginkább jellemezni a Prince of Persia legújabb részét. Ugyan a főszereplő ugyanaz a herceg, akit a Sands of Time-ban megismertünk, ám hősünk igencsak megváltozott. Persze a marcónabb külső némileg érthető, hiszen hősünk a saját sorsa beteljesedése elől menekül: egy jóslat szerint a herceg hamarosan meghal. Reméljük, azért állást mentett előtte ☺.

## Prince of Persia: Warrior Within

Vampire the Masquerade: Bloodlines



A híres vámpiros szerepjátékból négy évvel ezelőtt készült egy sztori-orientált RPG és az Activision most a Troika (Arcanum) készítőit bízta meg a fejlesztéssel. Ezúttal modern Los Angeles-i környezetben járunk, és a játékmenet FPS és TPS nézetből egyaránt irányítható. A grafikához a mostani számunkban tesztelt Half Life 2 motorját használták fel, úgyhogy álmélkodásra lesz majd bőven ok...

NBA 2005



Az EA idei PC-s „sportfóliójából” már csak az NBA aktuális kiadása hiányzik. Half-Life 2 ide, vagy oda, a kosárlabda rajongók szerintem már tükön ülve várják, hogy Gyu kielemezze, az NBA 2005 nyaláncságit.

CSI: Miami

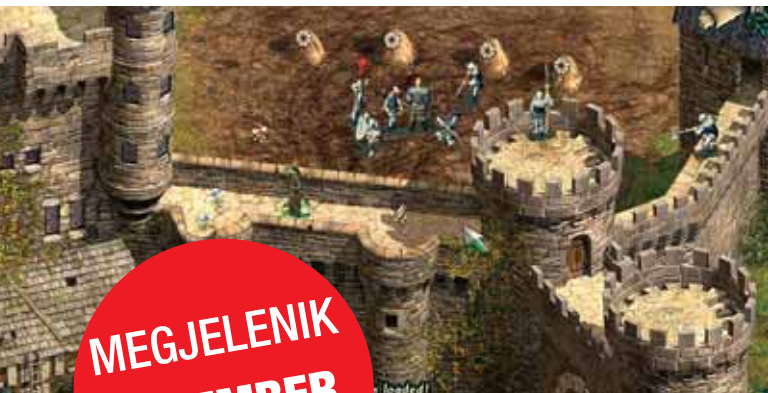


Eddig két nyomozós kalandjáték készült a magyar kereskedelmi televíziókban Helyszínelők címmel futó TV-sorozat nyomán, úgyhogy várható volt, hogy előbb-utóbb a Miami helyszínelők is terítékre kerül. A CSI: Miami első ránézésre azoknak szól, akiknek az első két kaland tetszett, mert túl sok különbséget egyelőre nem láttunk... Persze a bájos Emily Procter irányítható karakterként mindent megér, nem igaz ☺?

## 2 TELJES JÁTÉK:

Hmm... **Diablo**... Mond Nektek ez a név valamit? Valami noname RPG-s akció stufja volt, nem... ☺? Igen, JÓL OLVASTÁTOK, minden idők leghíresebb akció-RPG-je, a Blizzard legendája a GameStar következő teljes játéka! Itt az idő, hogy ismét alászállj a pokolba. Ha pedig a pokoljárás nem lenne elég: akkor Robin Hood, a legendás tolvaj és nemesember kalandjaiban is részt vehetsz a **Robin Hood: The Legend of Sherwood** című Commandos-stílusú lopakodós játékban. Nagyszerű középkori hangulat, kidolgozott sztorival, némi stratégiával, romantikával és sok-sok kalanddal fűszerezve. Egyszerre tehát ismét KÉT teljes játékkal lépünk meg Benneteket: aki ezt kihagyja, magára vessen...

# DIABLO & ROBIN HOOD: TLS



**MEGJELENIK**  
**DECEMBER**  
**10-ÉN!**

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
ILLETVE AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!

**PC**  
CD-ROM

**SYSTEM REQUIREMENTS**  
 . Windows 98, Windows 2000, Windows XP  
 . 733 MHz Intel or AMD processor  
 . 128MB RAM  
 . 2 GB hard disk space  
 . 200 MB virtual memory  
 . 4x speed CD-ROM  
 . GeForce or Radeon video card  
 . Microsoft DirectX 8.1

**TERMINAL REALITY**  
**MP**  
 MATURE PARENTS STRONGLY CAUTIONED  
 Some Material May Be Inappropriate for Children Under 17

**BLOODRAYNE**

- Agent BloodRayne exudes sex appeal, ruthless charm and lethal style. This half human, half vampire diabolist has supernatural skills no human can match. Stick hood to maintain her health. Use slow-motion, zoom and aura visions to aid in death dealing. Pull off fantastic acrobatic moves to bend the environment to your will.
- Battle Nazis, mutants, swamp creatures, ancient parasitic monsters and vampiric beasts in non-linear gameplay through 3 massive worlds: Louisiana, Argentina and Germany.
- Dispatch enemies with BloodRayne's blades and kick for awesome in-your-face combat.
- BloodRayne can use and carry any weapon her enemy uses including guns, explosives and rocket launchers. She also wields a harpoon knife that allows her to feed in distant victims to feed on.
- Revolutionary control lets BloodRayne target multiple enemies with ease, hand simultaneously. Fast-paced gameplay allows her to automatically drop and pick up weapons to optimize her inventory.
- Sword attacks activate Blood Rage—a kind of "berserker" mode that enables incredibly damaging attacks against swarms of enemies.
- Terminal Reality's Internal Engine produces stunning graphics, real time shadows, and unbelievable lighting effects.

**BLOODRAYNE**

**EAX**  
 ENHANCED AUDIO EXPERIENCE

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 (játékteszt) – beregit@freemail.hu  
 Berkenye (KV szoftver) – berkenye@gamestar.hu  
 B-ChromE (játékteszt) – bchrome@freemail.hu  
 Caris (játék + cheatek) – caris@idg.hu  
 Csontí (játékteszt) – csonpet@freemail.hu  
 Dauby (játékteszt) – dauby@digitalreality.hu  
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
 Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu  
 Gonzales (játékteszt) – gonzales@chello.hu  
 Kecské (multi tippek) – kozma.ferenc@printscreens.hu  
 Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu  
 Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu  
 Sz.JVC (játékteszt) – szjvc@freemail.hu  
 Twinky (HW) – twinkypcworld.hu  
 Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu  
 Zimi (HW) – iegn@pcworld.hu

**Tördelőszerkesztők:**

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu  
 Bíró Dániel (Platypos) – dbiro@idg.hu

**Cimlapterv:**

Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

**Szerkesztőség:**

1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
 Telefon: 577-4300, telefax: 266-43-43  
 Internet: http://www.gamestar.hu  
 E-mail cím: gamestar@idg.hu

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését. A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD/CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!

**Kiadja:**

IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
 Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető – ibiro@idg.hu  
 Lapigazgató: Szigetvári József – jszigetv@idg.hu

**Hirdetésfelvétel:**

IDG Kereskedelmi Iroda – keriroda@idg.hu  
 Hirdetési igazgató: Poór Rozi – 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:** Bohn Andrea – abohn@idg.hu

A hirdetések a Kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, de tartalmukért nem vállalhat felelősséget.

**Marketing:** Kovács Illés Bence – bkovacs@idg.hu

**Terjesztés és ügyfélszolgálat:**

Terjesztési menedzser: Babinecz Mónika – terjesztes@idg.hu  
 1075 Bp. Madách u. 13-14 A épület  
 Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578  
 Telefon: 577-4301, telefax: 266-43-43  
 A lapot a HIRKER Rt., a LAPKER Rt., alternatív terjesztők, egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik; megvásárolható az újságárusoknál is. Megjelenik minden hónap második péntekén.  
 A kék GS ára: 1 646 Ft  
 előfizetés: negyedéves 3 966 Ft  
 féléves 7 836 Ft  
 egyéves 15 264 Ft  
 A DVD GS ára: 1 896 Ft  
 előfizetési ár (1/4, 1/2, 1 éves): 5 184/10 242/19 956 Ft

Előfizethető a kiadó terjesztési osztályán, a hírlapkézbesítőknél, valamint a vidéki postahivatalokban. OTP bankkártyával rendelkező olvasóink az InterTicketnél is előfizethetnek a 266-0000-s számon 9 és 20 óra között.

A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon: nyitvatartás: hétfőtől csütörtökig: 8.30–16.30 óráig, pénteken: 8.30–15 óráig, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu 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

**B**LOODRAYNE TELJES JÁTÉK A CD-N

CD  
KIADÁS

Európa legolvasottabb gamer magazinja

www.gamestar.hu

2004/11

# GameStar

IDG  
LÉVŐSÁGI

**3 CD** **HALF-LIFE 2**  
KÜLÖNSZÁM A LAPBAN  
TESZT, GÉPIGÉNY, INTERJÚ 20 OLDALON

4/11 Ára: 1646 Ft

**GAMER**  
JÁTEKOSHTÓL JÁTEKOSHOZHÁIG magazin

# NFS: U2

12 OLDALAS MEGATESZT, ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ A CD-N!

## MOH: PACIFIC ASSAULT

LÉGY ÜDVÖZÖLVE A CALL OF DUTY TRÓNFOSSZTÁSÁN!

## GTA SAN ANDREAS

VOLT MÉG KÉRDÉSED? EZUTÁN NEM LESZ

**2,5**  
MILLIÓS  
ELŐFIZETŐI AKCIÓ!

# HALF-LIFE 2

KIVESÉZTÜK, ÉS ÉRTÉKELTÜK — 20 OLDALAS KÜLÖNSZÁMBAN — MAGYARORSZÁGON ELSŐKÉNT

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: BloodRayne

**Játékteszt:** Counter-Strike: Source, Tony Hawk's Underground 2, Nexus, Colin McRae '05, Xpand Rally  
**Mélyvíz:** ATI X800-asok összehasonlító tesztje, Dual Layer DVD írók tesztje, Játékkontroller-teszt  
**Játékdemók:** Need for Speed: Underground 2, Wanted, Rollercoaster Tycoon 3

