

**RED FACTION** TELJES JÁTÉK A DVD-N!

**DVD  
KIADÁS**

2005/01

# GameStar

IDG  
LIFEWIRE

**DUPLA  
DVD** **140 OLDALON!**  
**HALF-LIFE 2 DEMÓ A DVD-N!**

2005/01 Ára: 1896 F

**GAMER**  
JÁTÉKOSÓHTÓL JÁTÉKOSOKNAK magazin

GameStar - Európa legolvasottabb gamer magazinja - Teljes játékok: Red Faction

# AGE 3 OF EMPIRES

**ESZÜNK-HAJUNK MEGÁLLT! EZT LÁTNOTOK KELL!**

# BATTLEFIELD 2

MÁRCIUSTÓL **ERŐS FRONTHATÁS** VÁRHATÓ — BÉTATESZT 6 OLDALON!

**NAGY ELŐRETEKINTÉS**

# 2005

**TELJES LAJSTROM 32 OLDALON!**



ÚJ EXTRA A DVD-N  
**GameStar**  
**TV**  
ELSŐ ADÁS

IDG

**Játékteszték:** Joint Operations: Escalation, Worms Forts: Under Siege, Pro Evolution Soccer 4, MTX Mototrax  
**Mélyviz:** Processzorok összehasonlító tesztje, ATI X850 és X800 XL bemutató, Jogi tudnivalók a letöltésről!  
**Játékdemók:** 12 db, köztük Half-Life 2, MoHPA-exkluzív, Ford Racing 3, The Punisher







## ASUS P5AD2 Premium: teljes kontroll a maximális teljesítményre vágyóknak

**A**z Intel processzorok az elmúlt években fokozatosan egyre keményebb kihívások elé állították a túlhajtásból sportot űzőket. Valamikor a Pentium II idején vége lett a szabad szorzóállításnak, azóta az Intel processzorok kizárólag a gyárilag beállított szorzóértékkel működnek, így a nagyobb teljesítményre vágyók egyedül a buszsebesség (FSB) emelésével érthettek el sikereket.

A legújabb Socket 775 platformjának bemutatásával az Intel azonban ennek a lehetőségnek is elejét akarta venni, és az első tesztek igazolták is a lehangelő jövőképet: legjobb esetben 10% körüli FSB emelés volt elérhető a névleges 800 MHz effektív értékről. Optimistábbak abban reménykedtek, hogy a lapkakészlet egyes feszültségeinek célirányos emelésével sikeresen kiiktatható lesz az FSB limit, azonban ez a megoldás csak kevés további mozgásteret eredményezett, a védelem bonyolultabbnak bizonyult.

Az ASUS azonban kiemelkedő kutatás-fejlesztési hátterére és komoly alaplapyártási tapasztalatára támaszkodva sikerrel oldotta meg a feladványt, így az új, AI Proactive P5 alaplapszalád tagjai felszereltségük és teljesítményük mellett a legmagasabb fokú finomhangolási lehetőségeket és túlhajthatóságot biztosítják.

Az ASUS mérnökei azonban nem elégedtek meg csupán az FSB korlát áttörésével, hanem egy rég nem látott funkciót sikerült újjáéleszteniük: a legújabb Socket 775 foglalatú Intel Pentium 4 processzorok megfelelő egyedeinél az ASUS CPU Lock Free funkció segítségével lehetőség nyílik a szorzó csökkentésére a gyári értékről 14,0x beállításra. Az alacsonyabb szorzó mellett könnyen kihasználható a lap páratlan FSB tartaléka, eddig a különféle tesztek során akár 283 MHz-es (1133 MHz effektív) rendszerbusz frekvenciát is sikerült stabilan elérni. Könnyűszerrel akár 4,0 GHz környékére vagy azon túl lehet hajtani egy megfelelő szériájú Intel Pentium 4 processzort, az így csúcsra járatott rendszerrel pedig a teljesítmény egy új dimenzióját ismerhetjük meg. Az eredmény önmagáért beszél, a számtalan nemzetközi díj mellett a legnagyobb elismerés az ASUS számára mégis az elégedett felhasználók széles tábor.

Az ASUS P5AD2 Premium alaplapp tökéletesen képes megfelelni a legmagasabb elvárásoknak. A gigahertzeket kergető túlhajtók a lehető legjobb partnerre találnak benne, míg a névleges teljesítményt értékelőket kiemelkedő biztonságérzettel töltheti el az alaplappban rejlő tartalék.

A sorozat csúcsát képező ASUS P5AD2 Premium alaplapp számos ASUS-ekkluzív funkcióval rendelkezik:

- CPU Lock Free: szorzócsökkentési lehetőség egyes, megfelelő típusú Intel Pentium 4 processzorokon
- DDR-II memória a legnagyobb sávszélességért
- HyperPath2: speciális alaplapi áramkörök a memóriakésleltetések csökkentése érdekében
- PEG Link: PCI Express grafikus kártyák finomhangolási lehetősége a BIOS-ból
- AI NOS: biztonságos, automatikus, intelligens és dinamikus túlhajtás, amikor a legnagyobb szükség van rá
- StackCool: passzív kiegészítő hűtés, így az alaplapi tápáramkörök hőterhelése akár 10°C-al is csökkenhet, ezáltal nő a stabilitás és élettartam
- Tripla RAID: gyorsaság és biztonság akár 14 db IDE és Serial ATA eszköz csatlakoztatásával, egyedülálló RAID 5 funkció
- AI NET2 dupla Gigabit Ethernetnel: automatikus, BIOS-szintű hálózati kábel diagnosztika
- WiFi-g: pillanatok alatt felállítható vezeték nélküli hálózat szoftveres access point funkcióval, 54 Mbit/sec maximális sebességgel
- 8 csatornás hangkártya
- Firewire IEEE-1394b: 800 MB/sec adatátviteli sebességgel





# „Touch of the future”



## Világító billentyűzet, magyar betűkiosztással

Magyarországi disztribútor:



Média Planet Kft.  
Tel.: +36 1 889-2636  
e-mail: info@revoltec.hu  
Budapest, XIII. Pozsonyi u. 46.

Kiemelt viszonteladó partnereink:



ComputerMode  
Tel.: +36 1 400-1921

[www.computermode.hu](http://www.computermode.hu)  
1164 Budapest, Cica u. 29.

Debrecenben Nyíregyházán Békéscsabán

**számítógép ház**  
...és a dolgok működnek.

...viszonteladók jelentkezését is várjuk.  
[www.szamitogephaz.hu](http://www.szamitogephaz.hu)



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

# TARTALOM

## Gyorskereső

Age of Empires III	48	E
Alexander the Great	84	B
Athens 2004	93	B
Battlefield 2	42	Bt
Black & White 2	14	O
Bloodlines	98	C
BloodRayne 2	30	O
Brothers in Arms	23	O
Children of the Nile	82	B, T
Chronicles of Riddick	64	B, T, C
Doom 3: RoE	19	O
Dragon Age	24	O
F.E.A.R.	18	O
GTA: San Andreas	12	O
Halo 2	13	O
Joint Ops: Escalation	80	B, T
KotOR 2	15	O
Knight Rider 2	93	B
Leisure Suit Larry:		
Magna Cum Laude	98	C
MTX Mototrax	90	B
Pacific Fighters	99	T
Painkiller: Battle out of Hell	70	B, T
Polar Express	92	B
Postal 2	98	C
Pro Evolution Soccer 4	88	B
The Incredibles	92	B
The Movies	26	O
Top Spin	99	T
Quake 4	13	O
Robin Hood	98	C
Rome: Total War	98	C, T
Rollercoaster Tycoon 3	99	T
S.T.A.L.K.E.R.	22	O
Sid Meier's Pirates!	52	B, T, C
Splinter Cell 3	17	O
Star Wars: Battlefront	99	T
SW: Republic Commando	38	O
Vampire the Masquerade:		
World of Warcraft	32	O
Worms: Under Siege	86	B

T: Tipp  
C: Cheat  
B: Bemutató

O: Összeállítás  
E: Előzetes  
Bt: Bétateszt

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

A GameStar magazin az IDG Communications (USA) céghez, a világ legnagyobb számítástechnikai 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: Red Faction 8**



## Újdonságok

2005 Legjobb Játékai 10  
Battlefield 2 42  
**Age of Empires III 48**



## Játékbeutatók

GameStar Év Játéka 2004 Szavazás 56  
Sid Meier's Pirates! 58  
Chronicles of Riddick 70  
**Painkiller: Battle out of Hell 76**



Joint Ops: Escalation 80  
Children of the Nile 82  
Alexander: The Great 84  
Worms: Under Siege 86  
Pro Evolution Soccer 4 88

## CÍMLAP



## BATTLEFIELD 2 BÉTATESZT 42. OLDAL

„Az a lényeg, hogy ne lankadjon a figyelmed, és folytatni akard a játékot. Ezután már csak arra kell ügyelnünk, hogy folyamatosan fenntartsuk az érdeklődésed egyszerre két-három dologgal. Ha elértük, hogy sohase tudj arra gondolni: 'na, most itt a megfelelő pillanat, hogy kicsit abbahagyjam a játékot', akkor jó munkát végeztünk.”

EGY SZERÉNY ZSENI – 60. o.

58. oldal: Sid Meier's Pirates!





# ÜDV olvasó!

Jajj, kedves kollegák, azt sem tudom, hol kezdjem! 2005-öt illendő alázattal köszöntve megpróbáltuk úgy telezsúfolni az év első GameStar-ját minden földi jóval, hogy magam is belepirulok, ha rá gondolok!

Itt van egyből a most startoló GameStar TV első adása, melyben kommentált videobemutatókat, és feliratozott videointerjúkat láthattok – egyelőre. Később mást is, többet is.

Legújabb teljes játékunk is kurriózumszámba megy, a Red Faction óta egyetlen más FPS-ben sem lehetett pályát rombolni gránátokkal! Mindenki kiélheti végre dadaista hajlamait...

Az év eleje a nagy előre- és visszatekintések ideje is, ennek megfelelően évszázados szokásainknak megfelelően kiosztottuk a 2004 legjobbjainak járó díjakat (szigorúan a Ti szavazataitok alapján), és mintegy 32 oldalon elmerengtünk azon is, vajh mivel fogjuk múlatni az időt 2005-ben. Érdekes olvasmányok, ajánlom figyelmetekbe sok-sok szeretettel.

Van továbbá játszható Half-Life 2 demó, nálunk először, itt van szívünk csücske, az Age of Empires 3, illetve róla az első publikus képek és információk, szintén nálunk először, van továbbá exkluzív Battlefield 2 bétatesztünk német kollégáinknak köszönhetően, és még megannyi érdekesség – fell free to explore (azaz nyugodtan tessék lapozni)!

Ja, és a legfontosabb, drága kollegák, hogy a kenyér és tejárak (és sok minden más) emelése ellenére mi továbbra is ugyanannyiba kerülünk 2005-ben, mint már nem is tudom, mióta (igaz ugyan, hogy ezért öltöztetés csatákat vívunk a nyomdával és a papírgyárral, ám ezt apró-pici sérüléseket leszámítva kifejezetten jól bírjuk).

Úgyhogy maradj a színvonal, maradj az ár, maradjatok Ti is velünk, mi pedig maradjunk továbbra is tisztelettel – 2005-ben is:

**A GameStar Csapat / Boe**



MTX Mototrax	90
Játszottuk még	92
„Komolyan mondom“	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

## Tippek, Trükkök

Rövid tippek	98
Sid Meier's Pirates!	102
Chronicles of Riddick	103
Painkiller BoH	104

## Mélyvíz

Hírek	106
Mobil rovat	110
Piactér	112
Processzor-teszt	114
Asztali DVD lejátszók	118
ATI X850 és X800 XL	120
Jövönéző	122
Internet és illegálítás	124
Vásárlási tanácsok	126

## Másvilág

Starmusic	128
Starmovie	129

## Közösség

Aréna	130
Aréna – Szoftver	133
Aréna – Hardver	134
A következő szám tartalmából	136

## SZTORI



„Miközben katonánk ámulva nézi a két gép párbaját, majd megsemmisülését, kap a nyakába egy légitámadást, melyet az ellenség parancsnoka rendelt a házra. Ilyenkor csak egy megoldás lehet: menekülés! Jobb esetben kiugrik a házból, és biztonságos fedezékbe bújik, rosszabb esetben viszont belegyalogol egy bajtársa tűzébe...“



70. oldal: Chronicles of Riddick



76 oldal: Painkiller: BooH





# 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.

Ha rögtön a Red Faction telepítésével akarod kezdeni, futtasd a CD-n található „setup.exe” fájlt. A DVD esetén a fájlok a főkönyvtárban vannak!

## Mit hol lelsz?

### CD 1

- > Teljes játék: Red Faction
- > Játékdemók

### CD 2

- > Teljes játék: Red Faction
- > Játékdemók

### CD 3

- > Teljes játék: Gothic CD2
- > Exkluzív
- > Extra
- > GS TV
- > Animációk
- > Játékkiegészítések
- > Rovatok
- > Filmelőzetesek
- > Ti küldtétek!
- > Javítások
- > Mélyvíz

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

A Dupla DVD természetesen tartalmazza a 3 CD teljes anyagát, ám ezen kívül is rengeteg extra érdekesség kapott helyet rajta. Ilyen a plusz 8 játékdemó, több, játékhoz gyűjtött kiegészítés, 36 további animáció, 21 extra segédprogram, egyedi teljes verziós minijátékok és még sorolhatnánk.

## Mi az a DUPLA DVD?

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

## Ha problémád van a lemezzel

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

Ha törött a lemez, vagy meghajtott nem olvassa azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

**E**ngedjétek meg, hogy így utólag én is mindekinek Boldog, Játékokban Gazdag Új Évet kívánjak! Bár az előző mellékleten ZeroCool kollegám már megtette, de mégis így illik, ha új az ember. Mostantól ugyanis velem fogtok a CD és a DVD mellékleten találkozni, remélhetőleg mindenki meglepedésére. Nem is húznám tovább az időt, lássuk, milyen felhozatalra számíthatok a hideg és borús januárban.



# JÁTÉKDEMÓK

## Half-Life 2

>kiadó: Vivendi >méret: 788 MB >hely: Dupla DVD



HÓNAP  
DEMÓJA

Bár a játék már tavaly kijött, úgy éreztük a most kiadott demót kötelességünk elhelyezni a DVD mellékletünkön. Azok a játékosok akik esetleg valamilyen oknál fogva még nem tudták volna megszerezni (Ejnye- bejnye ☺) a Half-Life második részét, értéklenni fogják ezt parányi, közel 800 megabájtos szösszennetet. Az izező garantáltan meghozza mindenki játék kedvét.

## További demók a CD-ken

- > Ford Racing 3
- > MTX Mototrax
- > The Punisher
- > Virtual RC Racing

## További demók a DUPLA DVD-n

- > Alexander the Great
- > Gates of Troy
- > Half-Life 2
- > Men of Valor
- > Medal of Honor: Pacific Assault
- > Starshatter
- > The Settlers: Heritage Of Kings

## Pro Evolution Soccer 4

>kiadó: Konami >méret: 209 MB >hely: Dupla DVD



EZT  
SE HAGYD KI!

A FIFA sorozat egyetlen, és minden kétséget kizáróan legkeményebb kihívó a Pro Evolution Soccer. Az igazi rajongók (a FIFA töretlen sikere ellenére) azt mondják, hogy a legjobb csakazértis a PES. Ezt mindenkinek magának kell eldöntenie, a sorozat negyedik része pedig segít ennek véghezvitelében. Feltétlenül próbáld ki, nem mindennapi élmény!



## Kit keressek?

Amennyiben játékkiegészítéseket szeretnétek küldeni, vagy ajánlani, illetve rovatötletetek lenne, keressétek Madyt (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 a mellet@gamestar.hu címre.



# Videók

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

## GAMESTAR TV

Új év - új ficső. Ahogy megszokhattátok, a GameStar-ban folyton új szolgáltatásokba botolhattok lépésről lépésre: 2005-től például audiokommentárokkal ellátott videobemutatókat, és felrögzített videóinterjúkat találhattok a mellékleteken a most startoló GameStar TV éjszke alatt. A kezdeményezés nekünk nagyon tetszik (nem csoda, hisz a miénk ☺), reméljük ugyanúgy Nektek is! Sok tervünk van még vele kapcsolatban, nem állunk meg itt, folyamatosan bővíteni fogjuk új szolgáltatásokkal. Meglássátok!



**Exkluzív bemutatók:** Chronicles of Riddick, Everquest II, Painkiller: BOoH, PES4, Pirates!

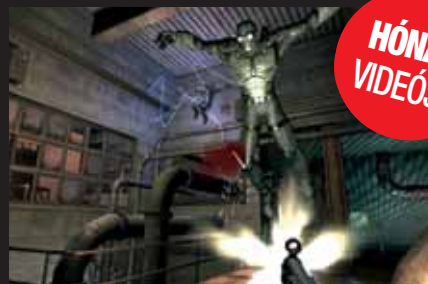


**Videóinterjúk:** Need for Speed: Underground 2, Prince of Persia: Warrior Within, Pirates!

**Megjegyzés:** A CD-re természetesen helyhiány miatt csak két „vágott” verzió kerülhetett fel, a „nagyobb-hosszabb-vágatlan” a Dupla DVD-n található!

## F.E.A.R.

➤kiadó: Vivendi ➤hely: Dupla DVD



HÓNAP  
VIDÉÓJA

**FEAR.** Ki mit tud erről a játékról? Nos, sajnálatos módon nagyon sokan semmit. A tavalyi E3-on mutatták be, mintegy teljesen elzárva a külvilág elől. Ennek ellenére igen nagy port kavart, lévén 2005 egyik legnagyobb „para-FPS” játéka lehet. Részletesebben olvashattok róla összeállításunkban, de a videót mindeképpen nézzétek meg róla!

Amit csak nálunk nézhetsz meg

### CD 3:

Track Mania, Joint Operation: Escalation

### DUPLA DVD:

Alexander the Great, MTX Mototrax, The Last Day of Gaia, Vampire: Bloodlines

További animációk

### CD 3:

Battlefield 2, Dragonshard, Rainbow Six 4, Stolen, The Conspiracy Project, The God Father, The Settlers: HoK, Unseelie

### DUPLA DVD:

Act of War, Bloodline, Chronicles of Riddick, Close Combat FtF, Dangerous Waters, Gothic III, Ghost Recon 2, GTR, Dragonshard, H&D: Sabre Squadron, Larry: Magna Cum Laude, Live for Speed S2, Midnight Club 3, S.T.A.L.K.E.R., Star Shift, Stronghold 2, SW: Republic Commando, The Conspiracy Project, UC: A World Apart, Voodoo Island, World Racing 2, X2 The Return

Filmelőzetesek:

### CD 3:

Elektra, Ong Bak: Muay Thai Warrior

### DUPLA DVD:

Assault on Precinct 13, Because of Winn-Dixie, Flight of the Phoenix, High Tension, The Interpreter, Mr. and Mrs. Smith, Pooh's Heffalump Movie, Spanglish

## JÁTÉKKIEGÉSZÍTÉSEK



### Half-Life 2

#### A HL 2 Map Pack

Akik már végigtölték a Half-Life 2-t, és most feles energiájukat nem tudják megfelelően lekötöni, azoknak ideális választást jelenthet ez a csomag. A pack egy komoly pályagyűjteményt tartalmaz, mely az eddig készült legjobb pályákat foglalja magában. Ezek egyrészt igen változatosak, másrészt egy igazi HL2 rajongónak kötelező feltenni ☺!



### Doom 3

#### Doom Classic

A Doom Classic egy igen érdekes Doom 3-as modifikáció, mely a harmadik epizód grafikus képességeit kihasználó feldolgozása a legelső sikerjátéknak. A pályákat teljes egészében az első epizódból emelték át, de a fények, a részletesség, a hangulat sokat fejlődött ennyi idő alatt :) Doom fanoknak kötelező kipróbálni ezt remek modot!

### Ezt se hagyd ki a CD/Dupla DVD-ről:

Age of Mythology, Battlefield 1942, CS:Source, Doom 3, GTA: Vice City, Half-Life 2, KotOR, Max Payne 2, Unreal Tournament 2004, Warhammer 40000: Dawn of War

Lapozz  
a Teljes Játékhoz



# TELJES JÁTÉK

## RED FACTION

FIÚK A BÁNYÁBAN



A Half-Life 2-ben megmozdíthattuk a ládákat, vagy hordókat dobálhattunk a felénk igyekvő katonákra, de nem tudtuk átlőni még raksivetővel sem a falakat, és nem áshattunk alagutat magunknak, hogy azon keresztül hagyjuk el a nagyon parásra sikerült helyszíneket. Na sebaj, ezt a HL-nek megbocsátjuk, a hiányt pedig pótolhatjuk a mostani GS teljes játékkal.

**A** Red Faction elsősorban a hihetetlen tulajdonságokkal megáldott Geo-Mod grafikai motorjának köszönhetően sepepte be a hazai és nemzetközi szakmai sajtó elismeréseit. Az engine ugyanis lehetővé tette, hogy falakat, sziklákat robbantsunk, vagy egy bányagéppel akár még alagutat is fúrjunk. S tehetjük ezt teljesen szabadon, bármilyen kötöttség vagy szkript nélkül. Emlékszem, a tesztelés közben Zerocoollal azzal szórakoztunk, hogy hány perc alatt tudjuk teljesen leamortizálni a multis pályákat.

A játék ezen tulajdonsága mind a mai napig egyedi, és szerencsére a mai konfigurációkon már a grafikai részletességgel sem lesz gond, hiszen végre teljes pompájában élvezhetitek a meglehetősen erőforrás igényes FPS-t. Ráadásul nemcsak jó munkásemberként kell bányákat átalakítanunk a Marson egy szeneslapáttal, hanem egy jó kis felkelésben is döntő szerep hárul ránk. A lázadásunknak azonban akad néhány ellenzője, akiket persze hathatós eszközökkel kell meggyőznünk, hogy nekünk, és nem az ő csúnya, gonosz főnöküknek van igaza. Szerencsére rábeszélést segítő tárgyakban nem lesz hiány, hiszen tizenöt különböző fegyverrel küldhetjük az örök bányamezőkre az ellenfeleinket. Valamint, ha elég ügyesek vagyunk, megszerezhetjük az általuk használt, vagy éppen balgán szabadon hagyott járműveket, amelyekkel földről vagy akár a levegőből is oszthatjuk az áldást. S akinek még ez sem elég, az már az első pályák egyikén bevághódhat egy bányagépbe, és hatalmas alagutakat fúrva kitermelheti a Mars összes ásványi anyagát, meg persze a véletlenül nem jó helyen poroszkáló rosszfiúkat is atomi részecskékre bonthatja.

### Gondolkozz és bízza bízál

Szerencsére a Red Faction nem merül ki pusztán agyatlan lövöldözésben és alagútásásban. Egyrészt az ellenfeleink nagyon intelligensen viselkednek, és főleg nehezebb fokozatban igencsak megizzasztják az embert. Ők

is kihasználják a motor nyújtotta lehetőségeket, tehát ne lepődjünk meg, ha éppen egy vékony sziklapárkányon akarunk átkelni, és az MI irányította katonák nem minket, hanem az alattunk lévő párkányt lövik szét a raksivetővel, mi meg sziklástul zuhanunk a mélybe. Valamint a bánya rendfenntartói sem rontanak ránk minden helyzetben, inkább fedezékből igyekeznek osztani az áldást. Így érdemesebb egy kicsit óvatosabb duhajként haladnunk, mert

**Itt tényleg nem lehet a fal mellett megpihenni.**

bizony könnyen „kőbe haraphatunk”. A hús különböző helyszínen nem lesz hiány rejtett átjárókban sem, így nem árt mindig észben tartani, hogy ebben a játékban a falak is lerombolhatók, hiszen jó néhány helyen e nélkül nem is tudunk továbbmenni. Így a mutatóujjunk mellett bizony az agytekevényeink is dolgozni fognak. De megnyugtatók mindenkit, hogy nem kell kalandjáték szintű fejtörőkre számítani, éppen csak annyit helyeztek el ezekből a készítőik, amennyit a sztori megkíván, és még egy FPS fannak sem fekszi meg a gyomrárt.

### GS aréna nyitva

Igaz, mostanában elég nagyszámú multis játék jelent meg, de azért érdemes a barátokat egy jó kis Red Faction multira is összehozni, hiszen az átütő élmény garantáltan nem marad el. Összesen 32-en tolhatjuk egyszerre egy szerveren, ami nem kis szám azt figyelembe véve, hogy egy sziklás pályát ennyi ember aknákkal és rakétavetővel fél perc alatt ementáli sajtá tud alakítani. Így itt tényleg nem lehet egy pár percre a fal mellett megpihenni, és fegyvert újratölteni. A szokásos multis csodákat mind tartalmazza a játék, azaz CTF-ben és DM-ben is apríthatjuk egymást.

Kell ennél több az évkezdésre? Jó bányászatot 2005-ben is!

**Szittyó/GameStar team**



# CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2 / PS1 / XBOX / GCUBE JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

- Afrika Korps vs D Rats...3 990
- Afrika Korps + D-Day...6 990
- Age of Empires Gold...1 990
- Aliens vs Predator Gold...1 690
- Aliens vs Predator 2...1 990
- Aliens vs P2 Primal Hunt...1 990
- American Conquest...1 990
- Anno 1503...3 990
- Antant...2 990
- Armies of Exigo...11 990
- Atlantis 2...1 990
- Axis and Allies...9 990
- Bandits...990
- Battlefield 1942...3 990
- Battlefield 1942 pakk...11 990
- Battlefield Vietnam...11 990
- Beyond Good & Evil...2 490
- Bionicle...3 990
- Black and White...3 990
- Blitzkrieg...1 990
- Blitzkrieg: Burning Hor...3 990
- Blitzkrieg: Rolling Thund...4 990
- Blood Omen 2...1 990
- Breed...990
- Caesar 3...990
- Call of Duty (év játéka k.)...7 990
- Call of Duty United Off...6 990
- Call of Duty Deluxe...12 990
- Capitalism 2...990
- Chessmaster 10th Ed...7 990
- Civilization 3...2 990
- Civilization Call to Power...990
- Claw...1 990
- Codename Panzers...9 990
- Colin McRae Rally 3...1 990
- Colin McRae Rally 04...4 990
- Colin McRae R. 05 dvd...9 990
- Combat Flight Simulator...1 990
- Commandos...1 990
- Commandos Bey. Call of...1 990
- Commandos 2...1 990
- Commandos 3...1 990
- Cossacks...1 990
- Cossacks Back To War...2 990
- Cross Racing Champion...7 990
- CS: Helyszínelők...2 490
- CSI 1+2...3 990
- D-Day...3 990
- Delta Force Black Hawk...6 990
- Deus Ex...1 990
- Diablo 2 + Lord of Destr...3 990
- Die Hard Nakatomi Plaza...1 990
- Disney: Aladdin: Nasira...990
- Bug's Life...990
- Lilo és Stitch...1 990
- Malacka, a hős...1 990
- Monsters Inc...1 990
- Némó Nyomában...2 990
- Tarzan...990
- Toy Story 2...990
- Doom 3...6 990
- Doom Coll. (1+2+Final D)...3 990
- Drakula 2...1 490
- Dungeon Siege...2 490
- Egypt 3...3 990
- Emperor: Rise of M.K...1 990
- Empire Earth...1 990
- Empire Earth Art of Conq...1 990
- Enigma: Rising Tide...1 990
- Etherlords...990
- Europa Universalis...1 490
- Everquest 2...7 990
- Evil Genius...9 990
- Far Cry DVD...7 990
- FIFA 2005...11 990
- Fire Chief...1 990
- Flanker 2.0...1 690
- FlatOut...9 990
- Flight Simulator 98...1 990
- Football Manager 2005...9 990
- Ford Racing 3...4 990
- Freedom Fighters...3 990
- Fritz 7 Sakk-szimulátor...3 990
- Full Spectrum Warrior...7 990
- Ground Control 2...4 990
- Gyűrűk Ura: Harc... dvd...12 990
- Haegemonia...1 990
- Haegemonia Solon...1 990
- Half-Life...1 990
- Half-Life Generation 3...4 990
- HL Counterstrike C. Zero...4 990
- Half-Life 2...9 990
- Hard Truck...1 990
- Harry Potter 3 Azkaban...11 990
- Harry Potter Kviddics...3 990
- Heroes 3 Complete...1 990
- Heroes 3 Essential...1 990
- Heroes of M & M 4...3 990
- Heroes 4 Complete...6 990
- Hitman Contracts...3 990
- Hold hadművelet...1 490
- Homeworld 2...4 990
- Hulk...2 990
- I of the Dragon...7 990
- IGI 2...2 490
- IL-2 Sturmovik...1 990
- IL-2 Forgiven Battles...2 990
- Imperium Galactica 2...990
- Industry Giant 2...1 990
- Inkvizíció...1 990
- Jagged Alliance 2 Gold...1 990
- Jurassic Park O. Genesis...1 990
- Kelták királya...2 990
- King of the Road...1 990
- KnightShift...3 990
- Knights & Merchants...990
- Knights & Merchants 2...1 990
- Korea: Forgott Conflct...2 990
- Légimentör...1 990
- Légio...2 490
- Lock On...2 490
- Locomotion, Chr Sawyer...5 990
- Lord of the Rings (Viv.)...2 990
- Mahjongg Master 5...1 990
- Mars: Lotelepedés...990
- Max Payne 2...2 490
- MechWarrior 4...2 490
- MechWarr. 4 Mercenar...2 490
- Medal of Honor...3 990
- Medal of Honor pakk...11 990
- Medal: Pacific A. dvd...11 990
- Medal PA directors dvd...12 990
- Men of Valor...9 990
- Midtown Madness 2...2 490
- Night and Magic 7...1 990
- Morrowind...2 490
- Mortal Combat 4...1 990
- Motocross Madness 2...1 990
- Myst 1+2+3...3 990
- Myst 4: Revelation dvd...9 990
- Myst URU: Ages beyond...2 490
- Nagy Balhó...990
- Nagymeister 2 sakk...990
- NBA 2005...11 990
- Need for S Hot Pursuit 2...3 990
- Need for S Undergr. 2...11 990
- Neverwinter Nights...2 990
- Neverwinter Nights pakk...5 990
- Nexus...9 990
- NHL 2003...3 990
- NHL 2005...11 990
- No One Lives Forever...1 690
- No One Lives Forever 2...2 990
- NOLF: Contract JACK...3 990
- Op. Flashpoint csomag...2 990
- Pacific Fighters...9 990
- Painkiller...3 990
- Panzer Elite Spec Ed...1 990
- Panzer General 3D Sc.E...1 990
- Paradise Cracked...990
- Patrician 3...1 990
- Pharaoh + Cleopatra...1 990
- Pirates...9 990
- Pirates of the Caribbean...2 490
- Platoon...1 990
- Pokoll Szomszédok...2 990
- Pokoll Szomszédok 2...5 990
- Port Royale...990
- Postal 2...1 990
- Prince of Persia Sands...2 490
- Prince 2: Warrior Within...9 990
- Pro Evo. Soccer 4 dvd...9 990
- Pure Pinball...1 990
- Railroad Tycoon 3...990
- R. Six 3: Raven Shield...2 490
- Rainbow Six 3 Gold...4 990
- Rally Trophy...1 990
- Rayman 3...2 490
- RC Cars...1 990
- Restaurant Empire...2 990
- Return To Cast Wolf, EE...3 990
- Richard Burns Rally...7 990
- Rhinocod: Defender...1 990
- Rollercoaster T 2 Deluxe...5 990
- Rollercoaster Tycoon 3...9 990
- Rome: Total War...10 990
- Roncsderby...2 490
- Runaway...1 990
- Russian Pinball...1 990
- Sacred...3 990
- Screamer 4x4...990
- Shade: Wrath of Angels...6 990
- Silent Hill 4 dvd...9 990
- Silent Storm...3 990
- Simpsons Hit and Run...1 990
- Sims Mega Deluxe...11 990
- Sims Deluxe...7 490
- Sims House Party...4 990
- Sims Hot Date...4 990
- Sims On Holiday...4 990
- Sims Unleashed...7 490
- Sims Superstar...7 490
- Sims Abrakadabra...7 490
- Sims 2...12 990
- Singles...4 990
- Soldiers: Heroes of ww2...3 990
- Sonic Heroes...9 990
- Soul Reaver 2...1 990
- Space Hack...5 990
- Spellforce Kleg: Breath...2 990
- Spells of Gold...990
- Splinter Cell...2 490
- Splinter Cell Pandora T...6 990
- Star Trek: Away Team...990
- Star Wars Battlefront...10 990
- SW: Galaxies Jump to...6 990
- SW: Jedi Knight Gold...3 990
- SW: JK Jedi Outcast...3 990
- SW: Phantom Menace...3 990
- SW: Racer...3 990
- SW: Rogue Squadron...3 990
- SW: Starfighter...3 990
- SW: X-Wing Alliance...3 990
- SW: X-Wing Collector...3 990
- Starcraft és Brood War...1 990
- Streets Racer Polski Fiat...1 990
- Sudden Strike 2...2 990
- Sudden S: Resource War...3 990
- SWAT 3 Elite Edition...1 690
- S.W.I.N.E...990
- Syberia...1 990
- Thing...1 990
- Toca Race Driver...2 490
- Tomb Raider Chronicles...1 990
- Tomb Raider Angel of D...3 990
- Tony Hawk's Pro Skat. 2...990
- Tony Hawk's Undergr. 2...10 990
- Top Spin...9 990
- Total Club Man. 2005...11 990
- TrackMania...3 990
- Traffic Giant Gold...990
- Transport Giant...7 990
- Tropico 2 - Kalóz öböl...990
- True Crime...1 990
- UFO Aftermath...2 990
- Unreal Tournament 2003...2 990
- Unreal Tournament 2004...7 990
- Vampire: Bloodlines...9 990
- Vészhelyzet 2...1 990
- War and Peace...990
- War of the Ring...3 990
- Warcraft 3...3 990
- Warcraft 3 Frozen Thron...3 990
- Warhamm Dawn of War...10 990
- Warlords 4...2 490
- Wizardry 8...1 990
- World of Warcraft JON...11 990
- Worms 2...1 990
- Worms 2+Arm.+World P...3 990
- Worms Forts undr Siege...9 990
- Xpand Rally...5 990
- XIII...2 490
- Zeus+Poseidon...1 990
- Zoo Tycoon 2...7 990

## NAGY TÉLI JÁTÉKVÁSÁR!



Railroad Tycoon 3 990,-



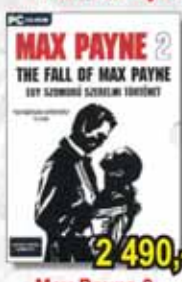
Tropico 2 990,-



Sacred 3 990,-



XIII 2 490,-



Max Payne 2 2 490,-



Hitman Contracts 3 990,-



Doom 3 6 990,-



Soldiers 3 990,-



Commandos 3 1 990,-



SWINE 990,-



Op. Flashpoint csomag 2 490,-



CSI 1+2 4 990,-



Breed 990,-



Painkiller 3 990,-



Warlords 4 2 490,-



Singles 4 990,-



Xpand Rally 5 990,-



Ground Control 2 4 990,-



War and Peace 990,-

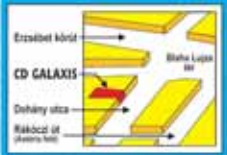
### Szoftver Áruház

a Blaha Lujza téren

1074. Budapest,  
VII. kerület  
Dohány utca 64.

Telefon:  
479-0933

Nyitva:  
Hétfő-Péntek: 10-18h  
Szombat: 10-13h



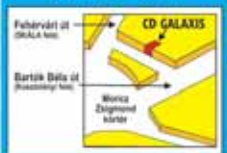
### Szaküzlet

a Móricz Zsigmond káptérnél

1114 Budapest,  
XI. kerület  
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:  
209-3606, 361-4061

Nyitva:  
Hétfő-Péntek: 10-18h  
Szombat: zárva



### Csomagküldés!

MÁR MASNAPRA!

479-0933  
vagy  
galaxisnet.hu



### GYORS + OLCSSÓ

Magyarország  
bármelyik településére!  
Díja: a kiszállítási címtől és  
rendelési értékétől függetlenül  
990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő,  
Nyilvántartási számunk: Cb021599

### GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap  
Online, friss  
termékinformációkkal

PC játékok - Gyerek és  
multimédia programok  
Playstation 1 és 2,  
XBOX, GCube  
játékok  
DVD filmek  
Könyvek

www.galaxisnet.hu

### AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!



# ÚJDONSÁGOK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Immáron a GameStar történetében negyedszer érkezett el az az esemény, hogy a januári számban mintegy előretételezve bemutatjuk Nektek az előttünk álló év jelenlegi ismereteink szerinti legjobb játékeit – azért jelenlegi ismereteink szerint, mert a fejlesztők akár februárban is bejelenthetik a StarCraft 2-öt, és mi nem tudjuk meggátolni őket ebben – persze nem is akarjuk.



Az összeállításban megtaláltuk az egyensúlyt – egyetlen jó stuffot sem hagytunk ki, és érdemtelenségre sem pazaroltuk a drága jó GameStar drága jó papírját. Így prezentálunk 32 oldalon mintegy 70 játékot, amelyek közül mindegyik érdekes.

Az összeállítás jellege is megváltozott. Nem szimplán ABC sorrendben követik egymást a játékok, hanem az egy kategóriába tartozókat tettük egymás mellé. Ezek a kategóriák persze nem az elcsépelet akció-stratégia-blablaba vonulatot követik, hanem pár olyan szempontot követünk, amik egy kis pikáns ízt adnak az egésznek – hasonlóan ahhoz, mintha só helyett véletlenül borsot nyalna fel az ember a tequilához. Persze nem lenne GameStar a GameStar némi exkluzív kulipintyó nélkül, ezért az összeállítás végére odadobtunk némi előzetest is a legfrissebb, legforróbb anyagokból. Unalmas téli estékre esetleg ajánlom szíves figyelmetekbe...

ender

Az összeállításba került játékok mindegyike érdekes valamilyen szempontból, de azért felállítottunk egy sorrendet közöttük, mely a következő:

**2005 NAGYÁGYÚJA** > Ebbe a kategóriába azokat a játékokat tettük, amelyek a jelenlegi információk alapján akár a 2005 Év Játéka címre is pályázhatnak.

**KÖTELEZŐ DARAB** > Ne sikkadjon el még akkor sem, ha véletlenül épp egy Legendával egy napon jelenik meg. Legfeljebb két hét múlva látsz neki...

**ÍGÉRETES** > Valami megmozdult a fejlesztők háza táján: akár egy új klaszszikus is lehet az adott programból, de persze erre még nem vennénk mérget.

**MEGÉR EGY PRÓBÁT** > Első ránézésre egész jónak tűnik, az adott kategória szerelmeseinek ez is kötelező darab, de más ne várjon tőle csodát.

# 2005 LE

## ÉLŐ LEGENDÁK

Egy legendás játéknál mi más lehetne jobb? Talán a legenda következő része...

**Black & White 2**  
**Driv3r**  
**GTA: San Andreas**  
**HALO 2**  
**Settlers 5**  
**SW: KotOR 2**  
**Elder Scrolls 4: Oblivion**  
**Quake 4**  
**Splinter Cell: Chaos Theory**



# 12

## MÓKA KACAGÁS

Öröm, móka kacagás: egy kicsit ez is jellemezi a játékvilágot. Ezeket a stuffokat viszont nagyon...

**A Vampyre Story**  
**Freedom Force vs. Third Reich**  
**Sam&Max 2**

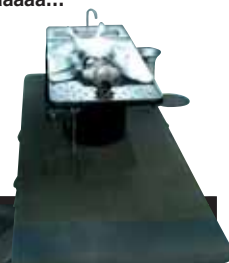


# 21

## TOTÁL PARA

A hangulat minden játék alapja. De mi más lehetne hangulatosabb, mint amikor éjjel, egyedül egy irodában gépeled ezeket a sorokat, és egyszer csak valami megérinti a válladat. Ááááá...

**Cold Fear**  
**Doom 3 : RoE**  
**F.E.A.R.**  
**Pathologic**  
**Still life**



# 18

## ÚJ ÍGÉRETEK

Minden nagy sorozatnak el kell indulnia egyszer: nézzük meg, melyek azok a játékok, amelyekből remegve várjuk már most a harmadik részt!

**Brothers in Arms**  
**Dragon Age**  
**Dragonshard**  
**Imperial Glory**  
**Pariah**  
**Psi Ops**  
**S.T.A.L.K.E.R.**  
**The Movies**  
**Witcher**



# 22





12

**2005 játéakai**  
Kapkodjuk a fejünket



42

**Battlefield 2**  
Harcolj, ne légy nyuszi!



48

**Age of Empires 3**  
A Birodalom visszavág

# EGY JOBBJAI

## SOROZATOK

Bevált recepten ne változtass! – tartja a mondás, és milyen igaz: ezekkel a játékokkal garantált a szórakozás.

- Blitzkrieg 2
- BloodRayne 2
- Commandos: Strike Force
- Cossacks 2
- Desperados II
- Dungeon Siege 2
- Empire Earth 2
- Ghost Recon 2
- Longest Journey: Dreamfall
- Rainbow 6: 4
- Silent Hunter 3
- Stronghold 2
- SWAT 4



28

## MMO CSODÁK

Amióta napi 30 órában toljuk a World of Warcraftot, mi is kezdjük azt hinni: az MMO-ké a jövő!

- D&D Online
- Guild Wars
- Imperator
- Middle Earth Online
- World of Warcraft



32

## KLASSZIKUSOK

Nagyon régen, nagyon lassú gépekre nagyon király játékok voltak. Az újrafeldolgozásukat pedig nagyon várjuk (és itt nem az ötgyevedes flopi reciklálására gondoltunk).

- BioShock
- Jagged Alliance 2D
- The Bard's Tale
- UFO: Aftershock



34

## KELETI FRONT

A kelet-európai szoftverfejlesztők mindig is egy érdekes látásmóddal ajándékozták meg a játékosvilágot. Nézzük, idén mit tesznek le az asztalra.

- Boiling Point
- El Matador
- You Are Empty

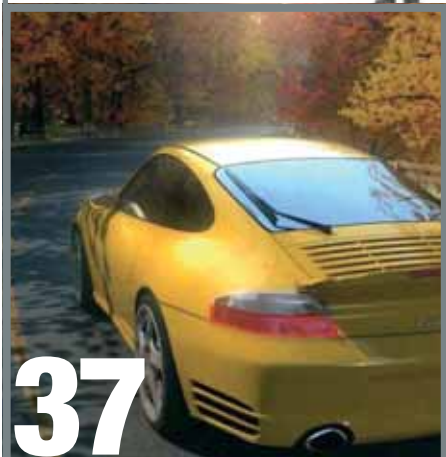


36

## AKAROM MOST

Még nem sokat tudunk róluk, de nagyon (mondom: nagyon) szeretnénk már installálni, vagy esetleg bétatesztelni őket.

- Codename Panzers: Phase Two
- Gothic 3
- Hitman: Blood Money
- Need for Speed: Most Wanted
- Return to Castle Wolfenstein 2



37

## FILMLICENC

Mi is örülnénk, ha 900 évesen olyan hajlékonyak lennénk, mint Yoda... És itt az alkalom, hogy ezt kipróbáljuk!

- Scarface
- Stargate SG-1
- Starship Troopers
- SW: Republic Commando



38



» Figyelem! A következő oldalakon olyan játékok következnek, melyek korábbi részeikkel már bizonyítottak – ennek megfelelően csak úgy hemzsegnek köztük a nagyágyúk! Csak akkor olvass tovább, ha nem vagy egy erőszakos típus és ha kell, tudsz még türelmesen várni néhány hónapot egy játékra. Ezekre ugyanis nehéz lesz... «

# FŐLEGENDÁK



# GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

Kiadó: Rockstar Fejlesztő: Rockstar Kategória: Akció Gyorslink: 1003

2005  
NAGYÁGYÚJA

**M**it is mondhatnánk még a legendás Grand Theft Auto-széria folytatásáról? Valószínűleg ugyanúgy várjuk, mint Ti. A harmadik rész után már a Vice City-től is el voltunk mosva, pedig nem is volt „igazi” folytatás... a nagy mutatvány csak most következik.

Ugyanaz a szabadság, ugyanaz az élmény, mégis minden szebb és nagyobb és jobb és... Bár az előző részek sem elsősorban grafikájukkal lopták be magukat szívünkbe (ígaz, nem kellett panaszkodnunk), a Rockstar remélhetőleg hatékonyan tölti a PC-s megjelenésig hátralévő időt és nem felejt el, hogy ahogy múlnak a hónapok és jönnek a szebbnél-szebb játékok, úgy nő velük szemben az elvárás is. A kissé „kopottas” PS2-verzió nekünk mesze nem elég, követeljük a nagyobb poligonszámot, a nagyobb látótávolságot, az új generációs videokártyák támogatását és persze a cenzúra eltörlését. (Utóbbit csak a márcziusi ifjak emlékére, nincs itt semmiféle c\*\*\*úra.)

## A lehetőségek földje

A hatalmas játéktér, a három város számtalan lehetőséget rejt, egy oldalon felsorolni lehetetlen lenne. Minket talán az ütött szívem leginkább, hogy már-már a Need For Speed Underground szintjén tuningolhatjuk-alakíthatjuk az arra alkalmas autókat: választható új festés, új motorháztető, lökhárítók, kipufogók, ködlámpák, terepgumik, mélynyomók (hadd szóljon a Playback FM! „That’s the way aha-aha!”) és ami



a legeslegdurvább: nitró. Azt pedig még nem szóba sem került, hogy a repülőgép- és helikoptervezetés szinte az Sz.JVC keze alá tervezett szimulátorokhoz hasonlóan kidolgozott... A 150 órás játékidő nagyon hosszúnak tűnik, de ennyi kell ahhoz, hogy mindent bejárjunk. A GTA:SA 80-100 óra alatt is teljesíthető, de így legalább marad annyi felfedeznivaló, hogy másodszor is érdemes legyen nekifutni. (Legalább az olyan rejtett poénok miatt, mint az egyik plakáton látható, kevésbé félreérthető célzás

a legutóbbi GTA-klón, a True Crime: Streets of L.A. felé: „Gyorsan szabaduljon meg a régi szeméttől! True Grime: Street Cleaners...”)

## CJ, a tamagocsi

Hatalmas ötlet az is, ahogy hősünk, CJ a szemünk láttára fejlődik: ha konditerembe jár, erősebb lesz, ha pedig sokat fut, úszik vagy bicajozik, akkor kitartóbb – ezek ráadásul a túlzásba vitt hamburger- vagy pizza-fiesták szomorú, ám elkerülhetetlen mellékhatásait is orvosolják, nevezetesen a gravitáló pocakot. CJ új verekedési technikákat is tanulhat, gyorsabban és pontosabban lő, a küldetéseket teljesítve nő a tekintélye a környéken, ahogy egyre több pénzt gyűjt, drágább ruhákban járhat és akár fukszokkal is teleagghathatja magát. Megválaszthatjuk frizuráját és telepakolhatjuk különféle tetoválásokkal. Meg kell felelni az egyre befolyásosabb banda elvárásainak, de ha épp csajozni támad kedvünk, akkor a nőknél is be kell tudni vágódnia... A kopott farmer és az atlétikrikó Los Santosban talán még elég a sikerhez, de a gazdagabb negyedek csinibabái már finnyásabbak. A GTA: San Andreas sajnos még odébb van, de ha végre megérkezik, minket valószínűleg le sem lehet majd vakarni róla.

**Megjelenés: 2005. szeptember**





# HALO 2

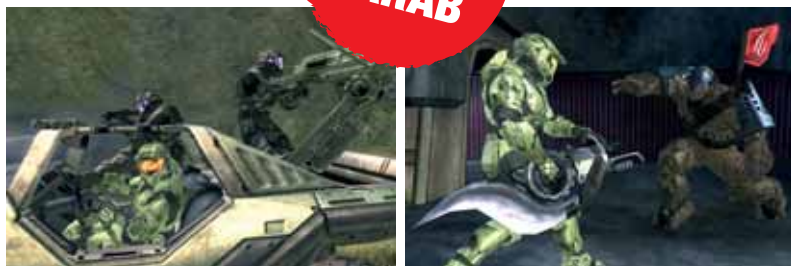
**Kiadó:** Microsoft **Fejlesztő:** Bungie **Kategória:** Akció **Gyorslink:** –

**A** Halo 2 a 2005-ös év egyik nagy dobása lehet, ettől függetlenül nagyon jónak kell lennie, ha az igen erős PC-s FPS-mezőnyben is olyan sikerekre számít, mint amennyire Xboxon ünnepelték. Aki szerette az első részt, ezúttal sem fog csalódnai, a folytatás ugyanis minden szempontból „nagyobb” ígérkezik. Több fegyver (akár egyszerre mindkét kezünkben), több jármű, új ellenfelek, nagyobb csaták... Az eddig is igen meggyőző MI tovább okosodott, hiszen csapatárait inkább akár a járművek volánja mögé is ültethetjük és ilyenkor szépen elnavigálnak minket a legközelebbi „checkpoint” felé. Más tekintetben is használhatóbbak lettek a bajtársak, néhány egyszerű parancsot is kiosztathatunk nekik és ugyan közel sem olyan strapabírók, mint mi – azaz a Nagyfőnök -, megkönnyíthetik életünket. A játékmenet helyenként egyszerűsödik (nem lesz HP csak pajzs, cserébe gyorsabban töltődik újra) máshol pedig összetettebbé válik. Például olyan kis finomságokkal bővülnek taktikai lehetőségeink, mint az ellenséges járművek pilótáinak

kirugdosása a gépből – gondoljunk csak bele, micsoda remek dolog lehet multiban egy Ghostból vagánykodó fragvadászt kihajítani, lenyúlani a gépét és onnantól kezdve őt löni, aki két lábán máris nem olyan nagy király...

Az első részhez képest feljavított grafika nálunk remélhetőleg még szebb lesz, ugyanígy az ünnepelt multiplayer rész sikere is a konverzió mulik - ha a Gearbox csinálja majd, méghozzá ugyanolyan jól, mint az első rész esetében, nem fogunk panaszkodni.

**Megjelenés: 2005. vége**



**KÖTELEZŐ DARAB**



# QUAKE 4

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Raven **Kategória:** Akció **Gyorslink:** 450



**T**avaly két „klasszikushoz” is érkezett folytatás a Doom 3 és a Half-Life 2 személyében – minden idők legjobb játékaiknak negyedik epizódjáról azonban csak néhány hónapja ránthattuk le a leplet. Azt persze 2001. augusztus óta tudjuk, hogy készülődik, de eddig egyetlen nyamvadt rajz fölött ábrándozhattunk... Most legalább már sejtjük, hogy mégis milyen nagyot fog szólni a Quake 4, ha becsapódik – de a technológiai hátteret szolgáltató id Software és a játékot hegesztő Raven már korábban is nagyokat alakított (Hexen, Heretic, Jedi Knight...),

ugyan miért most törne meg a sikerszeria? A negyedik rész egyszerre folytatja a második és harmadik részt: előbbit az egyjátékos küldetések során (újra a strogok ellen!), utóbbit pedig a már most forradalmian kikiáltott multiplayer miatt – a kettő együtt igazi halálugrás, de egy kész Doom 3 engine birtokában a Raven ráér molynolni a részletekkel. Most végre megláthatjuk a John Carmack alkotta mesteri engine-t a maga teljes szépségében, nem csupán szűk, gyengén megvilágított folyosókra korlátozva, hanem a szabad ég alatt is. Az akció perog, mi pedig nem csupán vacogva araszolunk, hanem ezerrel rombolunk át a Strogos világán: hol gyalog, hol járművek fedélzetén – mivel egy invázió részesei vagyunk, gyakran társakkal oldalunkon. Ha a Doom 3-at (részben jogosan) az a vád illette, hogy túlságosan egyhangú helyszíneken játszódik, akkor íme a válasz: a Quake 4-ben nézelődhetünk kedvünkre – már ha lesz időnk, miközben rohanunk az életünkért...

**Megjelenés: 2005. vége**



**2005 NAGYÁGYÚJA**



# BLACK &

Kiadó: EA Games Fejlesztő: Lionhead Studios Kategória: Stratégia Gyorslink: 214



**A** drága Peter Molyneux. Töpreng és ötletel, a világ pedig élegzetviasszafojtva várja, miféle csoda születik műhelyében... most éppenséggel kettő is.

Bár az utóbbi hónapokban inkább a The Movies-ról hallani, csendben készülget a Black & White második része is. Mikor már kezdenék megfelekedni róla, érkezik néhány kép és mindenki megnyugszik: halad a dolog. Molyneux a Black & White 2-ben akarja mindazt megvalósítani, ami az első résznél nem egészen jött össze. A Lionhead akkor talán túl nagyot markolt: a játék hosszabb távon kezdett átláthatatlanná válni, túl sok energiát kellett mikromenedzsmentre fecsérelnünk és a valóban zseniális ötleteket beárnyékolta a folyamatos frusztráció („ez a szerencsétlen mit csinál már megint?!” illetve „ne edd meg, te idióta, hanem segíts neki!”). És még nem is beszéltünk a számtalan bugról.

## Indul a görög aludni

A második rész kezdetén felborul a törekeny béke a görögök és az egyiptomiak között, az aztékok pedig nekilöduknak, hogy a viszályt kihasználva a mindenható Jaguár és Sas nevében elsöpörjék, ami csak útjukba kerül. A végső összecsapásban a görög főpap, Euronymous száll szembe velük, oldalán a hatalmas Minotaurusszal – ám hősiességük csak arra elegendő, hogy egy ifjú tanítvány, Dimitrios és még néhány görög megmeneküljön. Ez természetesen nem sikerülhetett volna, ha istene (azaz mi magunk) nem segíti. Dimitrios később főpapként egyesíti a megmaradt görögöket, hogy megmentse őket a pusztulástól: innentől kezdve pedig már rajtunk múlik, hogy mit „sugalmazunk” neki... vajon törekedjen a békére? Netán álljon véres bosszút minden elhullott görög harcosért?

# THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Kiadó: Bethesda Fejlesztő: Bethesda Kategória: RPG Gyorslink: 1125

**M**iközben minden hónapban új és új MMORPG jelenik meg a piacon, egyre kevesebb színvonalas RPG készül a magányos kalandorok számára. Így nem csoda, hogy akik szerették a Morrowindet, azok remegve várják az Elder Scrolls-sorozat legújabb fejezetét. A negyedik epizód teljesen új sztorit tálal: az Uralkodó meghal és Tamrielt démoni hordák özönlík el, egyenesen Oblivionból, mely az Elder Scrolls univerzumában maga a pokol, az a létsík, ahol

a gonosz istenségek tanyáznak. A játék során mindkét világot be kell járnunk, az élők és holtak földjét egyaránt. A játéktér ezúttal is hatalmas lesz, bár egy cseppet kisebb, mint a Morrowind esetében. (Csak viszonyításképpen: ott ha valaki követte a küldetéseket és keresztül-kasul beutazta a szigetet, a játék végére körülbelül a térkép felét járta be...) A világ „élőbb” lesz, az NPC-k pedig valóságosabbak. Nagyobb szerepet kap a „pályaválasztás”,



ha valaki inkább egy aspektusra összpontosít (harc, mágia, lopakodás), azon belül sokkal magasabb szintre juthat, mint aki megosztja tudását. A harcosok új mozdulatokkal, a mágusok csak számukra elérhető varázslatokkal lesznek gazdagabbak, hiszen a játék tökéletesen élvezhető lesz a csak mágiát vagy csak fegyvereket használó karakterek számára is – sőt, a lopakodó-rendszer teljesen

új élmény (erről a Thief csapatából átcsalt fejlesztők gondoskodnak.) Ma is rengetegen játszanak a Morrowinddel, elsősorban a játékhoz mellékelt szerkesztő miatt, mellyel a lelkes rajongók számtalan kiegészítést gyárthattak – ennek következő változata a fejlesztők szerint össze sem hasonlítható az előzővel: aki bírja, teljesen új játékokat gyárthat az Oblivionból... **Megjelenés: 2005. vége**

2005. január | [www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu)





# WHITE 2

**KÖTELEZŐ  
DARAB**

## Jószomszédi iszony

Összesen öt néppel találkozhatunk majd: mindegyiknek meglesz a maga sztorija. Mindegyikük másképp viszonyul hozzánk: van, akinek imponál békés természet, más akkor jön barátkozni, ha ugyanolyan gonoszak vagyunk, mint ő. Az egyik legfontosabb újdonság (ami az előző részből nagyon hiányzott) épp a háború

– utólag kicsit röhejes, hogy míg tömegek imádtak minket, csupán lényünket tudtuk az ellenséges istenek területére küldeni, csak hogy keltsen némi zűrzavart (házakat taposni éppenséggel jó móka volt), illetve magunknak kellett elszórni néhány pusztító varázslatot. Ezúttal már az emberek is kiveszik részüket

és ha kell, áldásunkkal indulnak harcra. A Lionhead remélhetőleg nem bonyolítja túl a dolgot: például egy új isteni képességgel („suck'em up”) egyszerre több embert is felmarkolhatunk, ha pedig behajítjuk őket egy barakkba, máris munkához látnak, felkapják a sisakot-páncélt, kezdődhet a kiképzés.



## Nálatok laknak-e állatok?

Lényeinkre komolyabb feladatok várnak, így megjelenítésük is nagyságrendekkel részletesebb: a Lionhead még a Pixartól is „kölcsonzött” embert, hogy minél életszerűbbé varázsolják őket, hiszen el kell hitetniük velünk, hogy a lénynek valódi érzelmei vannak és látványosan reagál cselekedeteinkre. Külsőjük például folyamatosan változik: attól függően, hogy jóra vagy rosszra neveljük őket, kedvesebbé vagy félelmetesebbé válik ábrázatuk (ugyan egy mosolygó

tehén kimondottan szürreális látvány, talán még zavarbaejtőbb, ha agyarait villogtatja...) – persze nőnek és erősödnek is, ha pedig túlságosan jól tartjuk őket, el is hizhatnak... Vannak, akik szerint az ember jelleme viszaköszön a háziállatán: ha végre itt a Black & White 2, jól nézzük majd meg, hogy barátaink milyen lényt nevelgetnek...

**Megjelenés: 2005. vége**

# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

**Kiadó:** LucasArts **Fejlesztő:** Obsidian **Kategória:** RPG **Gyorslink:** 964

**KÖTELEZŐ  
DARAB**

Sokan tartanak attól, hogy csupán egy évvel a KotOR első része után már érkezik is folytatás, de nem kell aggódni – mivel a fejlesztők nem nagyon piszkálgatták az eredeti játék technikai hátterét, ezt az időt a legfontosabb szempontokra fordíthatták, az új sztori és a küldetések kidolgozására. Az mindenestre elegendő garanciának tűnik, hogy az első részt fejlesztő BioWare emberei elárulták: ugyan az első perctől kezdve bíztak az Obsidianban, de még így nagyot néztek, amikor megismerték a folytatás sztoriját... A játékmenet is tartogat meglepetéseket, számtalan új Jedi-erőt, új harci technikákat, specializációs lehetőségeket, melyekkel mire befejezzük a játékot – ez most is 30-40 órás hajtás lesz –, az első részhez képest sokkal erősebbek leszünk. Számtalan új tárgyat találunk, de akár barkácsolhatunk is magunknak olyat, ami leginkább megfelel kedvenc taktikáinknak. Az

első rész legnagyobb erénye az volt, hogy döntéseinkkel folyamatosan befolyásolhattuk az eseményeket, attól függően, hogy vérmérsékletünk a Jó avagy Sötét oldal felé hajszolt bennünket. A folytatásban ez még látványosabb: erőteljesebben befolyásolja társainkhoz fűződő viszonyunkat és a sztori is élesebb kanyarokat vesz, ráadásul gyakran nem lesz olyan egyértelmű, hogy mi is a „jó” döntés... Azt most sem tudjuk pontosan, hogy kik vagyunk valójában, csak annyit, hogy valamiért száműztek minket a Jedi rendből. A maroknyi túlélő után kutatva eljutunk a lerombolt Dantooine-ra, politikai cselszövésekbe keveredünk az Onderonon, ellátogatunk a Korribanra, a Sithek ősi temetkezési helyére, az újjáépítés alatt álló Telosra, illetve Mos Eisley bolygó méretű változatára, a csempészek és fejjavadászok központjára, Nar Shaddaara is.

**Megjelenés: 2005. február**





## SETTLERS 5: HERITAGE OF KINGS

**Kiadó:** Ubi Soft **Fejlesztő:** Blue Byte **Kategória:** Építkezős stratégia **Gyorslink:** 732

**A** Settlers 5-ről már korábban írtunk, sőt elméletileg már meg is kellett volna jelennie, ami azonban nem történt meg. Sebaj, vigasztalásra adnak okot azok az egyre szebb és szebb képek, amelyek azóta a játékról megjelentek. Bámulatos, hogy a fejlesztők mit ki nem tudnak hozni egy alapvetően TPS-re tervezett grafikus motorból (a Criterion-féle Renderware motorról van szó, amely már a GTA Vice Cityt is hajtotta). Az időjárás és a helyszínek tovább finomodtak és szépültek, sőt megjelentek a hősök is, akik jó kiállítású, világmegváltásra szakosodott szakemberek biztató benyomását keltik. Lényeges is, hogy végre szemügyre vehetjük őket, hiszen ők fogják irányítani bátor seregeinket, akik megváltást hoznak a világ bajaira és elűzik a gonoszt (vagy legalábbis valami ehhez hasonló művelnek). A hősök mindegyike valamilyen területen speciális képességekkel bír, ami lehet, hogy a csatában hasznos, de lehet, hogy máskor vesszük igénybe (például felderítés, robbantás). A játékmenet lényegesen pergősebbé vált, a korábbi lassú,

„idővel majd elkészül” ritmus immár a múlté, szerencsére azonban mindez nem jelenti egyben azt, hogy stratégiai lehetőségeink csorbulnának. A különböző (mini)gazdasági körforgások lényegesen egyszerűbbé, ugyanakkor logikusabbá váltak. Ráadásul a Simsekhez és a Tycoonokhoz hasonlóan már itt is nyomon követhetjük, hogy lakosaink mivel vannak, és mivel nincsenek megelégedve. A harc viszont lényegesen nagyobb szerepet kap a korábbi részekhez képest, ami talán nem is baj, különösen, ha sikerül – a fejlesztők ígéretei alapján – valóban élvezetes összecsapásokat létrehozni az ellenség és saját csapataink között. Pontos kiadási dátumot már nem mertek a fejlesztők megadni, de jó esély van rá, hogy a játék a közeljövőben tényleg megjelenik.

**Megjelenés:**  
**2005 eleje**



**IGÉRETES**



## DRIV3R

**Kiadó:** Atari **Fejlesztő:** Reflections **Kategória:** Akció **Gyorslink:** 795

**F**elesleges is lenne szépítenünk: a tavaly nyáron megjelent Driv3r 2003 legnagyobb akciójáték csalódása volt... Miután ezt a gyomrost fogadtátok, gyorsan hozzáteszem, hogy a játék kizárólag konzolon és leginkább olyan pontokon bukott meg, amelyeket – elvileg – nem nehéz a jövőre kijövő PC-s verzióra kijavítani: a gyalogos, lövöldözéssel egybekötött irányítás

rettenetesen gyökerre sikeredett, a – konzolon javíthatatlan – elképesztő bugok egyszerűen elkerültek voltak és hab volt a tortán, hogy a játék még szaggatott is! Talán nem véletlen tehát, hogy a PC-s verzió megjelenésére ennyit kell várunk, hiszen a készítő – remélhetőleg – az összes hibát ki akarják javítani, hogy a mi már egy tökéletes verziót kapjunk kézhez.



**IGÉRETES**

Ami egyébként nem fog változni, az szerintem igencsak királyságos volt konzolon is: az autós üldözések izgalmasak és a klasszikus amerikai krimik stílusát idézik, a sztori ugyan elég egyszerű, de mégis stílusos és híres színészek szinkronhangjainak köszönhetően maximálisan bele tudjuk élni magunkat. A dörzsölt és vakmerő „beépülő” zsaru, Tanner szerepében például a Kill Billből ismerős Michael Madsen szólal meg és tökéletesen illik is a szerepéhez.

Grafikai szempontból a játék konzolon ugyan nem üttött akkorát, mint amekkorára számítottunk, viszont PC-n szerintünk sokkal szebb lesz: még az is esélyes, hogy a megjelenítés terén a szeptemberben megjelenő GTA: San Andreast is alaposan lepipálja. Persze GTA játémenetet nem szabad várni tőle, de aki egy pörgős, látványos, autós/motoros-üldözős akciójátékra vágyik, az valószínűleg nem fog majd csalódn benne.

**Megejelenés: 2005. március**



# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Ubi Soft Kategória: Akció Gyorslink: 1004

**A** Splinter Cell-játékok eddig is kiválóak voltak, a harmadik rész azonban joggal pályázik az év játéka címre.

Miért? Röviden: vadiúj grafikai engine, ügyes-okos MI, realisztikus fizikai engine, több módon teljesíthető küldetések, továbbfejlesztett lopakodási lehetőségek – és egy nagy, gyönyörű kés. Ennyi újdonságtól azért már heves izgalmi állapotba kerülhet az egyszerű gémer... A legfontosabb játékelemek, szereplők természetesen visszatérnek – például Sam régi harcostársa, Douglas Shetland, aki a Pandora Tomorrow-ban debütált –, de ezektől eltekintve a fejlesztők a harmadik részhez szinte mindent nulláról kezdtek újra.

## Őrök PhD-vel

Nagy kíváncsian várjuk például az új MI-t, az új őrök talán már olyan okosak lesznek, hogy elcsíphetjük amint a Gauss-Osztrogradszkij-té-

len vitatkoznak? Az előző részekben alapvető gond volt velük, hogy úgy tűnt, mintha nem akarnának különösebben életben maradni – persze nem mintha lett volna választásuk, az ilyesmiről Sam dönt... Most viszont szavonulnak, bevárják az erősítést, próbálnak árnyékban maradni, ha kellő távolságban vannak hasra vetik magukat, fedezik egymást, és felváltva lövöldöznek ki a fedezékek mögül, hogy folyamatos zárótűz alatt tartsanak minket. Ha figyelünk, halljuk ahogy utasításokat osztanak egymásnak („flank left!”) - ez így elsőre idióta dolognak tűnik, hiszen kifülfelhetjük a taktikájukat, de a játékos számára annál izgalmasabb lesz, hogy tudja, mi történik körülötte. Persze ahhoz, hogy ki tudjuk használni az elcsípett információkat, gyors helyzetfelismerés szükséges. Kérdés, ez miképp fest majd a végleges játékban: ha összejön, teljesen új oldalról ismerhetjük meg Samet. Persze ha minden jól megy,



ezeket a durva összecsapásokat el is kerülhetjük, de az okosabb őröket kijátszani is nehezebb lesz: jobban hallanak (azért lesz olyan nagy a fülük!) és szemet szúr nekik, ha megváltozik a környezet. Persze néha kapóra jöhet, hogy javul a gépagy: nem lesznek olyan hülyék, hogy kint álljanak a zuhogó esőben – amíg behúzódhatnak valami védett helyre, mi kényelmesen elsunnyoghatunk mellettük.

## Ügynökök feketében

Már a Pandora Tomorrow multi-rész is érdekes volt, a Chaos Theory-ban azonban eddigi legnagyobb dobásukra készülnek a srácok. Ügynöktársunkkal nem csupán fedezhetjük egymás hátát, hanem nagyon szorosan össze kell dolgozunk: ha kötélnek mászunk felfelé, ám épp meglátja minket egy őr, lent álló társunk elránthatja a kötelet, hogy kikerüljünk az őr látóteréből. Ha netán túl magas falhoz érkezünk,

társunk bakot tart nekünk, majd miután felmászunk, lenyúlunk érte és őt is felhúzzuk. Ezek a pályák kimondottan ügynököpárokra lettek kialakítva, egymagunkban teljesíthetetlenek – ilyet még tényleg sehol nem láttunk, kíváncsian várjuk, hogy mi süll ki belőle. Korábban gyakran kaptunk „Mission Failed” üzenetet olyan hibákért, melyekről nem is sejtettük, hogy a játék szerint ennyire súlyosak. Ez már nem fordulhat elő, mert nagyon el kell rontanunk a dolgokat ahhoz, hogy kénytelenek legyünk a küldetést előlről kezdeni. Minden küldetésnek lesznek elsődleges, másodlagos és harmadlagos feladatai. Ha elrontjuk az elsődlegest, még kaphatunk más – változik a terv. Vagy netán ha nem teljesítjük a másodlagosat, legközelebb az lesz az elsődleges... Ez összefüggőbb és szabadabb játékményt eredményezhet, úgyhogy legyen csak így, megvettük.

**Megjelenés: 2005. március**



»A virtuális világokban – hacsak nem Sims-elünk – általában olyan élményeket keresünk, melyeket nem élhetünk át a valóságban. Mint a démonirtás, mint a természetfeletti elől való menekülés, vagy mint az ezen tevékenységek közben érzett rettegés. Ebben az évben számos ígéretes alkotás bukkan majd fel a témakörben... 2005 a félelem éve!»

# TOTÁL PÁRBÁ

# F.E.A.R.

**Kiadó:** Vivendi Universal **Fejlesztő:** Monolith **Kategória:** FPS **Gyorslink:** 1005

**2005  
NAGYÁGYÚJA**

**A** mióta a tavalyi E3-on megjelentek az első infók a F.E.A.R.-ról, a világ szak-sajtója egy emberként kattant rá a Monolith (AvP, NoLF) nagyszabású horror-FPS-ére, s ahogy érkeznek róla az újabbnál újabb részletek, úgy válik egyre biztosabbá: itt valami nagyon durva dolog van készülőben!

Durva dolog, ami megrémít, amitől félni fogsz, és nem úgy, mint a Doom 3-ban, a székéből felugorva, szívedhez kapva, hanem folyamatosan feszengve, kényelmetlenül, félve az ismeretlent, amit nem értesz, nem kontrollálhatsz, de ott van körülötted, és nyomasztó kis pontként a tarkódban fészkel magát, hogy amikor megpillantasz egy kislányt lassan feléd sétálni, a mennyezetről lefelé lógva, a vér megfagyjon az ereidben. Pedig nem akárci vagy: a világ legtitkosabb kommandós alakulatának (First Encounter Assault and Recon) tagjaként, akiket akkor küldenek terepre, amikor a Delta Force már csődöt mondott, akiket felkészítettek paranormális tevékenységek kezelésére is, sok mindent láttál már. De amikor a belvárosi irodaházba behatolva az ipari kamerákban kintől vonagló Delta-kommandósokat látsz, megcsonkolva,

testrészeiket a szemed láttára elvesztve – netán szellőzőjáratokban rovarként közlekedő álcaruhás nindzsákat – neked is torkodba ugrik a szíved. A plafonon sétáló, filmszakadásszerűen másodpercekre felbukkanó fekete hajú kislányról meg inkább ne is beszéljünk. Egy biztos: a sci-fi és horror elemekből építkező történettel, illetve annak nyomasztó hangulatával nem lesz hiba.

### Eksőn!

A másik eszköz, mellyel a F.E.A.R. a trónra tör – nagyon izgalmas házasság – az eleven, filmszerű FPS-akció. A fejlesztők első lépésként új motort írtak, mely zsigerből DX9-re optimalizált, árnyalókkal, részecske-menedzseléssel, környezettel együtt variálódó világítási effektekkel. Ezt megspékelték a dinamikus környezet kontrollálására képes fizikai motorral – teljesen szétrombolható szobák, vízen lebegő dobozok, látható robbanási lökéshullám –, így most épp kíváncsian várjuk, meddig marad a Half-Life 2 a virtuális vizuálorgazmus képzeletbeli trónján. A játékmenet lövöldözésre alapuló hányadát minden részletében a filmszerű akcióra hegyezték ki, melyben mi vagyunk a hollywoodi

akcióhős – az ellenséges MI is ennek megfelelően cselekszik. Ellenfeleink üvegajtókon ugranak át, a bútorokon keresztül-bukfencezve vetődnek fedezékbe, parancsokat ordibálnak egymásnak, valamint formációban támadnak. Csapatunk velünk együtt harcoló tagjai helyzethez igazítva változtatják közelharcú és távolsági „képességeiket” (lásd lejjebb), és – egymás erősségeit is kihasználva – például a nehézpáncéllal rendelkező társaik mögé bújnak a melegebb helyzetekben. Miért a „képesség” szó? A F.E.A.R. katonáit különleges tulajdonságok alapján (is) szelektálták, mindegyikük rendelkezik specialitással, mi extra gyors reflexeinkkel és a halálos pusztakezes harccal növünk az átlagember fölé, ennek köszönhetően akár Max Payne-es bullet-time-ban is kick-boxolhatunk majd, ha a helyzet úgy kívánja. A játékot 2002 szeptembere óta fejlesztik, 80 százalékban kész van, és 2005. nyár elejére várható. Kicsivel később, mint a S.T.A.L.K.E.R. Nagy meccs lesz.

**Megjelenés: 2005. június**





# DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

**KÖTELEZŐ  
DARAB**

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Nerve Software **Kategória:** FPS **Gyorslink:** 1163

**M**után a Doom 3 végén likvidálta a Cyberdemont, és a Soul Cube is bezárt a Hell Hole-t, egy mentőcsapat érkezik, hogy elszállítsa Marine-t a Marsról. Az UAC rövidesen sajátjátékozott tart, melyen bejelenti, hogy egy reaktorhiba miatt a marsi kutatóbázisuk elpusztult.

Öt hónap múlva azonban egy műhold azonosítatlan jeleket észlel egy régen bezárt, elfeledett Mars-bázisról, a Site 1-ről, amely az UAC első telepe volt anno a vörös bolygón. Betruger egyik közeli kollegáját, Dr. Elizabeth McNeilt bízzák meg a jelek eredetének felkutatásával. A kiegészítőben az öt védő, illetve tevékenységét szemmel tartó UAC-egység egyik katonáját alakítjuk.

McNeil vezetésével alig néhány hónap alatt megtalálják a jelek forrását, egy Soul Cube-hoz hasonló tárgyat, az „Evil Artifactot”, amely azonban nemcsak az UAC figyelmét keltette fel, hanem az időközben démonná vált Betrugerét is. Nem is kell sokáig várni az első pokolfattyak megjelenéséig...

## Gravitációs fegyver? Nem mondja...

A kiegészítőt a Nerve Software fejlesztte, munkálatai 2004 elején kezdődtek (még a Doom 3 megjelenése előtt), és az egyik legfontosabb újítás benne a HL2-es Gravi Gun analógi-

ájára bevezetett IPL (Ionized Plasma Levitator). Ez a plagizálás minimális svungjával ugyan, de bemutatja, hogy a Doom 3 fizikai motorja sem marad el a HL2-étől: a fegyverrel távolról ragadhatunk meg bármilyen tárgyat, kisebb ellenfelet, felénk hajított tűzlabdát, majd visszalöhetjük azokat (ismerős). Az egyetlen HL2-ben nem alkalmazott hasznosítási módja, hogy felhúzzhatjuk vele magunkat magasabb platformokra. A fanoknak szinte létkérdés, így ennek megfelelően vissza is tér a „Dupla” a Doom II-ből (Sarge Site 1-es szobájában találjuk meg a falra függesztve), kapunk néhány új szörnyet, melyek közül kiemelkedik a három Vadászdémon, melyek Betruger jobbkezai. Mind speciális képességgel bírnak, melyeket az Artifact segítségével kiszívhatunk hulláikból, miután végeztünk velük. Így jutunk majd az időlassításra képes „Helltime”-hoz is, mely a Max Payne-es bullet-time-hoz hasonló előnyökhöz juttat majd bennünket. A multi néhány új power-uppal, pályával és a hivatalos nyolcjátékos móddal újít.

Hangulatos, bár kiszámítható sztorival, néhány erős, viszont hasznos koppintással és a duplacsövű shotgunnal vár minden érdeklődőt egy kis további rémisztgetésre a RoE. Készüljete!

**Megjelenés: 2005. március**



# STILL LIFE

**Kiadó:** Microids **Fejlesztő:** Microids **Kategória:** Point&Click **Gyorslink:** -

**MEGÉR  
EGY  
PRÓBÁT**



**R**ettegni bizony valóságos események kapcsán is lehet – gondoljunk csak a Hetedik című filmre. Az ott látottakhoz hasonló sorozatgyilkos-ügyön dolgozik Victoria McPershon, chicagói FBI ügynök (az ő gyilkosa öt áldozaton van túl), aki apja lakásán feljegyzéseket talál nyomozó nagyapja egyik



1929-es prágai ügyéről, amely feltűnő hasonlóságokat mutat az övével. A játék hét fejezete ide-oda pattog a modern Chicago és a '29-es Prága között, egyszer Victoriát irányítjuk, másszor nagyapját. A Still Life a Syberia-t készítő montreali Microids következő point&click kalandjátéka. A változatos helyszínek látványvilágának minősége és stílusa visszaköszön Kate Walker kalandjaiból, ráadásul megspékeltek több fényforrást kezelő valós idejű árnyékokkal és 3D-s, zoomolható inventoryval is. Ez utóbbi feature-höz jó néhány feladat kapcsolódik majd.

**Megjelenés: 2005.**



## PATHOLOGIC

**Kiadó:** Buka **Fejlesztő:** Ice Pick Lodge **Kategória:** Túlélő FPS **Gyorslink:** 900

**A** David Lynch-filmek, illetve Kafka és Edgar Allen Poe által ihletett Pathologic egy FPS-köntösbe bújtatott túlélőhorror-RPG, inventoryval, karakterlappal, szövegválasztós beszélgetésekkel.

A történet egy kisvárosban bonyolódik, ahol mindenki éli dolgos hétköznapjait, amíg egy ismeretlen kór meg nem zavarja az idillt. Rejtélyes halálesetek, szakadás és szembenállás a lakosság soraiban, egy hátborzongató fehér maszkos figura felbukkanása, és fertőzött

patkányok sokasága garantálja a nem annyira az ijesztgetésre, mint inkább a folyamatos félelemérzet fenntartására kihegyezett, egyedi hangulatot.

Az első halálesetek után nem sokkal három kívülálló érkezik a városkába – a három választható játékos karakter: egy tudós, akit a helyi fennhatóság küldött a helyzet kivizsgálására, egy sebész, apja hagyatéka után kutatva, végül egy különleges gyógyító képességekkel rendelkező lány, sötét múltbéli titkokkal. Mind saját céllal és

történeti háttérrel bír. Bármelyikükkel játszunk végig a játék csavarokban bővelkedő 12 napját, más oldalát fedezzük fel ugyanannak a sztorinak (néha látva a másik két karaktert, amint végzik saját dolgukat).

A szereplők ugyanazokkal az eseményekkel szembesülnek, de más következtetéseket vonnak le belőlük, és más dolgokat tudnak meg (illetve tudunk meg mi is) általuk. A végső cél, a túlélés, a mozaikok összeillesztése és a rejtély felderítése.

A grafika nem nagy szám, de

hangulatos, stílusos, gótikus

jegyekkel rendelkezik, az NPC-k mindegyikével beszélgethetünk, hogyha betérünk hajlékaikba (a város minden épülete kidolgozott belső térrel rendelkezik), megítélésünk cselekedeteink függvényében változik – megannyi ígéretes motívum, melyek érdekessé teszik figyelmünkre a játékot.

**Megjelenés: 2005. tavasz**

**ÍGÉRETES**



## COLD FEAR

**Kiadó:** Ubi Soft **Fejlesztő:** Darkworks **Kategória:** Túlélő FPS **Gyorslink:** 1132

**N**agyon érdekes helyszínnel bír az Ubi Soft legújabb túlélőhorrorra: a játék első felében egy Alaszka partjai mellett hánkolódó, semmilyen jelzésre nem válaszoló orosz bálnavadász hajón bonyolódik a cselekmény, később pedig egy tengeri olajfúró toronyra kerülünk át.

A klasszikus TPS-ben a parti őrség tagjaként a hajót vizsgálva valamiféle tarkóra tapadó, ismeretlen eredetű parazita által zombivá változtatott legénységgel és rémült orosz zsoldosokkal találkozunk.

A vihar, a hullámvész, illetve az ebből fakadóan folyamatosan mozgó játéktér (ide-oda csúszkáló tárgyakkal, hullákkal) nagyon jó ötlet! Ezt megspékelték a fejlesztők a lazán himbálózó

kamerával – gyengébb gyomrúaknál a tengeribetegség garantált. Hányinger azonban másokat is környékezhethet majd: az egész helyszín hátborzongató, sötét, nyirkos és rideg (a kibelezett gyilkos bálna a feldolgozóasztalon nem lesz szép látvány), a földre került ellenfelek fejének szétverése és széttaposása (a parazita miatt persze) pedig még a legerősebbek idegeit is próbára teszi.

A sztori sablonos, de a parazint rendben lesz, a grafika pedig nagyon ott van (a vihar megjelenítése a szakaszosan ömlő esőfüggönnyel és a hajótesten átsapó hullámokkal elsőrangú). Maga a helyszínötlet és az abból fakadó lehetőségek játékbéli kihasználása pedig abszolúte dicséretes!

**Megjelenés: 2005. tavasz**

**MEGÉR EGY PRÓBÁT**





»Szerencsére nem minden játék veszi halálosan komolyan magát, így 2005-ben is találkozhatunk néhány „kellemesen fásasztó” alkotással. A Freedom Force vs. the Third Reich például egyszerre parodizálja a superhős-kultuszt, saját magát, a várva-várt Sam & Max 2 és A Vampire Story pedig bebizonyíthatja, hogy még nem halt ki a kalandjáték.«

# MÓKA KACAGÁS

## FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

**Kiadó:** Irrational Games **Fejlesztő:** Vivendi **Kategória:** RPG **Gyorslink:** 648

**IGÉRETES**

Visszátér a képregényhősöket parodizáló zseniális szerepjáték, a Freedom Force – igaz, ezúttal nem az Electronic Arts, hanem a Vivendi színeiben. A második részben ugyanazt a kacagtató stílust és jól kidolgozott taktikai RPG-s játékmenetet kapjuk és szerencsére a régi superhősök egy része (például a főszereplő: MinuteMan) ismét rettenthetetlen csapatunk részét fogja képezni. Az Irrational leginkább a karaktergenerálás részen és a multiplayeren javított, amelyekre

egyébként alaposan rá is fért... A régiek mellett hat új hőst irányíthatunk. Az egyik Sky King, aki a nálunk egy akciófilmből ismerős, valódi képregény figurára, a Rocketeerre hasonlít. Sky King amúgy egy kiöregedett hollywoodi sztár, aki a rendkívül szájalmas kalandfilmjeiből ismert háttára csatlakozhat rakétát visszavonulása után lenyúlta és csodával határos módon sikerült működtetésre bírnia. A másik újabb superhős Quetzalcoatl, egy tízéves kisfiú, akit egy furcsa mágikus tárgy hatására megszáll

az azonos nevű azték istenség szelleme. Akik az előző részben imádták, hogy New York városában a legtöbb autót és te-reptárgyat szétverhettünk, vagy hozzávaghattunk az ellenséghez, azok most a mennyben lehetnek, ugyanis ezt most szinte mindennel meg tudjuk majd játszani. Sokat javítottak a játék fizikáján is, így ezeknél a részeknél sokkal realiztikusabban ütődnek egymásnak a különféle tárgyak... **Megjelenés: nincs megadva**



## SAM & MAX 2

**Kiadó:** n/a **Fejlesztő:** n/a **Kategória:** Kaland **Gyorslink:** 427

**IGÉRETES**

Szegény Sam és Max megalázó mizériája folytatódik, de most legalább újból úgy tűnik, van esély, hogy végre megkaparint-suk minden idők egyik legjobb és legviccesebb kalandjának folytatását. Ha valaki nem emlékezne a botrányos sztorira: az egykori LucasArts-klasszikus 3D-s remake-je már-már megjelent, amikor a kiadó váratlanul behúzta a keziféket. Az egykori LucasArts-tagokból alakult Bad Brain Entertainment egyik embere azonban elhittette, hogy 2005 meglepetésére készülnek és komoly tárgyalásokban vannak a LucasArts fejesével – bár a galádok leállították a projektet, talán azt csak megengedik, hogy valaki más kiadja... Ha nem, akkor megyünk gyűjtogatni.

**Megjelenés: nincs megadva**



## A VAMPYRE STORY

**Kiadó:** n/a **Fejlesztő:** Bad Brain Entertainment **Kategória:** Kaland **Gyorslink:** 1140

**MEGÉR EGY PRÓBÁT**

A LucasArts egykori munkatársai be szeretnék bizonyítani, hogy még ma is lehet „klasszikusokat” készíteni: A Vampire Story a régi jó kalandjátékok gyönyörű, kézzel rajzolt háttereit kombinálja a 3D-s grafikával. A sztori sem egészen „komoly” vámpírmese: hősnőnk, a gyönyörű operaénekesnő, Monát elrabolja a gonosz vérszívó, Shrowdy Von Kiefer báró. A primadonna – immár vámpírként – megpróbál elmenekülni a kastélyból, ám ehhez szüksége lesz egy barátságos denevér, Frederick segítségére, illetve alkalmaznia kell frissen szerzett vámpírképességeit is: alkalmanként denevérré változik és hipnotizálja az embereket.

**Megjelenés: 2005. december**





» Figyelem! A következő oldalakon olyan játékok következnek, melyek korábbi részeikkel már bizonyítottak – ennek megfelelően csak úgy hemzsegnek köztük a nagygúny! Csak akkor olvass tovább, ha nem vagy egy erőszakos típus és ha kell, tudsz még türelmesen várni néhány hónapot egy játékra. Ezekre ugyanis nehéz lesz... «

# ÚJICÉRFÉK

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

Kiadó: THQ Fejlesztő: GSC Kategória: FPS Gyorslink: 23

**2005  
NAGYÁGYÚJA**

**S**zegény tudósok mindig pórul járnak... A S.T.A.L.K.E.R.-ben a Csernobil környéki radioaktív zónába küldték őket, hogy kiderítsék, miféle borzalmas anomáliák történtek itt, amelyekről a környékeliek is csak félsz mesélnek. Persze senki sem tért vissza, így az „okos” kormány mit csinál? Katonai kordonnal zárja le a környéket és tiltott zónának nyilvánítja.

Persze mindig úgy szokott lenni, hogy ami tiltott terület, az igazai kincseket rejthet – feltéve, ha van olyan vakmerő egyén, aki elmerészkedik ide... Ezek persze mi lennénk: egyike a STALKER-eknek, vagyis azoknak az örülteknek, akik az életük kockázatával szállnak szembe az orosz hadsereg katonáival és a második nukleáris baleset által megfertőzött rettenetes emberi és állati mutánsokkal. Hogy miért? Nos, azokért a speciális tárgyakért, amelyeket a helyszínen találunk, és jó pénzért el tudjuk passzolni...

## A (be)szállító

A játék során tehát különféle küldetéseket kell végrehajtanunk: az egyik ilyen például egy fegyverkereskedőnek kell szívességből (a

fickó ugyanis megmentette az életünket) felkutatnunk a „zónát”, hogy megtaláljuk azokat a cuccokat, amelyekről jól tudja, hol vannak, csak ő félti a hátsóját. A vele folytatott párbeszéd során kalandjátékszerű választható mondatokkal operálhatunk. Így tudunk majd választani a küldetések között is, illetve így vásárolhatunk fegyvert is tőle, ha az adósságunkat letudtuk.

A küldetéseket persze nehéz lenne észben tartani (egyszer többet is vállalhatunk ugyanis, tehát a játék szerencsére nem lesz lineáris), ezért a Doom 3-hoz hasonlóan állandóan kéznél lesz nagyszerű kis PDA-nk. Ezen tudjuk egyébként a térképeket, illetve az üzleti kapcsolatainkat is tárolni, illetve ezen kap helyet egy kis „enciklopédia” is a szörnyekről és S.T.A.L.K.E.R. világára vonatkozó felfedezéseinkről.

Gondolom, már ebből is látszik, hogy a S.T.A.L.K.E.R.-ben Deus Ex-jellegű RPG-elemeket is találunk. Nemcsak az egészségügyi csikunkra kell figyelnünk, hanem a rádióaktívásra is, amely csekély adagban csak öregkorunkban okozhat gondot, magasabb szinten azonban gyorsan elpatkolhatunk. Emellett ennünk és

pihennünk sem árt: ráadásul nem mindegy, hogy hol, ugyanis amennyiben a szabadban alszunk, akkor ne csodálkozzunk, ha reggelre hiányzik az egyik karunk, mert valami (esetleg: valaki...) megette.

## Négy páncélos és a kutya

Az orosz katonák mesterséges intelligenciájára vonatkozólag a fejlesztők a csillagot is leigérték az égről: állítólag nemcsak szimplán üldözni fognak minket, hanem megpróbálnak majd bekeríteni, sőt, ha lehetőségük nyílik rá, akkor megpróbálják megtalálni és elzárni a számunkra elérhető egyetlen kijáratot. Az emberi és állati eredetű mutánsok is próbálkoznak majd valamilyen „taktikával”: például ha a vérengző kutyákat megsebesítjük, akkor elrohannak, valahol elbújva nyalogatják a sebeiket, aztán amikor már szinte el is felejtkeztünk róluk, akkor a legváratlanabb pillanatban rontanak ismét elő. Szerencsére a vérnyomaik alapján fel tudjuk kutatni őket, viszont ez ránk is igaz: az ellenség ugyanígy megtalálhat minket az elhullajtott vércseppeink nyomán...

**Megjelenés: 2005. május**





# BROTHERS IN ARMS

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Gearbox Kategória: FPS Gyorslink: 927

**E**lképesztő valóságosság és kidolgozottabb sztori: ez különbözteti meg leginkább a *Brothers in Arms* más világháborús FPS-ektől. Míg például a *Call of Duty*-ban a „sztori” állandóan ide-oda ugrált a főszereplő karakterterek és háborús szituációk között, illetve még a *Medal of Honor: Pacific Assault*-ban is a japánok ellen folytatott küzdelmek különböző helyszíneit dolgozták fel, addig a *BiA*-ban az 502. PIR (Parachute Infantry Regiment) egyetlen katonáját, Matt Baker őrnagyot fogjuk irányítani egyetlen inváziót keresztül, ami pusztán pár napig tartott.

Kevésnek tűnik? Nos, ennek fejében a fejlesztők a környezetet valami elképesztő hitelességgel dolgozták fel, korabeli légi felvételeket és térképeket felhasználva, sőt, saját maguk is ellátogattak a konkrét helyszínre, hogy személyesen fényképezzék le az utcákat, városrészeket, erdőket, mezőket, illetve a helyi múzeumba is beszabadultak, ahol fegyvereket, tankokat, dzsipeket kaptak le, hogy minden olyanira hiteles legyen, mintha Te magad is személyesen ott harcolnál volna Normandiában 1944-ben.

## Szakértő szemmel

A Gearbox nem kispályázott, még össze is haverkodott egy viszszavonult híres katonával, John Antal ezredessel is, aki nemcsak személyesen harcolt a németek ellen Normandiában, hanem később, a háború után igazi történelmi szakértő is vált belőle.

Talán ennek is köszönhetjük, hogy a *BiA* nemcsak a helyszín és a korabeli fegyverek tekintetében lesz mérföldkövekkel reálisabb, mint az eddigi háborús FPS-ek, hanem játékmeneitében is. Felejtsek el az „egy ember a német hadsereg ellen” jellegű arcade cuccokat: itt az MI által irányított csapatmunkának és taktikának sokkal nagyobb jelentősége lesz, mint eddig bárhol máshol. Ugyanakkor nem kell majd attól sem tartanunk, hogy az irányítástól a falra mászunk: két gombbal nagyszerűen megleszünk, ugyanis az egyikkel „lapozgatunk” társaink, beosztottjaink között, a másikkal pedig parancsolunk nekik, oly módon, hogy a kurzor aszerint változik, hogy mire mutatunk rá. Például ha csak egy buckára mutatunk rá, akkor emberünk odafut, és mögé bújik, ha viszont az ellenségre, akkor azonnal megtámadja.

A taktikai lehetőségek azonban nem merülnek ki pusztán ebben, hanem

egyetlen gombnyomásra felülnezetbe is kerülünk, hogy alaposan átláthassuk a terepet. Ilyenkor, ha például a közelben találunk egy ellenséges katonát, aki egy lecsövekelte géppuskából tüzelve szeretne szitává löni minket, akkor össztüzet nyitathatunk rá társainkkal, így miközben a fickó kétségbeesetten lapul a fedezék mögött, addig mi magunk megpróbálhatjuk másik szögből megközelíteni és elintézni.

## Szemeseknek áll a világ

A játék grafikájában legmegdöbbentőbb a társaid arcának kidolgozottsága. A szemükkel követik mozgulataidat, és minden érzelmük (félelem, győzelemittasság, dühkitörés stb.) elképesztő élethűséggel ül ki arcukra. A készítők ezt olyan reális történelmi szituációkhoz is felhasználták, mint amikor például egy amerikai ejtőernyős balszerencsésére pont egy olyan fán akadt fent, amely egy német páncélos osztag közelében volt található. A német katonák különös kegyetlenséggel intézték el szegény fickót, ahogy különféle testrészeit eltrafálva marionett bábuként rángatták, míg végül ki nem múlt. Ez persze rettenetes, ám így megcsodálhatjuk a játék profi ragdoll fizikáját is...

A szinkronhangokhoz ugyan nem vettek fel híres színészeket, viszont bizonyos fontosabb NPC-khez felhasználták az arcukat: az egyik katonát például Vince Vaughn-ról mintázták.

**Megjelenés: 2005. február**

**KÖTELEZŐ  
DARAB**





# DRAGON AGE

Kiadó: Sony Online Entertainment Fejlesztő: Bioware Kategória: RPG Gyorslink: 998

**2005**  
NAGYÁGYÚJA

**H**a szerepjáték, akkor a BioWare nevénél nincs jobb garancia... A Knights of the Old Republic után először úgy tűnt, hogy csak az Xbox Jade Empire-t fejlesztik, ám szerencsére a tavalyi E3-on bejelentették a

**Dragon Age-t, amellyel a csapat ismét a klasszikus fantasy világához szeretne visszatérni.**

A „klasszikus” szó azonban ne tévesszen meg senkit: ezúttal nem AD&D-ről, hanem egy teljesen egyéni, saját világról van szó, amelyet a

BioWare külön a Dragon Age-hez talált ki. Fejlesztők nem is kispályáztak: egy különálló, történelemtanárokból és regényírókból álló csapatot bíztak meg, hogy kidolgozzák a vadiúj univerzum történelmét, vallásait, fajait, szörnyeit és gazdaságát. Emellett igazi nyelvészek új nyelveket találtak és fejlesztettek ki a különféle egzotikus fajok számára.

### Conan és a hét törpe

A játék másik újdonsága, hogy az elején nemcsak karakterünk faját és nemét határozhatjuk meg, hanem háttértörténetét is, vagyis hogy miként került a Dragon Age eseményeinek forgatagába. A barbár harcos például népének utolsó vándoraként „minden mindegy” alapon száll szembe a sötétség erőivel, míg a törpe herceget saját népe űzte el, így egyfajta „vezeklésként” fogja megváltani velünk a világot. A különféle sztoriszálak másféleképpen is alakulnak, és másféle szörnyekkel, főgonoszokkal, eseményekkel, szerelmekkel és varázstárgyakkal is találkozhatunk a játék során. Hőseink tettei emellett befolyással lesznek a minket körülvevő világ sorsára is, akár jó-, akár rosszfiút alakítunk. Bármerre járunk, felismernek, és félni vagy imádni fognak minket.

A csatán a BioWare szerencsére nem változtat lényegesen, hiszen ez a Baldur's Gate óta tökéletes. Bár kalandjaink során a KotOR-hoz hasonló „vállfeletti” TPS nézetben leszünk, innen az összecsapások során magasabb nézetbe válhatunk, mint a jó öreg BG-ben. Emellett természetesen ugyanúgy kimerevítethetjük a valós idejű harci eseményeket, hogy kényelmesen kioszthassuk taktikai parancsainkat.

A KotOR után jó hír, hogy ezúttal a multiplayer sem maradt ki a játékból. A multis rész

ugyan ugyanazt a sztoriszálát követi, mint a single, viszont sokkal inkább optimalizálták a kooperatív játékmódra. Emellett mellékeltek hozzá kompetitív játékmódokat is, így egymás ellen is harcolhatunk majd valamilyen formában.

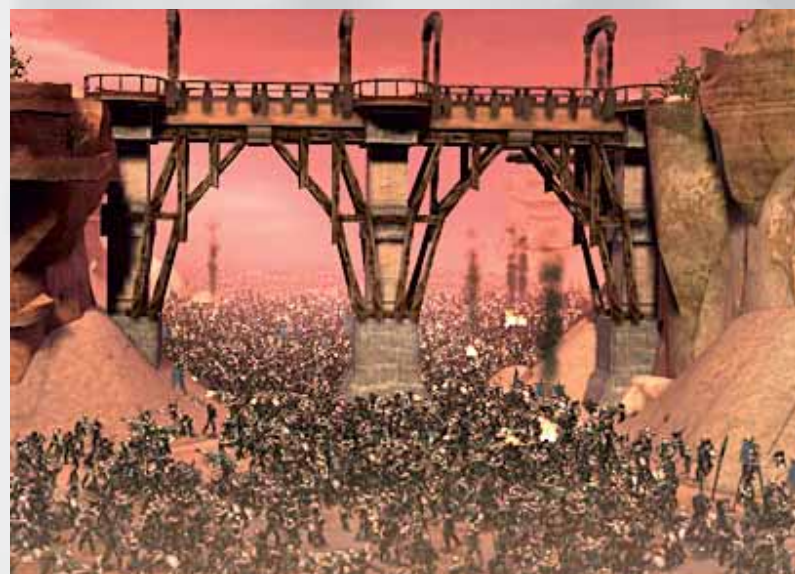
### Egyedül nem megy

Egy RPG-nél fontos szempont még a szabályrendszer is. A Dragon Age-hez teljesen újat, külön a játékhoz kifejlesztettet használnak, ami sokkal inkább illik egy számítógépes szerepjáték jellegzetességeihez, mint az AD&D, amely inkább élő szerepjátékhoz készült.

A Neverwinter után jó hír az is, hogy itt is csapatban leszünk, nem csak egyetlen csatlóssal. A csapatgok között barátságok, szerelmek és rivalizálások alakulhatnak ki. Érdekes még, hogy a KotOR-ral ellentétben akár mindegyik hősünket saját magunk kreálhatjuk, és a játék során dönthetjük el, hogy az új tagokat beválasztjuk-e, vagy inkább régiek-nél maradunk.

Teljesen új a játék motorja is, tehát az Infinity (Baldur's Gate), Aurora (Neverwinter), Odyssey (KotOR), és a Jade Empire motorja után a Dragon Age is új ruhát kap. Az eddig látható képek alapján a karakterek, illetve a környezet kidolgozottsága überel mindent, amit akár a BioWare, akár más szerepjátékban csináltak. Külön csemege, hogy az engine óriási tömegek megjelenítésére is képes, így az sem elképzelhetetlen, hogy Gyűrűk Ura kaliberű csatákban is részt vehetünk.

**Megjelenés: nincs megadva**





# IMPERIAL GLORY

Kiadó: Eidos Fejlesztő: Pyro Studios Kategória: Stratégia Gyorslink: 985

**Ú**gy tűnik, van élet a Rome: Total War után. Akiben továbbra is kielégítőenül lobog a megalománia, a Commandos sorozat alkotóinak új, nagy ívű stratégiájában az 1789 és 1830 közötti időszak, a napóleoni háború történelmi összecsapásait játszhatja újra Ausztria, Poroszország, Franciaország, Oroszország vagy Nagy-Britannia zászlaja alatt.

Minden hatalom más és más taktikát igényel, hiszen mindegyiknek van valamilyen erőssége és gyenge pontja: Oroszország mérete miatt bőséges utánpótlással rendelkezik, ám jobban is támadható – a jó britek pedig legendásak a tengeren, ám partraszállás után máris nem olyan nagy a szájuk.

## Körökre osztott valós idő

Az IG a Rome: Total War nyomán körökre osztott (stratégiai) és valós idejű (csata) részekből áll. A stratégiai részt Európa és Észak-Afrika 55 területre osztott térképen játszhatjuk, a seregeket és csatahajókat helyes kis ólomfigurák jelzik. Persze nem csak a bábukat kell tologatnunk, két csata közt nemzetünk felvirágoztatására is törekedni kell – már csak azért is, hogy fedezni tudjuk az ellövöldözött ágyugolyók árát. A kereskedelemhez és hadiiparhoz jól megalapozott infrastruktúrára van szükség, kutatásra, fejlesztésre, átgondolt nyersanyag-gazdálkodásra, illetve tekintettel kell lenni a folyamatos politikai változásokra is, melyek instabillá tehetik a nemzetközi kereskedelmet. Csaták között gyűjthetjük a nyersanyagot, és építhetünk egyet a választható hetven épület közül, kikötőtől kezdve a különféle katonai bázisokig. Eleinte nem mindegyik épület áll rendelkezésünkre, de tudós embereinket ráizzíthatjuk valami nemzetépítő fejlesztésre (ebből is hetvenet találunk), és előbb-utóbb hozzáférünk a magasabb szintű létesítményekhez is. A tudósok számtalan egyéb találmánnyal is segíthetnek rajtunk, diplomáciával vagy különféle csúnya járványok ellenszereivel, melyek hosszabb ostromok idején kimondottan jól jönnek, ha már köhög a nép.

## Tűz! Víz!

Ha két hadsereg vagy tengeri flotta találkozik, rábíthatjuk a gépre, hogy játssza le helyettünk a meccset, de akár magunkra is vállalhatjuk. Utóbbi gyönyörű 3D-ben zajlik – a Rome: Total War zavarban lesz. A választott



nemzettől függően ismert történelmi személyiségek is felbukkannak a harcmezőn, mint például Napoleon vagy Wellington tábornok. Mi helyezhetjük el egységeinket, úgy ahogy nekünk tetszik, különféle formációk és taktikák közül választhatunk. Mindegyik ismerős lesz a történelemlányokból: a gyalogosok négyzet alakzatba rendezhetők, hogy felőröljék a legyőzhetetlennek tűnő lovasságot, netán elrejtőzhetnek a fák között, hogy lesből rohanják le az erdőn áthaladó utánpótlás-szállítmányt („Szuplájz!”). A tengeri ütközeteknek azonban más a forgatókönyve. Rajtunk múlik, hogy milyenek hajótipusokat válogatunk flottáinkba, a tüzérv vagy a sebesség rovására kell döntenünk. Csata közben a különféle támadásoktól másképp sérül a hajótest, a vitorlák és a legénység – mindháromra ügyelnünk kell, hiszen ha kilukad a bárka, elsüllyedünk, ha cafatokban lóg a vitorla, nem tudunk kormányozni, ha pedig nincs legénység, akkor... nos, akkor már tökmindegy. Látjuk hajóink lőtávolságát, ami az ágyúzás során válik felbecsülhetetlen segítséggé, illetve tovább képezhetjük legénységünket, hogy ha megcsáklázzuk az ellenséges hajókat, közelharcban is tudjanak bizonyítani. Ha elképzelték egy Rome: Total War szintű összetett stratégiát, mely hasonlóan kidolgozott, mégis teljesen újszerű tengeri ütközeteket is ígér, már kapizsgálgátok, szerintünk miért az év stratégiája van készülében...

**Megjelenés: 2005. március 3.**





# THE MOVIES

Kiadó: Activision Fejlesztő: Lionhead Studios Kategória: Stratégia Gyorslink: 213

**KÖTELEZŐ  
DARAB**

**A Sims találkozása Hollywooddal: így lehetne talán a leginkább jellemezni Peter Molyneux legújabb siker várományos játékát. A legendás designer legújabb fejlesztésében egy hollywoodi filmmogul bőrébe bújva sztárokat igazgathatunk, kasszasiker filmeket kreálhatunk: egyáltalán, a moziipar szinte bármilyen aspektusát mi magunk, egyes szám első személyben irányíthatjuk.**

Hollywoodi moztúdióinkat az 1900-as évek legelejétől indíthatjuk, amikor még a némafilm is gyerekcipőben járt, és még Chaplinen sem röhöghettünk a filmvásznon – egészen napjainkig, amikor már dolby surroundban hallgathatjuk, ahogy Gollam mockoszkiszhobbtozik. Ha akarjuk, feladatainkat pusztán a filmkiadás pénzügyi részre koncentrálnak, hogy többi időnk

a golfozásra és a stúdiókra nyíló ablak előtti elégedett szivarozgatásra szánjuk, de az igazán alapos és lelkes játékosok a filmcsinálás legapróbb részletéig is lemehetnek, egészen az adott filmek jeleneteinek összeállításáig, a kosztümök kiválasztásáig, vagy a kamerák beállításáig.

### Megasztár

Ahogy a Sims egy bizonyos város szűkre szabott területében, úgy a Movies egy filmstúdióban és annak környékén játszódik. Mi magunk építhetjük fel a stúdióhoz olyan kulcsfontosságú épületeit, mint például a színésziskolát, ahol a legtehetségtelebb David Hassendorfból is Marlon Brandókat gyárthatunk, vagy forgatókönyvekkel foglalkozó irodát. Ezek persze mind jó sok pénzbe kerülnek, de – hacsak nem akarunk a magyar művészfilmek sorsára jutni,

amelyeket körülbelül ötven néznek meg, abból is kettő a rendező és a büszke papája – akkor igencsak érdemes ezekre áldozni.

A stúdióink sikerességét többek között azon mérhetjük le, hogy hányan próbálnak nálunk munkát találni: amennyiben tömött sorok állnak, akkor jól mennek a dolgok, ha viszont alig-alig jön hozzánk egy-két ócska kicsapott sorozatszínészecske és tehetségtelen rendező, akkor nem igazán állnak jól a dolgok...

### Ön dönt: iszik vagy színész

Egyébként sikeres filmsztárjaink sem éppen problémamentesek: egyesek az alkoholizmusba, mások a drogokhoz vagy a kényszeres evésbe menekülnek. Ilyenkor a gondos és (a befektetett pénzéért...) aggódo filmmogul azonnal különféle elvonókúrákra küldi a közönség kedvenceit, vagy egyszerűen csak megbíz egy pszichológust, hogy a diványon beszéljék ki frusztrációikat. Persze ez is mind-mind a Te pénzbe kerül, így alaposan meg kell gondolnod, ki éri meg a befektetést, és kit küldjünk

inkább a sztárszerepek helyett a hatodik alkoholista alabárdosnak.

A másik probléma a sztárok hiúságából adódik. Ha nem figyelünk rá, disztíngvált és elegáns filmcsillagjaink időnként úgy fognak toporzékolni, mint egy ötéves hisztérióvadás, csak azért, mert egy nem számukra megfelelően elegáns trélerben kell öltözködniük. Persze megtehetjük, hogy veszünk neki egy drágábbat, ám ilyenkor más sztárok fognak rá irigykedni, így a hisztériázás hatványozódni fog a többiek bekapcsolódásával.

Maga a filmkészítés sem egyszerű történet. Ha például rossz, nem az adott filmstílushoz illő kosztümökkel próbálunk forgatni, akkor ez a színészeket is zavarni fogja, és pocsékul fognak játszani, vagy megint csak nyavalyognak. A különféle, a forgatáshoz felhasznált kellékeket viszont rendkívül intelligensen használják fel: ha például egy gengszterfilmhez lerakunk egy géppuskát, akkor a következő jelenetben már fel is ragadják, és megy ezerral a „budda-budda-budda”...

**Megjelenés: 2005. május 15.**



7th July 1968  
\$1,982.00



Refurnish Set

Beach Set



# PSI OPS

**Kiadó:** Midway **Fejlesztő:** Midway  
**Kategória:** Akció **Gyorslink:** 1175

„Megér egy próbát”



Annyi akciós/lopakodós/kommandós játék készült már, hogy valamivel fel kellett dobni a régi receptet. A Midway konzolon hatalmas sikert aratott játékában azt találták ki, hogy hősünk egy olyan speciálisan kiképzett katona, aki pszichikai képességeit is használni tudja az ellenség megsemmisítésére: telekinézissel, pyrokinézissel (a tűz irányításával) és egyéb mókás pszi-képességekkel tudja elintézni az ellene nyomuló átkos terroristákat. Időnként keverhetjük speciális tulajdonságainkat

az egyszerű öldökléssel is: például a levegőbe felemeljük telekinézissel a kétségbeesetten rúgkapáló fickó, közben szitává lövjük...

**Megjelenés: nincs megadva**



# PARIAH

**Kiadó:** Groove Games **Fejlesztő:** Digital Extremes  
**Kategória:** FPS **Gyorslink:** 896

„Ígéretes!”

Vedd az Unreal Tournamentet, és vágj hozzá egy kidolgozott sztorijú egyjátékos módot: ez a titka a Digital Extremes készülő FPS-ének. A Pariah főszereplője foglalkozására nézve egy doki bácsi, aki balszerencséjére egy galaktikus háború kellős közepébe csöppen. Bár szerencséjére nem injekciós tűkkel és szikével kell harcolnunk, viszont annál hasznosabb, hogy hősünk saját magát tudja gyógyítani. Újdonságnak számít, hogy a fegyvereinket upgrade-elhetjük és mi magunk dönthetjük el, hogy a talált alkatrészek közül melyiket aggatjuk rájuk. És hogy milyen a multi? Menj le alfába, és gondold erősen az UT 2004-re...

**Megjelenés: 2005. január**



# DRAGONSHARD

**Kiadó:** Atari **Fejlesztő:** Liquid Entertainment  
**Kategória:** RTS **Gyorslink:** 1100

„Megér egy próbát”

A magyar Armies of Exigo után a Dragonshard a második fantasy RTS, amelyben nem csak a felszínen, hanem a föld alatt is harcolhatunk. Először nagy poén volt, ám másodszor már nem olyan döbbenetes eredeti ötlet, viszont a Dragonshard nagy „előnye”, hogy a jól ismert AD&D világban játszódik. A híres szerepjátékos háttér egyébként nem csak cicoma, hanem egységeink az AD&D szabályai alapján is lépnek szintet. Emellett a taktikai rész is éppúgy gondosan kidolgozott lesz,

mint az AoE-nél, úgyhogy kíváncsian várjuk, hogy megjelenésekor felül tudja-e múlni a „nagy magyar reménységet”...

**Megjelenés: 2005. január**



# WITCHER

**Kiadó:** Még nincs **Fejlesztő:** CD Project  
**Kategória:** Akció-RPG **Gyorslink:** 763

„Ígéretes!”



Kissé idióta neve ellenére rendkívül ígéretes a lengyel fejlesztésű Witcher, amely a BioWare támogatásával készül. A játék ugyan egy „egyszerű” hack'n'slash akció-RPG, ám sztorija sokkal kidolgozottabb lesz a nagy átlagnál, hála egy híres lengyel fantasy író közreműködésének, akinek regényei alapján készült a

Witcher. A főszereplő egy hivatásos boszorkányvadász, aki jó pénzért üldögél különböző rémségeket. A grafikára nem lehet panaszunk: bár a Neverwinterben is használt Aurora motorról van szó, de annyira újraírták, hogy a szülőapukája, a BioWare sem ismert rá. Te sem fogsz!

**Megjelenés: nincs megadva**



» Folyton a folytatások fojtogatnak! Alig kerül fel a polcra a harmadik rész, máris kuporgathatjuk az aprót a negyedikre. Kell ez nekünk? Hát persze, különben olyan remeknek ígérkező dolgokról maradnánk le, mint például a Longest Journey: Dreamfall és a SWAT 4. Ezt pedig épeszű ember nem akarhatja, igaz? «

## SOROZATOK



# RAINBOW SIX 4

**Kiadó:** Ubi Soft **Fejlesztő:** Red Storm **Kategória:** Taktikai FPS **Gyorslink:** 1205

**ÍGÉRETES**

**É**rdekes dolog azon elgondolkodni, hogy mi a jobb egy folytatásos játéknál: ha kicsit gyengébben indít, majd egyre jobban erőre kap; esetleg egy ütős kezdés, amit aztán nehéz újra és újra felülmúlni, így óhatatlanul azt érezzük, esik a színvonal.

A Rainbow Six mindenesetre tagadhatatlanul az utóbb változatot járja, hiszen 1999-es megjelenésekor az év akciójátéka lett az USA-ban, majd a folytatás, a Rouge Spear megismételte ezt a sikert egy esztendővel később. Ezután azonban nem sikerült tartani a szintet, s a legutóbbi darab, a Rainbow Six 3: Athena Sword már nálunk is csak 77 százalékot érdemelt. Úgyhogy épp itt az ideje, hogy forduljon a trend, és az évek során egyre keményebb „ellenállást” kifejtő konkurenciának megmutassa a Red Storm, hogy is kell ezt csinálni.

A történetből mindenesetre azonnal kitűnik, hogy itt most bekeményítésnek lehetünk tanúi. Ugyanis a világverő antiterrorista egység egyik tagját elrabolja (és jól megkínozza) egy velejégig romlott terrorista szervezet, melynek szimpatizánsai egyébként a szabadidő kulturált eltöltését látják különböző biológiai fegyverek megszerzésében, majd azok felhasználásában. Szóval a kommandós galerit egyszerre két szitu is aggasztja: a világbéke és társuk hol, illetőleg hogyléte. Persze nem azért ők a világ legjobb harcosai, hogy ne tudják csuklóból elintézni ezeket az „apró” problémákat.

### Ide férfi kell!

Ehhez persze szükségük van egy gyors észjárású, bátor és helyes döntéseket hozó alakire: Ránk. A játékmenet most sem változik gyökeresen. Maroknyi csapatunkat irányítva kell teljesíteni a hadműveleti célokat, miközben

NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N



magunk is kivehetjük a részünket az ellenség likvidálásában. Közvetlenül két karaktert irányíthatunk (a szóhasználat nem véletlen, a Rainbow Six minden egyes katonája önálló személyiséggel, karakterisztikákkal, megjelenéssel bír). Ezek egyike Ding Chavez, a különítmény rettenthetetlen parancsnoka, míg a másik Dieter Weber, az arrogáns német mesterlövész, akinek célzási képességénél már csak hozzáállása a veszélyesebb.

Az eddigi részekben sem panaszkodhattunk fegyverhiányra, de az arzenál most tovább bővül. Játshatunk majd a mozgásérzékelővel, ajtókat zúzhatunk pozdorjává a kézi „faltörővel”, illetve kapunk egy MTAR-21-es rohampuskát is. Lövésünk sincs, ez utóbbit mire lehetne használni ©...

A fizikai motor és az MI is polírozáson esik át. A rongybabá fizikára egyébként is ráfért némi fejlesztés, azok után, hogy a harmadik részben képesek voltak szerencsétlenebbnél szerencsétlenebb pózokban összerogyni a kedves terrorista bácsik. A gép irányította szereplők intelligenciáját és útkeresését sem ártott felülvizsgálni. Igaz ugyan, hogy az esetek többségében profi csapat benyomását keltették emberünk, de néha vicces/síralmas volt, ahogy egy helyben futottak, mert elakadtak egy bokorban. A végére egy apróságnak tűnő infó: a fejlesztésnél rettenetesen rágyúrnak hangokra, így a frász fog kerülni minket, amint megrecszen a lábunk alatt az öreg fából készült padló.

**Megjelenés: 2005. tavasz**





# GHOST RECON 2

**Kiadó:** Ubi Soft **Fejlesztő:** Red Storm **Kategória:** Akció **Gyorslink:** 923

**T**om Clancy neve talán már nemcsak a regényeit olvasóknak, hanem a játékosoknak



NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN ANIMÁCIÓ A DVD-N



is ismerősen cseng. Pláne, ha azt mondjuk: Splinter Cell, esetleg Rainbow Six... Az íróírásnak ugyan voltak kényes csörtéi a Ubi Softtal, de úgy tűnik, szent a béke, és így jöhet a Ghost Recon 2. A történet szerint egy észak-koreai tábornok – megcsapolván a segélyszállítmányokat – felkészíti a hadsereget egy esetleges konfliktusra. S amikor egy újabb éhínség miatt

zavargások törnek ki, akkor a tábornok megindítja csapatait Kína irányába.

A kínaiak azonban félnek keményen visszacsapni (az oroszok miatt), így marad a kommandósok bevetése, és a tábornok likvidálása.

Na inntől jövünk mi, hogy kis csapatunkkal felporzseljük az amúgy sem túl vidám országot. A küldetések között rajtaütést, utcai harcokat, szabotázs akciót és nyílt, nagyszabású áttörési kísérletet is találunk. Embereinkkel nemcsak szóban, de kézjelekkel is kommunikálhatunk. Ez jól látszik majd az úgynevezett OTS (over-the-shoulder) módban, melynek lényeg, hogy a karakter vállá mögül figyeljük és irányítjuk az eseményeket. Már amennyiben irányítjuk, hiszen a feltáptolt MI mindent megtesz majd, hogy ne érezzük magunkat nyeregben.

**Megjelenés: 2005. március 15.**

**ÍGÉRETES**

## STRONGHOLD 2

**Kiadó:** Take2

**Fejlesztő:** Firefly Studios

**Kategória:** Stratégia

**Gyorslink:** 1112

**„Ígéretes”**

A Stronghold volt az első játék, amely a várépítésben rejlő kreativitást élvezhető módon keverte az ostromok izgalmával. No most nemcsak 3D-be vált a sorozat, de elképesztő részletességgel próbálja bemutatni a középkori várélet örömeit, problémáit. Lakomákat csaphatunk, patkányok inváziójától kell megvédeni erősségünket, bírói teendőket kell ellátnunk. Csak már láthatnánk!

**Megjelenés: 2005. április 29.**



# SWAT 4

**Kiadó:** Vivendi **Fejlesztő:** Irrational Games **Kategória:** Akció **Gyorslink:** 989



**A**mozifilmek egyik drámai pillanatát szokta jelenteni az a rész, amikor az állig fekete pizsibe öltözött, siszemüveges speciális rendőri erők megrohmozák a főhős és/vagy főgonosz aktuális tartózkodási helyét. A filmekben azonban az esetek többségében vagy kerekét old a lefülelendő személy, vagy pépessé lövi a kommandósokat (esetleg mindkettő – lásd Leon, a profi).

Nos a SWAT 4-ben bizonyíthatjuk, hogy a különleges egység sem véletlenül kapta ezt a jelzót. A játék első képei, majd a demó is azt támasztották alá, hogy káprázatos grafikával felvértezett programhoz lesz szerencsénk. A fizikai realitásról a Havok motor gondoskodik, így megeshet, hogy mi biztonságban érezzük magunkat egy asztal mögött, a kedves drogbáró viszont nemes egyszerűséggel szitává lö minket egy

AK-47-essel – asztalostul, védőmellényes-tül... A falról visszapattnó lövedékeket ez a rész sem modellezi, de talán jobb is így, mert gyanítható, hogy ezzel sok száz újratöltést spórolunk meg. A küldetések menete a szokásos: az elején megkapjuk az eligazítást, kiválasztjuk a fegyverraktárból, hogy mire van szükségünk, majd megadjuk, melyik behatolási ponton kívánjuk megrohanni a célobjektumot, és már üvölthetjük is: **RENDŐŐŐRSÉG!**

**Megjelenés: 2005. október 17.**

**KÖTELEZŐ DARAB**



## EMPIRE EARTH 2

**Kiadó:** Vivendi

**Fejlesztő:** Mad Doc

**Kategória:** RTS

**Gyorslink:** 962

**„Megér egy próbát”**

Úgy 2001 vége felé hagyott nem túl mély nyomokat az RTS műfaj kedvelőiben az Empire Earth. Azért annyira nem volt rossz az anyag, hogy ne készüljön egy „kistesó”. Tessék kapaszkodni, az Empire Earth 2-ben az egyik legnagyobb újdonság a változó időjárás, s annak játékmenetre gyakorolt hatása lesz. 2005-ben... Jó reggelt mindenkinek!

**Megjelenés: 2005 első fele**





## BLOODRAYNE 2

**Kiadó:** Majesco **Fejlesztő:** Terminal Reality **Kategória:** Akció **Gyorslink:** 587

**KÖTELEZŐ  
DARAB**

**J**ött, látott, majd vért vett mindenkítől Rayne, a nagyon dögös, de legalább annyira veszélyes félvámpír hölgyemény a BloodRayne első részében. Még két évet sem kellett várni, és a véres, akcióban gazdag, ötletes pályákban azonban kicsit szegényes gamma máris 2. osztályba lépett. Anno Bad Sector értékelésében igen komoly pozitívumként szerepelt a

látvány. Nos, az ősi engine ment a kukába, s kapunk helyette egy olyan motort, amely még jobban kiemeli Rayne kisasszony vitathatatlan erőnyeit. No de ne is bonyolódjunk a combok és a feszes popsi matematikájába (már ha ez valakinek is probléma lenne...), inkább lássuk, hol és kiket kell ezúttal leszívni. Ez már csak egy ilyen játék... Az előző rész náciikat vadászós,

okkultistákat gyilkolás témája után most már napjainkban járunk, s a sztori arról szól, hogy Rayne „véletlenül” elhalálozott papájának követői (természetesen vérszívókról van szó) megpróbálják átvenni a világ feletti hatalmat. Eme briliáns cél érdekében kifejlesztettek egy szérumot, amely képes semlegesíteni a vámpírok számára halálos napsugarat. Helyre kis vámpírhölgyünk se rest, íziben nekilát, hogy mindezen örült-séget meghiúsítsa. Ehhez számos új

mozdulat és trükk áll rendelkezésére. Elég talán a póznákon és falakon folytatható akrobatikus mutatványokat említeni, vagy éppen a csetepatét csöveken csúszva (Tony Hawk meg csak irigykedik). Varázslatok terén is bővülről lehet beszámolni: itt van például a szimpatikus nevű Blood Storm. Ezt elnyomva Rayne körül egy vérfergeteg alakul ki, megölve minden közelben morikáló ellenfelet. **Egészségünkre! Megjelenés: 2005 eleje**



## LONGEST JOURNEY DREAMFALL

**Kiadó:** FunCom **Fejlesztő:** FunCom **Kategória:** Akció-kaland **Gyorslink:** 264

**2005  
NAGYÁGYÚJA**

**A** Longest Journey az ezredforduló környékén (is) halódó kalandjátékos műfaj egyik ékköve volt. Gyönyörű képi világ, élvezetes, átgondolt párbeszéd és hihetetlenül finoman, pontosan felépített világ jellemezte. Nem is egy, rögtön kettő. Ugyanis a tinédzserkorú hősnő, April Ryan át-átruccant a 23. századi Strak városából a mesék és mágia birodalmába, Arcadiába. Oly hosszú várakozás után végre elérhető közelségbe került a kaland folytatása! Magától értetődik, a Dreamfall sokkal többet nyújt idősebb testvérénél. Nem egy, hanem három karaktert irányítunk, köztük a már említett Aprilt. A bejárható univerzumok száma is bővül, hiszen a szimplán csak „Tél”-ként aposztrofált világ gyökeresen különbözik a másik két síktól. Itt sem a logikára, sem bármi egyéb dologra nem támaszkodhatunk, azonban ez

a vad és idegen környezet rejt a sztori kulcsát, úgyhogy kénytelenek leszünk megbirkózni a barátságtalan vidékkel is. Mint ahogy birkózni fogunk szörnyetekkel (harcban) és a történet egyéb szereplőivel is (párbeszéd formájában), ahogy azt egy tisztességes kalandjátéktól el is várja az ember. A három játszható karakter segítségével lehetőségünk nyílik arra, hogy bizonyos szituációkat eltérő módszerekkel oldhassunk meg. Ha nem fűlik a fogunk az erőszakhoz, akkor bevethetjük a női csáberót, esetleg kereshetünk egy harmadik, trükkös megoldást. A 2000-ben káprázatosnak minősített 2D-s hátterek természetesen vették a kalapot, és átadták helyüket egy csodálatos 3D-s világnak, amelyben élvezet lesz nézelődni is, hogy a kalandozásról már ne is beszéljünk! **Megjelenés: Nincs megadva**





# COMMANDOS STRIKE FORCE

**Kiadó:** Eidos **Fejlesztő:** Pyro Studios **Kategória:** FPS **Gyorslink:** 1033

**A**milyen jól indult még Noé idejében a Commandos sorozat, annyira sikerült lerontani a renomét a már-már kínosan ötlettelen harmadik felvonással. Érezhették ezt az Eidos főhadiszállásán is, és bátor elhatározásra jutottak: a következő epizódban nemcsak technológiát, hanem stílust is váltanak. A felülnézetes kijelölgetés helyét átveszi az FPS rendszer, így a játékosok közvetlen közelről élehetik át a veszélytelennek továbbra sem nevezhető diverzáns akciókat. A helyszín és az időpont ettől természetesen nem változik. Maradunk a jó (?) öreg második világháborúnál, no meg a megszokott hadszíntereken (Norvégia, Franciaország, orosz anyaföld). A szereplőgárda némi karcsúsításon esett át: ezúttal „csak” három, teljesen eltérő stílusban ténykedő figurát vezethetünk. A zöldsapkás keményfiút természetesen a közelharcba kell beküldeni, míg a mesterlövész sebészi pontossággal dolgozza meg a távolabbi célokat.

Ha egyikük sem tudná elérni a sikert, akkor még mindig ott figyel a kém, aki besurranhat a legjobban őrzött helyekre is.

Az új koncepciónak hála valószínűleg kellemesen keveredik majd az akció és a taktikai rész a Commandos Strike Force-ban. Aki esetleg ezt kevésnek találná, annak megcsillanjuk még a kidolgozott multiplayeres lehetőséget is. Ugye, hogy ugye?

**Megjelenés: 2005. tavasz**



**ÍGÉRETES**



## COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

**Kiadó:** CDV  
**Fejlesztő:** GSC  
**Kategória:** RTS  
**Gyorslink:** 219

**„Megér egy próbát”**

Gyu nagy kedvence, a Cossacks sem ússza meg a 2-es számjegyet, hiszen több kiegészítő után az idej esztendő generációváltást és egy stöpszli francia fickót hoz magával. A Napoleonic Wars – és most kell a széket erősen fogni – a napóleoni időköt dolgozza fel, alapvetően a régi rendszerben, megdobja néhány újítással, mint például a 3D-s fizikai modell, amely az ágyúgolyók ivének kiszámításáért (is) felel.

**Megjelenés: 2005. április 29.**



# DUNGEON SIEGE II

**Kiadó:** Microsoft **Fejlesztő:** Gas Powered Games **Kategória:** Szerepjáték **Gyorslink:** 422



A DS egyik legfontosabb eleme a gruppen (azaz a csoportos harc) volt, s erről az új részben sem feledkeztek meg a fejlesztők. Hat fős csapatokban császálhatunk Aranna földjén, ahol éppen polgárháborús állapotok vannak, és valami Jó-Gonosz örökrangadó is zajlik mostanság – igaz, nem teljesen lehetünk biztosak abban, ki melyik csapatban játszik éppen. Az előző epizód négy karakterosztálya jelentősen kibővül, ráadásul a bandánkhoz csapható

**KÖTELEZŐ DARAB**

állatok/lények köre sem merül ki a teherhordó csacsiban. Természetesen az új monsztrákából, gangsztrákából és varázslatokból megérkezett a szokásos szállítmány, ami viszont ennél sokkal örömelembb, a DS talán egyetlen hibáját, a kicsit lineáris mesét is igyekeznek feledtetni a készítőik valamilyen „sosem látott, nagyon frankó” megoldással.

Hiszi a piszi! Bár, aki szerepjátékokkal nyomul, az simán híhet még a mesében...

**Megjelenés: Nincs megadva**



**A**Dungeon Siege szerepjátékot annak idején (valamikor a 2002-es esztendő elején) komoly lelkesedéssel fogadta a GS. Ezt támasztja alá a ritkán kiutalt 92 százalék is. Sikere talán abban keresendő, hogy érzékkel és jó aránnyal vegyítette a szerepjátékos elemeket és a Diablo-szerű akciót.

[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) | 2005. január

## BLITZKRIEG 2

**Kiadó:** CDV  
**Fejlesztő:** Nival Interactive  
**Kategória:** Taktikai RTS  
**Gyorslink:** 585

**„Ígéretes”**

A jó öreg Blitzkrieg is új ruhába öltözik. Erről a zsír új grafikai motor gondoskodik, míg a mókáért a rengeteg különböző helyszínen (Afrika homokjától a távol-keleti dzsungelig), a százas nagyságrendben felvonuló egységek, járművek, fegyverzet és a különleges szereplők (pl. Wittmann, a németek legendás páncélos parancsnoka) kezeskednek. S harctéri sikereink kihatással lesznek az egész háborúra is.

**Megjelenés: 2005. tavasz**





» Ahogy sejtettük, 2005 még inkább az MMORPG-k éve lesz. Miután olyan nagy nevek arattak világsikert, mint az EverQuest II, Star Wars Galaxies, World of Warcraft vagy a City of Heroes, immáron egyre több cég próbál komoly MMO-fejlesztésbe kezdeni. Cél: minél jobb tömeges játékelmény, minél kevesebb kalózkodás, minél több bevétel. Ez többeknek már sikerült neves licencekkel. «

# MMO-CSONDAK

# WORLD OF WARCRAFT

**Kiadó:** Vivendi Universal **Fejlesztő:** Blizzard **Kategória:** MMORPG **Gyorslink:** 54

**2005  
NAGYÁGYÚJA**

**A**merikában a megjelenés napján heveny negyedmillió darabot adtak el belőle, úgy-hogy az eredetileg indított szerve-reket a nagy túlterhelés miatt szinte másnap bővíteni kellett, hiszen a kedves felhasználók százezer szám zúdultak Azeroth földjére.

S a lendület azóta sem hagy alább: a WoW minden rekordot megdöntött kategóriájában. A játékosok pont azt kapják, amit szeretnének: egyszerű játékmenetet, jól kiegyensúlyozott foglalkozásokat, könnyen elsajátítható trade-skilleket és rengeteg hősies küldetést. S persze akik akarnak, azok hajba kaphatnak egymással is: fejlett PvP tulajdonságok mellett az egy oldalon levők párbajozhatnak is egymással. Kalandban tehát nincs hiány, mint ahogy a szociális aspektusok is fantasztikusak: rengeteg egymást segítő játékos küzd ugyanazokért a célokért mindkét oldalon. Ha bajban vagyunk, és épp arra jár valaki, akkor tugi segít.

A két egyedi találmány, a posta és az aukciós ház igencsak kellemesen használható, a grafika inkább mesés, mint reális, viccesen lehet gesztusnyelven beszélgetni a szemben-álló féllal, gyönyörűen kidolgozott labirintusokba mászkálhatunk értékes cuccokért. Istenigazából nehéz belekötni, kevés hibája van, és azok is megbocsáthatók. Viszont mindez a Warcraft III világában, ismert helyszíneken (menjünk csak el Undercitybe, és emlékezzünk a Warcraft III-ra), ismerős környezetben, igazi warcraftos sztorikkal és szereplőkkel zajlik.

S amikor sudár, karcsú Night-Elf kislányok táncolnak egy szál bikiniben igazi szerepjátékos szíve...

Jelenlegi állapotba 18 686 tárgy, 34 311 NPC (nem játékos karakter), 2383 küldetés, 1013 recept, 1304 foglalkozási tulajdonság található a játékban, ami természetesen még sokkal több lehet, ahogy múlnak a hónapok.

Természetesen csak online játszható (magyarán internetes kapcsolat nélkül semmit sem tehetünk vele), európai havi díja várhatóan 12 és 14 euró (3000-3500 forint) között lesz (attól függően, hogyan fizetünk elő rá), itthonról bankkártyával lesz érdemes fizetni, amikor majd Európát is eléri az örület. S persze aki nem fizet, az sajnos játszani sem tud. Mindenki készüljön a kialvatlanságra, az elfelejtett randikra, a játékfüggőség igazi jeleire. S egy nagyon fontos (és sokak számára szomorú) hír: a Blizzard az úgynevezett Zero Tolerance (nincs tolerancia) elvét vallja, magyarul ha valaki megszegi a végfelhasználói licencszerződést, azt figyelmeztetés nélkül felfüggesztik és törlik (ez az amerikai szerveken már többször megtörtént). Ne trükközzünk, hanem játszunk: az sokkal jobb!

**Megjelenés: 2005. február 10.**





# DUNGEONS AND DRAGON ONLINE

**Kiadó:** Atari **Fejlesztő:** Turbine **Kategória:** MMORPG **Gyorslink:** 423

**M**inden idők legnépszerűbb „papír, ceruza és dobókocka” szerepjátéka is online szerepvállalásra készül. A Turbine (Asheron's Call, Asheron's Call 2) fejleszti a játékot, amelybe rengeteg MMORPG újítás kerül majd, eliminálandó a stílus hibáit, megszüntetve a kempelést, illetve az esetleges túl nagy tömeget egy adott helyen. Ugyanis ha bemegyünk egy labirintusba, és végiggyilkolunk min-

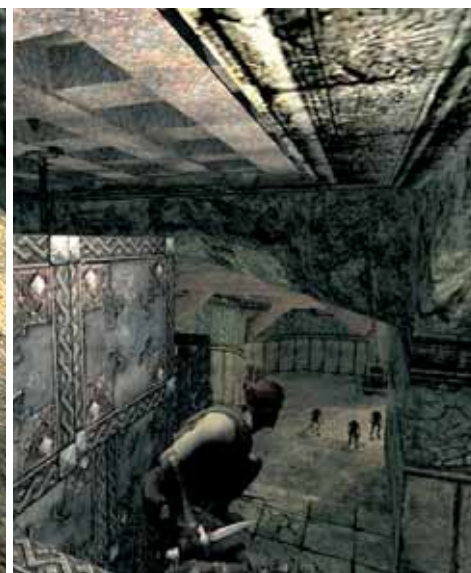
denkit, esetleg a főszörnyet is, addig nem kapunk egy fia lootot, vagy XP-t sem, amíg vissza nem térünk ahhoz, aki a küldetést adta (mint a klasszikus szerepjátékokban: jutalom csak akkor van, ha teljesítettük a küldetést). Emiatt a „jó cuccokat” dobó lény nem fog jó cuccokat adni, csak az kap ilyet, aki misszió keretében öli meg, s persze azt a missziót is csak egyszer lehet megkapni. Mivel egy adott küldetés hosszú lehet, így az adott labirintusba

több helyen is be lehet majd lépni, hogy bár-mikor lehessen folytatni a küldetést. Jó megoldásnak tűnik. S mindehhez hozzáadódik majd a valós idejű harc, ahol akkor lendíted a kardod, amikor kattintasz az egérrel, oda célzol a nyíllal, ahol a célkereszt van, s ahol a mozgatóbillentyűvel ugrasz el a támadás elől. Például: ha a rád rontó minotaurusz elől sikerült elugrani, akkor a lény a nagy svungtól a

falnak rohanhat, és a nagy ütéstől megbénulhat egy darabig. A játék nagyobbbrészt „Instance” típusú útvesztőkben játszódik majd, magyarul a helyszínen a mi csapatunkon kívül csak az ellenség lesz, senki más nem máskál be oda, így ki lehet fejleszteni az igazi harci skilleket a legújabb papír D&D szabályai szerint. S ahogy a valós életben: csapatban jó a játék!

**Megjelenés: 2005. augusztus 1.**

**KÖTELEZŐ DARAB**



## GUILD WARS

**Kiadó:** NCSoft **Fejlesztő:** ArenaNet  
**Kategória:** MMORPG **Gyorslink:** 318

Ezt az akciói alapul online szerepjátékot három volt Blizzardos fejlesztő készítette, így máris sejthetjük, miért ígéretes annyira, amennyire. Egy a Magic The Gatheringre hasonlító skillrendszert vezettek be: bármit megtanulhatunk, de a csatába csak maximum nyolc tulajdonságot vihetünk magunkkal. Játék közben nemcsak szörnyekkel, hanem emberi ellenfelekkel is küzdeni fogunk (PvP mindenhol!), sőt az egésznek igazi 3D-s Diablo-fílingje lesz, ami nem csoda a készítőket elnézve.

**Megjelenés: 2005. február 1.**



**„Megér egy próbát”**

## MIDDLE EARTH ONLINE

**Kiadó:** Vivendi Universal **Fejlesztő:** Turbine  
**Kategória:** MMORPG **Gyorslink:** 405

Ismerős helyszíneken játszódik majd ez az online játék: a Megyében, Móriában és a Gyűrűk Urában megismert egyéb helyszíneken. A fő cél a tömeges megmozdulások emulálása: részvétel hatalmas, epikus csatákban, sorsfordító, hősi cselekményekben a Gyűrűk Ura első kötetének cselekménye alapján. Középföldé összes misztikuma, ősi rúnái ugyanúgy benne lesznek, mint Mordor hatalmas, gonosz serege és mindent elpusztító ereje. Hobbitokkal, emberekkel, tündékkal és törpékkel lehetünk majd: le a gonosszal!

**Megjelenés: nincs megadva**



**„Ígéretes”**

## IMPERATOR

**Kiadó:** Mythic Ent. **Fejlesztő:** Mythic Ent.  
**Kategória:** MMORPG **Gyorslink:** 663

A Mythic Entertainment (Dark Age of Camelot) új játéka egy olyan alternatív jövőbe visz, ahol sosem bukott el a római birodalom, s ahogy annak idején a Földet, most az űrt hódítgatja éppen, fenntartva a legendás Pax Romanát. Ami persze repedezik, ahogy azt kell. Rengeteg különböző bolygón kalandozhatunk, legnagyobb újítása a játéknak az, hogy a közlekedést könnyebbé tették (nem kell félórát futni egyik helyről a másikra), elvileg jövőbeni csúcstechnológiáról van szó. Így mindenki magára a játékra koncentrálhat.

**Megjelenés: 2005. november 1.**



**„Ígéretes”**



»Az idei évben is számos nagy név folytatásával találkozhatunk. A Bard's Tale előző része szinte most, egész pontosan 20 éve jelent meg, a többi alkotás elődje kevésbé ennyire régen. Csupa nagy nevekről van szó: UFO, System Shock, Jagged Alliance... Érdemes tehát odafigyelni, hogy mit sikerül a készítőknél átmenteni a korábbi sikerekből, illetve mekkora újítást tudtak hozzátenni a meglévő alapokhoz.«

# KLASSZIKUSOK

## THE BARD'S TALE

**Kiadó:** Vivendi Universal **Fejlesztő:** Inexile **Kategória:** TPS-RPG **Gyorslink:** 755

**2005**  
**NAGYÁGYÚJA**

**A**The Bard's Tale RPG-ben egy igazi nagy klasszikust köszönthetünk újra: a 20 évvel ezelőtt megjelent első rész sikere kultikus játékká tette, és ezen az eltelt két évtized sem változtatott. Brian Fargo, az első rész fő alkotója visszatért „gyermekéhez”, és számtalan másik szerepjáték megalkotása után nekikezdett – persze nem egyedül – a folytatás elkészítésének. A játékmenet kicsit módosult – külső nézetes, és némileg a Diablo harcrendszerére hasonlító akciódús csatákkal találkozhatunk, de a hangulat az eredetiével megegyező lesz. Ráadásul a készítő, elegendő lévén az elcsépeelt világmegváltós fantasys kliséktől, az egészen csavartak egyet, és a hagyományos RPG-világot nyakon öntötték egy hatalmas adag humorral. Mindez azt is jelenti, hogy akik amúgy nem nagy szerepjáték-rajongók, még ők is élvezettel fogják a Bard's Tale-t játszani, amennyiben szeretik a tréfákat. Maga a főhős sem az általában megismert legenda (igazságszító lovag, esetleg velejeig romlott feketemágus: egy cinikus és szarkasztikus, magának való bárd), aki kezdetben egyetlen „különleges”

mágikus képességgel bír – meg tud idézni egy patkányt. Később, ahogy az a szerepjátékokban már lenni szokott, művészsünk az ellenségek legyőzésével végül tapasztalatot szerez, szintet lép, és új dalokat tanul meg, amelyek segítségével már erősebb követőket gyűjthet maga köré.

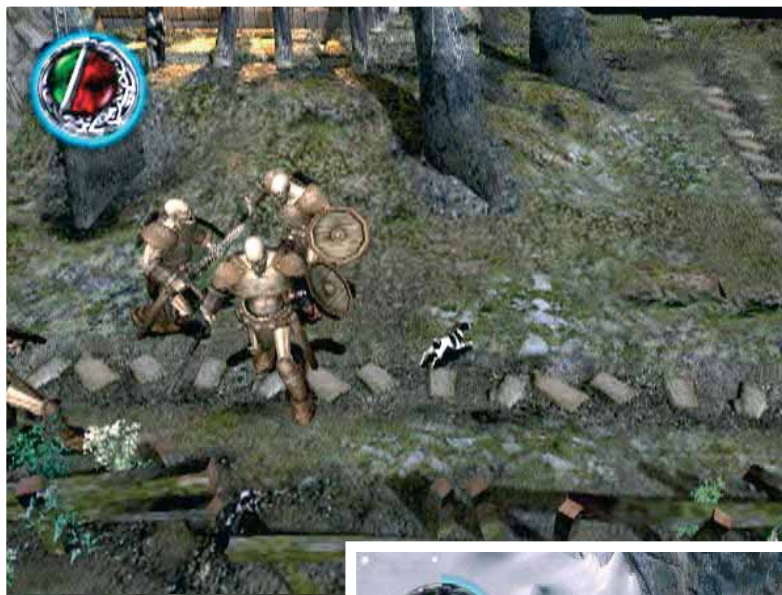
### Villám Will és a kutya

Az egyik új helyszín Dounby városa, amelyet lerohant a druidák egy vad, vérszomjas szeptája. Ők valahogy nem díjazták bárdunk művészi talentumát, inkább villámokkal és benító varázslatokkal próbálják elhallgattatni. Ilyen esetekben is idézhetünk magunk mellé szövetségeseket, akik szinte teljesen levehetik vállunkról a küzdelem súlyát. Összesen öt társat hívhatunk segítségül csapatunkba, a választék pedig igen széles: mérgezett törökkel küzdő tolvaj, gyógyító vagy az ilyen-olyan fajta, izomagyú harcosok. Összesen 16 különböző félnótás közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikus egyéneket. Külön érdekesség, hogy mivel társainkat mágia segítségével hívtuk magunk mellé, amennyiben elesnek a csa-

tában, később egyszerűen újra megidézhetjük őket egy ének segítségével, ami csak a manánkat apasztja (mondjuk ez sokban nem különbözik attól, mintha „feltámasztás” varázslattal lehelnénk beléjük életet).

A humor mellett a párbeszédnek jelentik a játék másik kiemelkedő részét: attól függően, hogy milyen stílusban válaszolunk, alakul tovább a történet, de ez sokszor csak jóval később derül ki! Ebből kifolyólag maga a történet sem lineáris, vagyis bátran újra játszhatjuk majd többször is – amit a humorbombák miatt valószínűleg amúgy is megtennénk. A környezetet is nagy gondot fordítottak a fejlesztők, minden él, mozog, a lakosok tengetik saját kis mindennapjaikat. A látványról pedig a Snowblind Studio-féle Everquest: Champions of Norrath motor gondoskodik. Bár a játék sajnos csak az xboxos, és PS2-es verzió után jelenik meg, de azt hiszem, meg ez sem szegheti kedvünket, mert igazi nagy durranásra számíthatunk!

**Megjelenés: 2005. végw**





# UFO: AFTERSHOCK

**Kiadó:** Cenega Publishing **Fejlesztő:** ALTAR Interactive **Kategória:** Körökre osztott stratégia **Gyorslink:** 983

**A**z UFO: Aftershock története az Aftermath eseményeit követi, 50 év különbséggel: vagyis az akkori karakterek közül már senki sem szerepel itt, azonban ott folytatjuk, ahol az előző rész véget ért – az emberiség megegyezett az idegenekkel és elhagyta a Földet (mármint az embereket). Épp itt az ideje, hogy változtassunk ezen az állapoton – a küldetésekben ezúttal is bázisok építésével, kutatással és

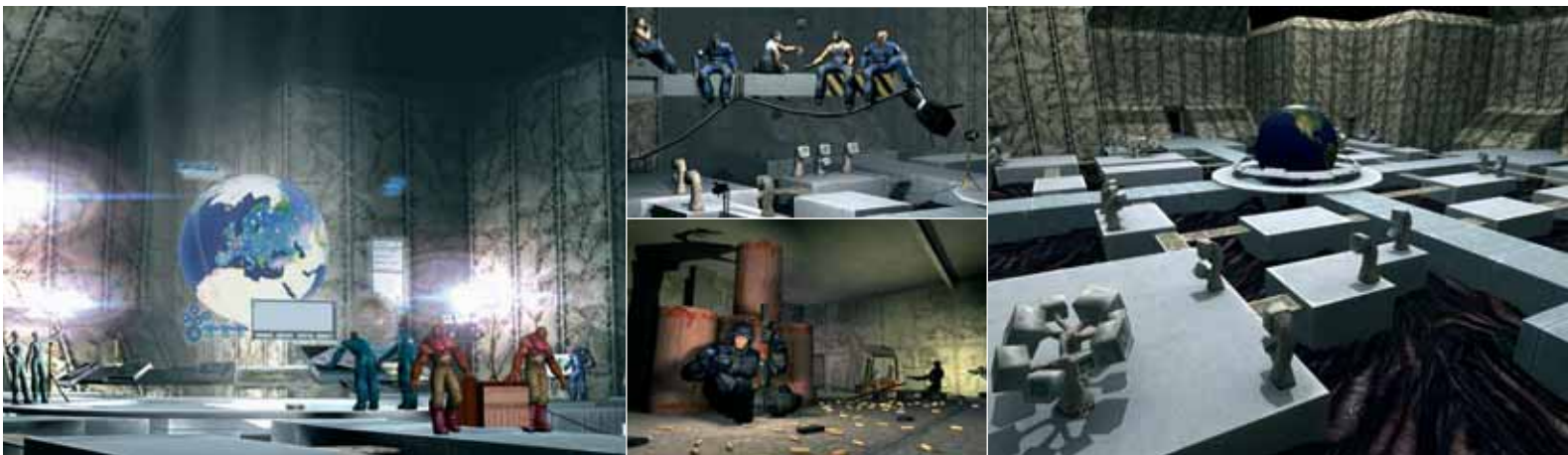
fejlesztéssel, katonáink kiképzésével állhatunk helyt. A játékmenet alapját elsősorban a kutatás, területek, és ezen keresztül a nyersanyagok birtoklása jelenti. Ahogy győzünk a küldetésekben, egyre nagyobb lesz a befolyásunk, ami egyre nagyobb területek feletti ellenőrzést jelent. Több terület, több nyersanyagot, a nagyobb mennyiségű nyersanyag pedig komolyabb kutatást tesz lehetővé, ami elősegíti nagyobb katonai

potenciál kifejlesztését. Ilyen pofon-elegyszerű az egész ☺! A területek rendszere az Aftershockban kicsit összetettebb, mint az elődjében: vannak nagyobb régiók, amelyek öt kisebb kerületből állnak. Ezek közül egy a bázisunk és a régió fővárosának központja. A többi kerület a nyersanyagok szempontjából lényeges. Emellett találkozhatunk még „semleges” kerületekkel is, amelyek semelyik régióhoz nem tartoznak,

nyersanyagot sem szolgáltatnak, de a játékos mégiscsak elfoglalhatja ezeket. Ellenfeleink is jóval értelmesebbek lesznek, mint bármikor korábban. Az UFO-hívőknek ugyan még várniuk kell egy kicsit a megjelenésig, de úgy tűnik, ez a várakozás nem lesz hiábavaló.

**Megjelenés: 2005 3. negyedév**

**MEGÉR  
EGY  
PRÓBÁT**

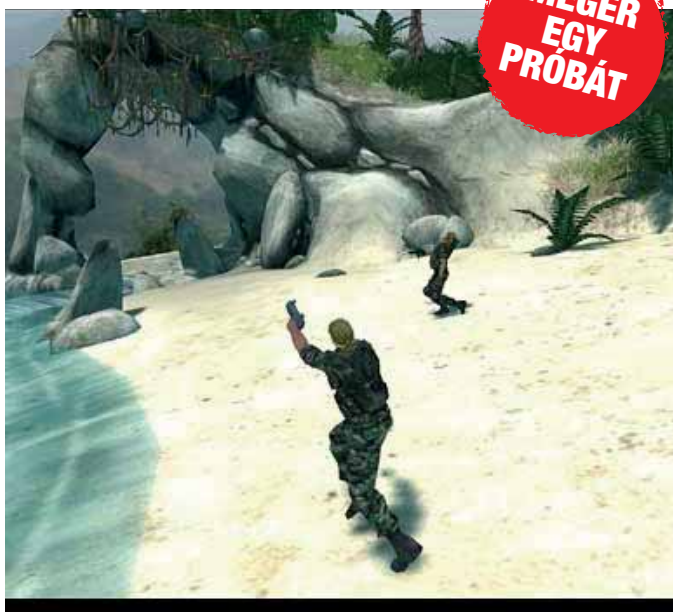


## JAGGED ALLIANCE 3D BIOSHOCK

**Kiadó:** Strategy First **Fejlesztő:** MiST Land South  
**Kategória:** Körökre osztott stratégia **Gyorslink:** 1040

A JA 3D története a '90-es évek Afrikájában játszódik, ennél azonban továbbra sem árultak el többet a fejlesztők. A grafika a másik készülő alkotásuk, az Alfa: Antiterror motorját használja, viszont az MI-t, illetve minden más játékelemet is önállóan fejlesztették. A karakterfejlődést és a harcokat egy az egyben átveszik az elődöktől, ami bizakodásra ad okot. Mindez azt is jelenti, hogy a harcmenet továbbra is körökre osztott lesz, csak a játék többi része zajlik valós időben. A fegyverek hasonlóak lesznek, mint a JA: UB-ben: számos nehézfegyvert használhatunk majd, viszont a sci-fi jellegű rakétaágyú és társai nem fognak szerepelni a repertoárban. A kiadási határidő továbbra sem ismeretes, mindenesetre az ígéretek alapján reménykedhetünk, hogy a sikeres JA sorozat folytatódik.

**Megjelenés: nincs megadva**



**Kiadó:** nincs megadva **Fejlesztő:** Irrational Games  
**Kategória:** Szerepjáték-FPS **Gyorslink:** –

A játék nem hivatalos folytatása a System Shock 2-nek, mindössze „szellemi örökös”, illetve a félelmetes, horror-atmoszféra továbbra is központi helyen fog szerepelni. Történetünk egy 1940-es években üzemelt, de később valamilyen okból elhagyott laboratóriumban kezdődik. Időközben azonban valaki újraindította a kutatást, mi pedig beleszöppünk a napjainkban játszódó eseményekbe. A szerteszét heverő testekre idővel magyarázatot kapunk – genetikai mutációk állhatnak a háttérben, legalább is a „drone”, „ragadozó” és „harcos” beütésű, humanoid szörnyek erre engednek következtetni. A játékmenet hasonlít a Deus Ex sorozat akcióira, vagyis itt is viszonylag nagy szabadságot kapunk tevékenységünket illetően. A Tribes: Vengeance motorjával – immár harmadik éve – készülő program nagyon ígéretesnek tűnik, de kiadására egyelőre még várniuk kell.

**Megjelenés: nincs megadva**

**ÍGÉRETES**





» A hideg orosz telet a fejlesztő-csapatok a vodkán kívül jobbnál jobb akciójátékok készítésével igyekeznek felforrósítani: a stílus elsősorban FPS, de található TPS is. Közös jellemzőjük, hogy igen dögös grafikával rendelkeznek, és az esztelen lövöldözés helyett sokkal inkább a történetközpontú lopakodós játékmenetet részesítik előnyben. «

## KELLETI FRONT

# EL MATADOR

**Kiadó:** Cenega **Fejlesztő:** Plastic Reality Technologies **Kategória:** TPS **Gyorslink:** 982

**ÍGÉRETES**

**A** Plastic Reality külső nézetes akciójátékában szintén dél-amerikai helyszínen, elsősorban a dzsungelben kirándulunk. A fő ellenfél – ki is lehetne más? – a Narcomafia, amely a különféle kábítószer termelését és eladását menedzseli. Mint a kábítószer-ellenes DEA alakulat ügynöke, célunk ennek megakadályozása, egyúttal annak kiderítése, ki a felelős testvérünk haláláért (na persze a büntetés sem maradhat el...). Jó hír, hogy nem kizárólag egyedül kell felvennünk a harcot az elszánt maffiózókkal, hanem más ügynökökkel együttműködve, illetve a helyi lakossággal karöltve közeledhetünk célunk felé. A fejlesztők ígérete szerint a történet igen összetett lesz, számos intrikával, váratlan fordulattal megfűszerezve, mire kiderül, mi is történt tesónkkal. Ennek megfelelően a harcok is többnyire lopakodásra és óvatos előrenyomulásra épülnek, habár a dzsungel sűrűjében valószínűleg amúgy sem lenne túl hatékony két Uzival a kézben, üvöltve rohagálni. Ellenfeleink között lesznek igazi nagyágyúk is (Level Bossok), sima ágyútöltelék, kisztíli gengszterek, de adott esetben a

helyiekkel is meggyűlhet a bajunk, és bizony az éhes vadállatokkal – krokodilokkal, kígyókkal – is összetűzésbe kerülhetünk. Idén több, dél-amerikai dzsungelben maffiózókat irtó akciójátékban is részt vehetünk – az El Matador jó eséllyel indul ebben a versenyben.

**Megjelenés: 2005. harmadik negyedév**



## BOILING POINT ROAD TO HELL

**Kiadó:** Russobit-M **Fejlesztő:** Deep Shadows **Kategória:** Szerepjáték-FPS **Gyorslink:** 324

**„Megér egy próbát”**

A korábban Xenus névre hallgató alkotás helyszínében nem történt változás: napjaink dél-amerikai dzsungeljeit fedezhetjük fel, ha épp nem a helyi drogbárók és egyéb csoportosulások harcaiban veszünk részt. A „felfedezés” szót nem véletlenül használjuk, hiszen a bejárható terület hatalmas, szinte csak járművekkel deríthető fel teljesen. Ennek megfelelően a történet is sokkal szabadabb, több szálon fut, a küldetések is sok esetben izlésünk szerint választhatók lesznek. A harc itt sem elsősorban a masszív gépjárgépjárműhasználatról szól, sokkal inkább a lopakodós, „üss és fuss” gerillataktikáról. Ennek ellenére számos ismert és kevésbé ismert fegyvert vehetünk be a ránk támadók ellen, ha minden jól megy, már ez év tavaszán.

**Megjelenés: 2005. tavasz**



## YOU ARE EMPTY

**Kiadó:** Még nincs **Fejlesztő:** Digital Spray Studios **Kategória:** FPS **Gyorslink:** 851

**„Ígéretes”**

Az orosz programozók darkos horror FPS-e tovább készülődik. Moszkva mellett Kijevben is látogatást tehetünk, keresve a rejtély kulcsát – kezdetben szinte semmit nem tudunk, hiszen egy cella mocskos sötétjében térrünk magunkhoz, némi fegyver társaságában. Néhány mutáns lepuffantása után már kezd valami derengeni, például az, hogy mi is mutánsok vagyunk. Szerencsére azonban a játék nem a „mindenre lövök, ami mozog” vonalat követi, sokkal inkább a történetközpontú stílust akarja öregbíteni. Ha ezek után a Half-Life 2-re asszociálunk, akkor jó felé tapogatózunk, legalábbis a képek alapján a program még a jelenlegi királlyal is felveheti a versenyt. Biztosan azonban csak akkor mondhatunk, ha már megjelent a játék – erről azonban csak annyit tudni, hogy 2005.

**Megjelenés: 2005. ősz**





»Vannak olyan játékok is, melyekről még alig tudni valamit, ennek ellenére nagyon várjuk őket és semmiképp sem akartuk kihagyni őket 2005-ös összeállításunkból – még az is lehet, hogy közülük kerül ki az év játéka. Természetesen, ahogy sikerül valamit kiverni a szűkszavú fejlesztőkből, minden infót megosztunk veletek! «

# AKARJUK MOST!

## HITMAN BLOOD MONEY

**Kiadó:** Eidos **Fejlesztő:** I/O Interactive **Kategória:** Akció **Gyorslink:** 1111

Mivel a harmadik rész nem volt „igazi” folytatás, nagyon várjuk hogy mi lesz kedvenc bérgyilkosunk sorsa, aki ezúttal Amerikában tizedeli meg a gonosztevők táborát. A grafika láthatóan szebb lesz, pedig az I/O Interactive a jó öreg Glacier engine-t dolgozta át, sokkal érdekesebbek azonban a játékmeneletbeli újítások. Fegyvereinket, például a Walther W2000 mesterlövész-puskát menet közben is megbütykölhethetjük, többféle hangtompítót, távcsövet, nightvision-t, extra tárat, automatikát szerelhetünk rá, attól függően, hogy

épp mire van szükség. Döntéseinket jobban át kell gondolnunk: a gyilkosságokat ezúttal balesetnek is álcázhatjuk, például, ha egyszerűen lelőjük áldozatunkat az emeletről... A küldetésekért szerzett pénzt fegyverekre is költhetjük, de megvesztegethetjük vele az esetleges szemtanúkat, netán a zsarukat, akik épp nyomunkra akadnának. A küldetések „gondolkodósabbak” lesznek, mint korábban, bár ez kopasz hősünknek valószínűleg nem okoz gondot. Mert az ész a fontos, nem a haj.

**Megjelenés: nincs megadva**

## CODENAME: PANZERS PHASE TWO

**Kiadó:** CDV **Fejlesztő:** Stormregion **Kategória:** Stratégia **Gyorslink:** 825

A hazai Stormregion csapat jövő tavasszal szabadítja a világra remek háborús stratégiáját, a Codename: Panzers második felvonását. A „Phase Two” alcím persze nem azt jelenti, hogy egyszerű kiegészítőről lenne szó: bár több, mint húszféle új egységet kapunk, az egész játék más szemszögből közelíti a témához. Ezúttal sokkal fontosabb lett a sztori, mint az előző részben, a Stormregion ehhez egy világhírű írórt kért fel. A többjátékos móddal immár semmi gond nem lehet: teljesen új a netes kód és míg az első részhez később illesztették a multiplayer funkciókat, ez a folytatásban már az első perctől

kezdve fontos volt. Érdekes újdonság, hogy ezúttal hatalmas épületekkel, erődökkel is találkozunk, melyek egyes részeit külön-külön is lerombolhatjuk – persze az efféle erődítményeket nem csupán elfoglalni, de megtartani sem lesz könnyű. A német kampány java-részt Afrikában játszódik majd, míg a szövetségesekkel Olaszországban randalírozhatunk. Ezúttal is megfordulunk olyan helyszíneken, melyeket jól ismerünk a történelemlétkönyvekből: El Alameinnél vagy Tobrukban. Ha pedig mindkét oldalt végigháztottuk, jutalmunk egy bónusz-kampány lesz, a jogoszláv hadszíntéren.

**Megjelenés: nincs megadva**



## RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Splash Damage **Kategória:** Akció **Gyorslink:** –

A Return to Castle Wolfenstein második részéről (ha nem számítjuk az ezer éves pixel-retteneteket) még szinte semmi biztos információ sincs. Annyit tudunk, hogy az első rész kiegészítőjét, az Enemy Territory-t készítő Splash Damage

dolgozik rajta és a játék – nem meglepő módon – a Doom III engine-jét használja majd. Mivel a srácok egy kész motort kaptak az id Software-től, van esély, hogy még 2005-ben elkészülnek.

**Megjelenés: nincs megadva**

## NFS: NEXTGEN, NFS: MOST WANTED

**Kiadó:** Electronic Arts  
**Fejlesztő:** Electronic Arts  
**Kategória:** Autóverseny  
**Gyorslink:** –

A Need for Speed-sorozat jövő-jét egyelőre még nem láthatjuk, mindössze két apró jel (és kb. ezer logikus érv) utal arra, hogy az Electronic Arts nem hagyja veszni minden idők legsikeresebb autós játékszériáját. Egy, a játékok technológiai aspektusaival foglalkozó konferencián ugyanis bemutatták, hogy mire lesznek képesek a következő generációs konzollokkal: az egyelőre még Need For Speed: Next Gen néven emlegetett projekt remélhetőleg PC-re is eljut majd – addig még úgyszólván lesz időnk fejlődni hardver-téren. A másik apróság, hogy az EA még tavasszal lefoglalta magának a Need For Speed: Most Wanted nevet, illetve ugyanezt a webcímet is. A nagy csöndeskedés remélhetőleg csak annyit jelent, hogy míg mindenki a Need For Speed: Underground 2-vel játszik, ők már nagyban dolgoznak az új epizódon...

**Megjelenés: nincs megadva**

## GOTHIC 3

**Kiadó:** Atari  
**Fejlesztő:** Piranha Bytes  
**Kategória:** RPG  
**Gyorslink:** 655

A Gothic-sorozat kiadója, azaz a JoWood egyik embere már jóval a hivatalos bejelentés előtt előtt elkottyantotta, hogy 2005 végére érkezik a harmadik rész, úgyhogy reménykedjünk együtt. Képeket még nem közöltek a játékból, csak néhány artworkot – érjük be addig ezzel. A Piranha Bytes ezúttal a második rész derűsebb és modernebb helyszíneivel szemben inkább az első rész sötétebb, nyomasztóbb hangulatát helyezi előtérbe. A sztori még rafináltabb lesz, és hősünk ezúttal nem tudja az első perctől kezdve, hogy mit is tartogat számára a sors: be kell barangolnia az egész kontinenst, a hegyvidékeket, mocsarakat, sivatagokat és városokat, mire szembekerül végzetével. A sztori nagyban függ azoktól a döntésektől is, melyeket útközben hozunk – ha nem vigyázunk (vagy ha épp erre hajtunk...) könnyen a gonosz Beliar szolgáivá válhatunk.

**Megjelenés: nincs megadva**





»Filmekből mindig nagy ötlet játékot készíteni, mert aránylag minimális ráfordítással is biztos a siker. Az összeállításban ezért inkább azokat szedtük sorba, amelyeken látszik, hogy nem csak a film nevével akarják eladni a játékot...«

## FILMILICENK

# STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

**Kiadó:** Lucasarts **Fejlesztő:** Lucasarts **Kategória:** FPS **Gyorslink:** 426

**KÖTELEZŐ DARAB**

**M**a már erősen kétséges, hogy a LucasArts nevével fémjelzett Star Wars-játékok pusztán filmes kötődésük miatt sikert arathatnak, mivel az utóbbi évtizedben nem egy rendkívül gyenge alkotás hagyta el a nagynevű gyárat, így nem csoda, hogy a rajongótábor ma már kicsit szkeptikusan fogadja az új próbálkozásokról érkező híreket. A rókáról lehúzott újabb bőr most azonban nem éppen selejtes, főképpen azért, mert jelen esetben egy FPS stílusú alkotás kerül a nagydémú elé, méghozzá az eddig látott előzetesek és képek alapján elég meggyőző minőségben. Külön érdekesség, hogy végre egy olyan játékkal találkozhatunk a Star Wars-univerzumban, amely nem egy adott filmhez kapcsolódik, hanem inkább azt gondolja tovább. A Star Wars: Republic Commando leginkább az Episode II-ben tragikus hirtelenséggel megindult klón háború eseményeit mutatja be, s főként azokat, amelyek egyik filmben sem szerepelnek majd, tehát a játékos végre sokkal nagyobb szabadságélményt kaphat, maga a

játékélmény sem a vásznonról ismert jelenetek újrarájátszásában merül ki. Természetesen a Republic Comando névből nem nehéz kikövetkeztetni, hogy a produkció katonai FPS lesz, ahol a fehér páncélos katonák bőrére bújva indulhatunk küldetésre, egy erősen HALO-szerű irányítással és játékélménnyel fűszerezett háború keretében. Jópofa megoldás, hogy a küldetések elején nem kapunk kimerítő eligazítást, csak a legszükségesebb adatok állnak majd rendelkezésünkre, s a kiadós hentes közepette a pályán találkozhatunk lényekkel, akik további tanácsokkal, esetleg utasításokkal látnak el, segítve ezzel misszióink sikerét.

### X-wing a Halálcsillag ellen

Mivel feladataink jelentős részében csak hárman indulunk útnak (mehazudtolva ezzel a klónok egyetemes törvényét, miszerint sokan vannak), nem lesz könnyű feladatunk, ráadásul a fejlesztők nem Doom-szerű fegyverarzenállal akartak kitűnni a tömegből, így sajnos a pusztítás mikéntjét csak roppant szegényes palettáról vá-

laszthatjuk majd meg, de azért ez is több a semminél. Szerencsére a fegyverek a játékmenet során fejleszthetők – például okáért az alapszeriában megtalálható lézerpuska idővel pajzsok elleni átalakított és távcsövet is kap; de akár az ellenséges teremtmények cuccait is magunkkal vihetjük, s azokkal folytathatjuk az írtást. A Single Player mód elég hosszúnak és tartalmasnak ígérkezik, a Multiplayer opcióról egyelőre nincs túl sok információ, de feltehetően a közkedvelt FPS-ek minden többjátékos üzemmódja megtalálható lesz a produkcióban. A grafikai megvalósításra nem lehet túl sok panasz, az Unreal motor továbbgyúrt változata alapvetően megállja a helyét, ráadásul a textúrák szépek és élesek, s bízunk benne, hogy az xboxos párhuzamos fejlesztés nem butítja le az ígéretes végeredményt. Marad tehát a csöndes ima, reménykedjünk benne, hogy az Erő még mindig a LucasArts embeireivel van, még akkor is, ha egy picit gyengébb lett az utóbbi időben.

**Megjelenés: 2005. március 4.**



NÉZD MEG FUTÁS KÖZBEN ANIMÁCIÓ A DVD-N





# STARSHIP TROOPERS

**Kiadó:** Empire Interactive **Fejlesztő:** Strangelite  
**Kategória:** FPS **Gyorslink:** 969

**C**sillagközi invázió címen futott 1997-ben a hazai mozikban a tengerentúlon hatalmas sikereket arató sci-fi. A Starship Troopers név nálunk is hamar ismert lett, így nem csoda, hogy 2000-ben mindenki remegő kezekkel várta, hogy az első játékváltozat napvilágot lásson. Sajnos a stratégiai íz nem sült el túl jól, így várható volt, hogy kis szünet után hamarosan jelentkezik majd valaki egy új verzióval. Nos, az Empire Interactive sokáig halogatta a dolgot, de végül is csak bejelentette, hogy hosszas késések után hamarosan piacra dobja a Starship Troopers FPS-es változatát, és lássuk be, a bogarak irtása szinte kívánta már ezt a műfajt, hiszen a filmbeli akciójelenetek mindenkit lenyűgöztek. A sok késés nem volt hiábavaló, az előzetes képeket

látva meg kellett állapítanunk, hogy bizony az elmúlt évben serényen dolgoztak az Empire Interactive és a Strangelite Studio emberei, a végeredmény igen biztató lett. A történetről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy az eredeti film után 50 évvel játszódik, természetesen az emberek és a bogarak között még mindig dúl a végtelennek tűnő háború, így most egyszerű katonaként nekünk is hadba kell lépünk, hogy végre pontot tegyünk egy fél évszázados vérontás végére. Mivel az alkotók természetesen vették a licenct, ne reménykedjünk túlzott fegyverzenálban (ha emlékszünk a filmre, nagyjából tudhatjuk, mire számíthatunk), de azért így is kemény csatákra számíthatunk. Csak győzzük kívánni!

**Megjelenés: 2005. július 1.**



**IGÉRETES**



# STARGATE SG-1

**Kiadó:** JoWood Productions **Fejlesztő:** nem ismert  
**Kategória:** Akció **Gyorslink:** 1186

**„Megér egy próbát”**

**M**inden túlzás nélkül mondhatjuk, ha egy filmes játék nem lesz siker, akkor még mindig lehet nagyot durrantani a filmből készült sorozat játékváltozatával. Legalábbis a JoWood ezt gondolta, s ennek köszönhetően 2005-ben Stargate SG-1: The Alliance néven ismerhetjük meg a Csillagkapu elnevezéssel befutott film sorozatváltozatából készült akciójátékot. Meg kell hagyni, az alkotók nem szeretik a nagy hírverést, egy-két látványos képen kívül nemigen lehet kicsikarni konkrét információt belőlük, csupán annyit sikerült megtudnunk, hogy több világba is csúszkálhatunk majd a csillagkapu segítségével, tehát nem csak egy képzeletbeli Egyiptom vár meghódításra. Természetesen a sorozatból ismert hangok és arcok is feltűnnek majd a játékban, az azonban most még kérdéses, hogy melyiküket irányíthatjuk majd, és kik lesznek csupán mosolygó mellékszereplők.

**Megjelenés: 2005. ősz**



# SCARFACE

**Kiadó:** Vivendi **Fejlesztő:** Radical Entertainment  
**Kategória:** Akció **Gyorslink:** 1103

**„Ígéretes”**

**A** sebhelyesarcú – Brian dePalma filmje annakidején mítosszá vált, leginkább Al Pacino felejthetetlen alakításának köszönhetően. A kultikus gengsterfilmekből egyelőre még nem készült normális játékadaptáció, de most a Vivendi megbízásából a Radical Games talán kihoz valami emlékeztetést. Az eddig kiszivárgott információk szerint egy külső nézetes GTA-szerű akciójátékkal lesz dolgunk, amelyben Tony Montana bőrébe bújva kell Miami utcáin átvenni a hatalmat. Al Pacino arcát leszámítva ilyen játék ugyebár már volt a piacon (Vice City), egyelőre tehát kérdéses, hogy milyen újdonságokat tudnak majd felsorakoztatni a készítők, de Scarface bőrébe bújni már így is komoly izgalom.

**Megjelenés: nincs megadva**

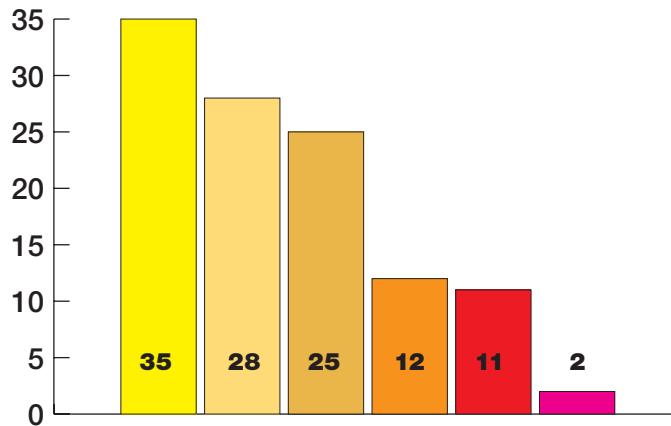


»A felsorolt játékok alapján már kezd kibontakozni egy kép, hogy milyen év vár ránk, játékosokra 2005-ben. Erről a témáról beszélgettünk a szerkesztőségben, illetve erről kértük ki híres fejlesztők véleményét.«

# BÖNKGÉSZDE 2005

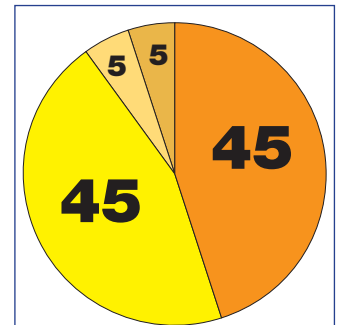
## Fejlesztőpápák trendelemzése

Saját és testvérlapjaink címlistáit beizzítva 42 fejlesztőt kérdeztünk meg arról, hogy hogyan látják, merre halad tovább a játékipar 2005-ben. A válaszadók között olyan neveket találhattok, mint Peter Molyneux, Warren Spector, Richard Garriott, Bill Roper... Ha valakinek, hát az ő szavukra érdemes figyelni, hiszen nemcsak nagy rálátással rendelkeznek a témára, hanem gyakorlatilag ők alakítják az eseményeket.



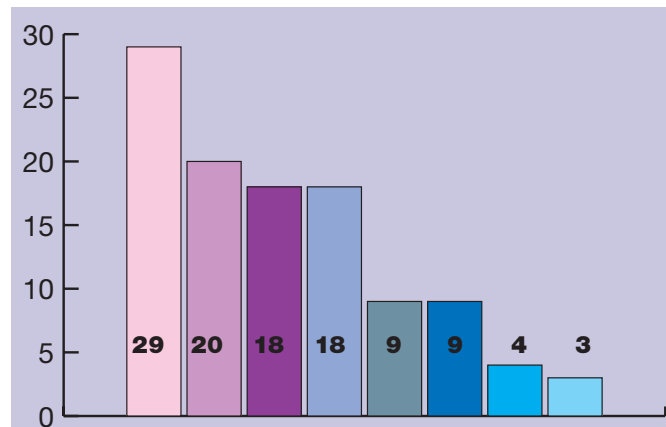
### 1. Egyetértesz az alábbi állításokkal? (igenlő válaszok száma)

Az online előretörése várható **35**  
 A játékok egyre inkább a filmekre fognak hasonlítani **28**  
 A kidolgozott főhős nagyon fontossá válik **25**  
 Egy adott játék minden géptípusra meg fog jelenni, csökken az exkluzívok száma **12**  
 A könyv és filmlicencek nagyobb szerepet fognak játszani **11**  
 A játékosoknak még nagyobb szabadságuk lesz egy játékon belül **2**



### 3. Szerinted melyik platform lesz a legfontosabb az elkövetkezendő időszakban?

PC **45%**  
 Playstation **45%**  
 Xbox **5%**  
 Kézikonzolok **5%**



### 2. Melyik kategóriában lesz 2005-ben a legnagyobb előrelépés?

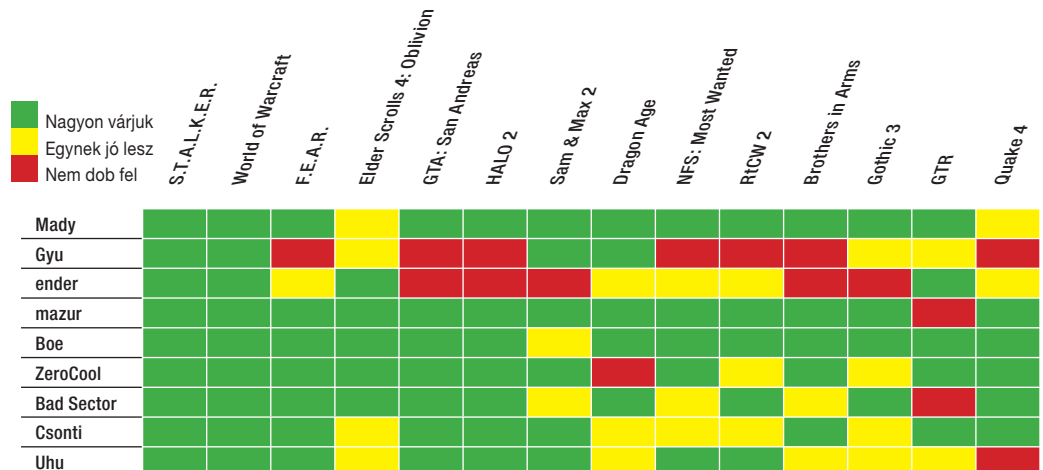
Szerepjáték **29**  
 3D akció (FPS, TPS) **20**  
 RTS **18**  
 Taktikai FPS **18**  
 Sport **9**  
 Kaland **9**  
 Istenjátékok **4**  
 Autós játékok **3**

### 4. Az egyjátékos módok vagy a multiplayer előretörése várható-e jobban jövőre?

Egyjátékos **60%**  
 Multiplayer **40%**

### 5. A következő évre inkább a hardcore (Quake, KotOR, stb.) vagy a casual (The Sims, Rollercoaster Tycoon) játékok lesznek-e a jellemzőek?

Hardcore **30%**  
 Casual **70%**





# Trendelemzés házon belül

A GameStar munkatársai is kifejtik a gondolataikat az előttünk álló esztendőről

## Boe

A stílusok népszerűsége nem fog változni: az FPS trónját nem veszélyeztetik, jelentős előretörés csak MMO fronton várható. A stílusok keverése nem jött be a piacra, ezt a trendet felváltja a maradandó emocionális élményekre való törekvés, amihez szorosan kötődnek a szkriptelt helyzetek, így a "szabadjátékmenet" forradalma is szépen lecseng majd, meghagyva ezt a ficsórt az MMO-knak.

## Csonti

Szerintem 2005-ben tovább erősödik az interneten keresztül játszható játékok szerepe. Különös tekintettel az MMORPG-kre, illetőleg a már jól bevált FPS-es hentelekre. Azt viszont csak remélni merem, hogy azért idén is kijön legalább egy, a Rome: Total War minőségéhez és összetettségéhez hasonló vérbeli stratégia.

## ZeroCool

A 2004-es esztendő rengeteg újdonságot hozott. 2005-től nem várhatjuk el, hogy grafikai gigantikus csodákat produkáljanak a játékok sokkal inkább a játékelményt fogják spirázni a fejlesztők. Rengeteg játék lesz, amely ezen a téren maradandót fog alkotni: Quake 4, Age 3, S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R. csak, hogy néhány óriási említsek 2005-ből.

## ender

A 2004-es év óriási neveket hozott nekünk: a sor a Far Cry-al kezdődött, és onnantól csak kapkodtuk a fejünket. Az újdonságok rovat szerkesztőjeként azt várom, hogy 2005-ben legalább ennyi nagy névvel találkozhatunk, illetve újabb olyan játékokat jelentenek be, amelyekre érdemes lesz várni. Az Age of Empires III ehhez elég szimpatikusan nyitotta meg a sort.

## Uhu

Az FPS vonal véleményem szerint tovább viszi a prímet, ami az utóbbi idők igényes alkotásait látva nem is baj. A második világháborús témájú stratégiák kicsit csökkenő tendenciát mutatnak, ez sem probléma, hiszen sokszor a kevés több. Remélhetőleg a Wartime Command új lendületet fog hozni a műfajba, mind látvány, mind játékmenetbeli megoldások terén.

## Mady

Szerintem a 2005-ös év sok remek alkotás tartogat a számunkra, legyen bármilyen kategóriáról szó. Bár Lara Croft nem valószínű, hogy ebben az évben felbukkan, azért van rá némi esély, hogy még idén napvilágra kerülnek konkrét infó morzsák a nagy visszatérésről. Addig meg toljuk a CS:Source-ot ezerral és reménykedünk, hogy a HL3-al is sietnek a srácok.

## mazur

Idén a játékok terén nem várok különösebb „égrengést”, valószínűleg folytatódnak a most jellemző trendek: még inkább keverednek a műfajok, eltolódnak a stílushatárok, erősödnek az MMORPG-k... Hardverszinten pedig már előre unom ezt az évet, gondolom folytatódik az ATI és az nVidia óvodás civakodása és persze minden szebb lesz, gyorsabb és kisebb.

## Gyu

2005 lesz az az év, ami meghozza az igazi átfordítást az MMO piacon. Ezt régóta vártuk, de a "forradalom győzelméhez" egy akkor nagygyű kellett, mint a World of Warcraft. Kíváncsi leszek, már fejlesztik-e a World of Starcraftot :) Egyébként 2005 a nagy nevek folytatásainak éve lesz, ismeretlen játékoknak nem jósolok nagy sikert...

## Bad Sector

FPS sztárok úgyis lesznek minden évben, szerintem viszont sokkal lényegesebb, hogy a sovány 2004-es szerepjátékos termés után idén végre jobban el leszünk kényeztetve ebben a műfajban. Hamarosan minden RPG-fan KotOR II előtt fog csücsülni, de idére várható a BioWare üdvöskéje, a Dragon Age is. Nagy reményeket fűzök a Witcherhez is – remélem nem kell csalódnom.

## 2005 szerepjátéka

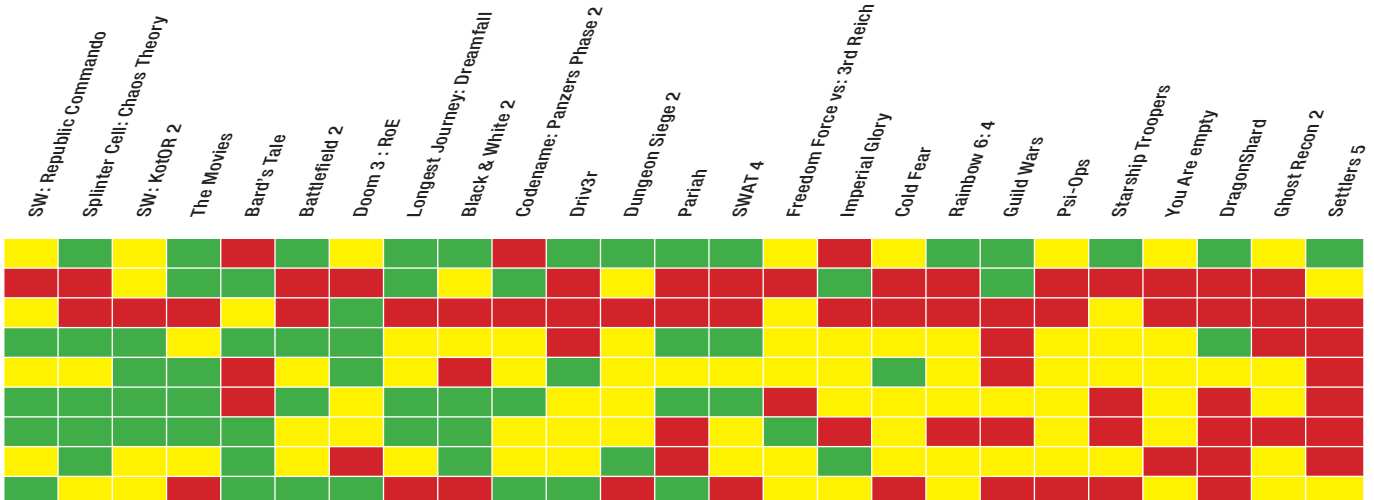
1. World of Warcraft
2. Dragon Age
3. SW: KotOR 2
4. BioShock
5. Gothic 3

## 2005 akciójátéka

1. GTA: San Andreas
2. S.T.A.L.K.E.R.
3. F.E.A.R.
4. Splinter Cell: Chaos Theory
5. Quake 4

## 2005 stratégiája

1. Black & White 2
2. Civilization 4
3. C&C 3
4. Age of Empires 3
5. Codename: Panzers: Phase Two





# BATTLE

## HÁBORÚ, NEM BÉKE

Senki sem számított rá, mégis – forradalmi újításaival – pillanatok alatt népszerűvé vált a Battlefield 1942. A folytatásba már biztos nem tudnak ennyi újdonságot belezsúfolni, gondolhatnánk naivan, azonban ebben ne legyünk annyira biztosak! A hálózati FPS nagyon kemény piac, magas szintűek a követelmények és erős a konkurencia. A Battlefield 2-nek azonban jó esélye van rá, hogy a dobogón végezze.

**A**sorozat múltja igen figyelemreméltó: 2002-ben látta meg a napvilágot a Battlefield 1942, hosszas küzdelem után végre találtak egy kiadót, amelyek fantáziát látott a koncepcióban. Holott ma már mindenki számára egyértelmű, milyen hatalmas ötlet volt a sokszemélyes második világháborús témájú multi-FPS, ahol nemcsak gyalogosként, hanem korabeli harcjárművekbe beülve is ritkíthattuk az ellent. Az első részt a DICE svéd fejlesztőcsapat rittyentette össze, a „másfeledik” epizód viszont az EA-nál, Kanadában készült. S bár a BF Vietnámot elsősorban a BF 1942 kiváló eladási adatainak a meglövésére alkották, így is komoly sikereket könyvelhetett el. A Battlefield második része viszont ismét a svédek kezében kovácsolódik, és így teljesen jogosan viseli az eredeti program nevét.

### A múltból a jövőbe visz az út...

A játékban két oldal harcosai küzdenek egymással: az amerikaiak és a keleti erők. A játékmenet nagyrészt megegyezik az első résszel – hatalmas területeken zajlanak az összecsapások, célunk a stratégiai pontok elfoglalása (megtartása, védelmezése). Azonban míg a korábbi részekben a második világháború legismertebb helyszínein, illetve Kelet-Ázsia pártól nedves dzsungeljeiben vívtuk elkeseredett harcunkat, ezúttal a közeli és elképzelt jövőben tehetjük próbára képességeinket. A legifjabb Battlefield-katona számára az utóbbi évek közel-keleti konfliktusai jelentik a személyes „élményt”, ezért az összecsapások tekintélyes része a sivatagban zajlik. Egyes pályákon viszont városi harcokra is számíthatunk, hasonlóan ahhoz, mint amit már a Black Hawk Downban átélhettünk (már amennyiben játszottuk). További változatosságot hoz a játékba, hogy a keleti hadszíntér csak egy részét (mintegy felét) képezi a BF 2-nek, a többi csata Kína északi területén, Mandzsúriában bonyolódik. Itt egy fiktív konfliktusban vehetünk részt Kína vagy Amerika oldalán. (Épp ideje volt, hogy végre valaki vegye a bátorságot, és elvonatkoztasson az immár halálunalmas „(arab) Terroristák vs.

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b> Multi-FPS	<b>KIADÓ</b> EA Games
<b>MEGJELENÉS</b> 2004. vége	<b>FEJLESZTŐK</b> Digital Illusions
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b> Battlefield 1942	

GYORSLINK **960**

USA Igazságosító Serege” című társasjátéktól...)

### Zakatol az adrenalinpumpa

Az egyik pálya, amelyik immár teljesen elkészült, Wetlands névre hallgat, de neve megtévesztő, hiszen a terep sivatagos, nemigen látni sehol nedvességet. Bár akad ugyan rajta egy folyó, de a növényi vegetáció nehezen fellelhető – csak egy-egy fa áll itt-ott a pusztaságban. Egy tipikus harci helyzet, ami bármikor előfordulhat a BF 2-ben: karakterünk amerikaiként spawnol, M4-essel a kezében egy dombon lévő házban. (A távolban egy olajfűró torony sziluettje is észrevehető.) Mielőtt a játékos hosszas nézelődésbe kezdene, már meg is kezdődik az összecsapás – egy ellenséges páncélos küzdi felfelé magát az emelkedőn. Szerencsére közben beérkezik a házba egy szövetséges katona, aki

## KATONAI KASZTOK

Mindenki saját fegyverének a kovácsa

**Medic:** Újjáéleszti a harctéren az elesett bajtársakat, ezzel jócskán lerövidítve a visszatérési időt, illetve így Ticketet sem kell elhasználnunk az újjáéledésre.  
**Sniper:** Szinten teljesen megegyezik a Battlefield 1942-beli kollégájával. Gyors mozgású, viszont nem hordhat semmilyen védőmellényt.  
**Assault:** Hasonló, mint a Battlefield 1942-ben található kaszt. Igen lassú,

viszont erősen páncélozott katona.

**Special Forces:** C4-gyel (robbanóanyag) felszerelve nem okoz neki gondot akár egy jármű, akár egy hid felrobbantása, de robbanótöltetét még egy ellenséges harcosra is ráaggathatja.

**Support:** Egy könnyűgéppuskával rendelkezik, ezzel máris komoly tüzérvet képvisel, de társai számára van némi lőszer is, ha azoknak netán elfogy.

**Anti-Tank:** A páncélosok és harckocsik rettegett ellenfele. Lassan mozog, és csak irányított rakétákkal van felszerelve, azok viszont rendesen pusztítanak, amennyiben célba találhatnak.

**Engineer:** Az utász – megjavítja a hidakat, sőt a járműveket automatikusan reparálja, amikor bennük ül, valamint a megrongálódott támogató eszközök összehesztése sem okoz gondot számára.





# FIELD 2



Ha ez a Kossuth utca, akkor balra lesz a diszkó



Srácok, egy jó tanács: soha ne nagyítsatok rá egy képre



Szinte hallok a Volt egyszer egy Vadnyugat zenéjét



ráadásul páncéelhárító, vagyis sikerrel küzdheti le az ellenséges gépszörnyet. Bajtársunk egy gyors mozdulattal letérdel, célzó és tüzel. Néhány találat után a harckocsi már romokban hever, a kiugró legénységet pedig a mi katonánk tüze harapatja a fűbe. Akár azt is gondolhatnánk, hogy ezzel a happy enddel véget is ér a történet, de bizony másképp is alakulhatnak a dolgok! Példának okáért mondjuk feltűnik egy ellenséges helikopter (persze először csak a rotorjának a mennydörgésszerű zaját halljuk), majd egy másik is – az pedig a mi oldalunkról.

## A helyzet fokozódik

A Wetlands gigantikus méretű pálya, kérdés az, hogy mekkorák lesznek a többiek, lépést tudnak-e tartani ilyen grandiózus alkotással. Lars Gustavsson, aki a játék vezető tervezője, elmondta, hogy egyes pályák akár négyszer akkora is lehetnek, mint az elődnél. Ráadásul, míg a BF 1942-ben maximum 64 játékos csapathoz lehet, a folytatásban ez a szám már 100 (!) fölé emelkedik, hasonlóan a konkurenciához, a Joint Operations-höz. A játékosok számához és a térkép nagyságához igazítva mindenféle gyors és mindegyesféle átút erejű járműveket fogunk

ban kicsit érdekesen is mutatnának). Viszont a csapatok bázisán – mérettől és területtől függően – harci repülőket és helikoptereket találhatunk és vethetünk be. Remek ötlet: a pálya méretét a játékosok számának arányában szabályozhatjuk! Ha mondjuk csak 16 virtuális katona küzd egymás ellen (oldalanként 8-8), akkor a stratégiai pontokat jelző zászlók közelebb kerülnek egymáshoz, így a harcterület összehúzódik. Ugyanakkor a DICE megígérte, hogy mindez nem jelenti azt, hogy a stratégiaileg kiemelkedő helyszínek (hegyek, völgyek) eltűnnek.

## Szárnyakat adunk vágóainknak

A harci repülőket még fejlesztés alatt állnak. Bár már jelentős részben elkészültek, a játékba még nem integrálták őket, nehogy az újságíróknak az első, még kiforratlan irányítás alapján rossz benyomásuk legyen. A helikopterek azonban már most is készek a bevetésre. Itt is számtalan újítással, változtatással találkozhatunk: a helikopterek irányítása immár sokkal kevesebb ügyességet igényel, mint a BF Vietnamban, viszont mégsem annyira túlegyszerűsített, mint a Joint Operationsben.

*folytatása a 46. oldalon*

## VALÓSÁG VS. ARCADE

Az örök dilemma

A játékban a realitási szintben is történet változások. Talán egyesek kipróbálták a BF 1942-ben, hogy mi történik, ha egy géppuskával elkezdnek löni egy repülőgépet-hordozót. Bizony, ha elég türelmesek voltunk, akkor hosszú ideig tartó tüzeléssel el lehetett érni, hogy az anyahajó elsüllyedjen. A BF 2-ben mindezt elfelejtették (már csak azért is, mert nem lesz benne anyahajó). Az tárgyak anyaga, illetve a fegyverek átütőereje sokkal realisabb lett, elkerülve ugyanakkor a játékmenet kárára menő túlzott valóságűséget. Egyes pályákon például lesznek fémszelvények, amelyeket simán át lehet löni, ezzel szemben viszont a falakkal hiába is próbálkozunk – nem fog rajtuk a golyó. Hasonló módon hidakat is csak C4-gyel vagy rakétákkal tudunk leomoltatni. Viszont az Engineer a szétlőtt hidat később „összevarrhatja”. Az élvezeteket fokozandó, amennyiben túl kis mennyiségű robbanóanyagot használunk a detonációhoz, akkor nem dől össze a műtárgy, hanem csak néhány deszkalap pottyan a vízbe, a nagyobb kerekű járművek pedig vígan át tudnak a hídon hajítani.

## ” Ezúttal a közeli és elképzelt jövőben tehetjük próbára képességeinket ”

Miközben katonánk ámulva nézi a két gép párbaját, majd megsemmisülését, kap a nyakába egy légitámadást, melyet az ellenség parancsnoka rendelt a házra. Ilyenkor csak egy megoldás lehet: menekülés! Jobb esetben kiugrik a házból, és biztonságos fedezékbe bújják, rosszabb esetben viszont belegyalogol egy bajtársa tüzebe...

találni – helyes kis Hummvee terepjárókat, géppuskával felszerelve, vizen is átmenő APC-eket (Armored Personal Carrier – páncélozott csapatszállító), és természetesen harckocsikat. Óriási méretű csatahajókat vagy repülőgépet-anyahajókat, amelyeket a BF 1942-ből már ismerünk, ezúttal nem fogunk irányításunk alá vonni, mert nem szerepelnek a játékban (sivatag-

Itt forgatták a Black Hawk Downt



Jé, ez a kolink!



Hurrá, itt a szilveszter!





**LEGJOBB  
ÚJÍTÁS**

# BATTLEFIELD 2 COMMANDER MÓD

A HARCMEZŐK URA

Szegény parancsnok! Nem vehet részt a csapatban... annyira talán mégsem fog unatkozni, hiszen rengeteg feladata lesz, és nagyon nem mindegy – az egész csapat számára –, hogy mi-képp dönt az adott helyzetben. Nem mellékesen pedig átlátja az összecsapás alakulását.

Röviden összefoglalva: a parancsnok irányítja a katonákat, folyamatosan figyeli a csatateret, segélycsomagokat dobhat le, tűzcsapást rendel. A parancsnoki képernyő legfontosabb része a nagytérkép. Három nagyítási szint könnyíti meg az átláthatóságot. Itt jelölheti ki a megtámadandó célokat, illetve azokat a területe-

ket, ahonnan ellenséges aktivitást jeleznek. Emellett egy rövid kattintással kiválaszthat csapatokat, akiknek egy pop-up menü keresztül pillanat alatt utasítást adhat. A főképernyő alatti sorban különböző szűrőket kapcsolhat be, mint mondjuk „csak az Anti-Tank egységeket lássuk” vagy „mindent, ami repül”.

## 1 NAVIGÁCIÓS TÉRKÉP



Így néz ki a parancsnok navigációs térképe. A világossal jelzett terület az, ami a nagyképernyőn

ki van emelve. A kis pontok nemcsak a stratégiai pontokat jelölik, hanem a csapatvezetőket is, sőt még azt is, hogy igényelnek-e tüztámogatást.

## 2 TŰZÉRSÉGI CSAPÁS ÉS FELDERÍTÉS



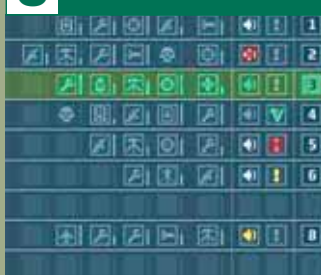
A speciális menüben a parancsnok a térkép egy adott területére rendelhet el tűzcsapást vagy felderítést – ez utóbbi ese-

tében minden ellenséges mozgást érzékelünk. A támogató egységek képe mellett csík jelöli ezek állapotát, vagyis, hogy mennyire sérültek. Amennyiben teljesen szétlőtték őket, egy Engineert kell odaküldnünk, aki összefoltozza a leamortizálódott felszerelést.



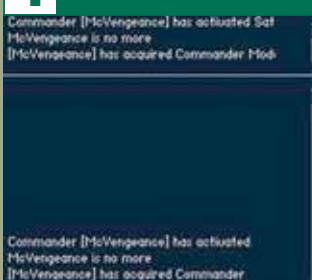
- 5 Felderítési terület, az ellenség mozgásának kikémlelésére
- 6 A saját tüzérségi ütegeink elhelyezkedése
- 7 A 3-as számú csoport kijelölt támadási iránya
- 8 Támadási pozíció a 3-as és a 4-es csoport számára
- 9 Drop-Down (leugró) menü
- 10 Kijelölt támadási irány a 4-es csoportnak

## 3 CSAPATMENÜ



A csapatmenüben a parancsnok egyetlen pillantással átláthatja a saját oldalhoz tartozó katonák állapotát, illetve azok elosztását az egyes csapatokban. A szimbólumok megmutatják, hogy az illető melyik kaszthoz tartozik, járműben ül-e, milyen az egészségi állapota és használ-e Voice-over-IP-t. Sőt, akár egyetlen kattintással nyithat egy beszélgető csatornát a csoportvezető felé.

## 4 CHAT-ABLAK



A két chat-ablak arra szolgál, hogy a parancsnok kommunikálni tudjon az egyes csapatokkal, illetve a bennük található katonákkal, ha azok nem rendelkeznek Voice-over-IP-vel. Emellett a különböző értesítések, amelyeket a játékosok a saját képernyőjük jobb felső oldalán látnak, is ide érkeznek meg (pl. „Kovács33-at darabokra szaggatta egy gránát”).



## A JÓ MUNKA, CSAPATMUNKA

Mindenki részesül a sikerekből

Mikor egy ellenséges egységet megsemmisítünk, nemcsak az a katona, aki az elsőtölgombon tartotta a kezét, kapja meg érte a jutalmát, hanem a pilóta is. Hogy netalántán ez már valahonnan ismerősnek tűnik? Valóban, a BF 2 a lehető legszemtelenebb módon nyúlta le a Joint Operationsból ezt a funkciót, növeleendő a csapatjáték hatékonyságát. Vagyis bármilyen járműben ülünk, az akcióban résztvevő valamennyi kezelő megkapja a maga jussát, függetlenül attól, hogy tüzelt-e, avagy csak irányította a járgányt. Így elméletileg még az is előfordulhat, hogy egy támogató karakter statisztikája nélkül fejlődik, hogy akár egyetlen lövést leadott volna a fegyveréből!

folytatása a 44. oldalról

Ha már sikerül elrugaszkodnunk velük és mozgásba lendülnünk, már jó esélyünk van rá, hogy a gép viszonylag stabilan a levegőben tartsuk.

Ami nem jelenti azt, hogy egy váratlan mozdulattal nem kerülünk ismét tragikus közelségbe az anyaföldhöz. A lényeg az, hogy pár próbálkozás, némi gyakorlás árán hamar beletanulunk majd a „szítakötők” irányításába. Az igazán profik pedig – egyelőre ilyenek csak a fejlesztők között vannak ☺ – akár egy háztetőre is le tudják tenni a madárkákat.

### „Élőben a helyszínről!”

Hogy mennyire fontos a csapatjáték, bizonyítja az is, hogy a legtöbb jármű csak több kezelővel éri el legnagyobb hatékonyságát. Példának okáért egy Cobra harci helikopterben egy fő foglalkozik az irányítással, míg egy másik a lövész nemes szerepét vállalja magára. Ennek a gépnek jellegzetessége, hogy a képességeit igazából csak akkor lehet teljesen kihasználni, ha szinte teljesen moz-

dulatlanul lebeg az égen, mert csak ebben az esetben tud a lövész maximális hatékonysággal ténykedni. Az elsőtölgombot kezelő játékos ilyenkor szürke-barna látómezőjében két jelölést lát: a középső, szögletes a látómező közepét, míg a három mozgatható célkereszt a lövési irányt mutatja. Amennyiben a gép egy hegyvonulat mögött lebeg, lehetőség van arra is, hogy a a hegy túlsó oldalán, pár száz méterre található ellenséges bázist is célba vegye! Ilyen szituációban a lövész a célkeresztet felfelé tolja, amivel megemeli a kilövési irányt, majd miután megnyomta az elsőtölgombot, attól kezdve a rakéta szemszögéből látja a dolgokat. Ha jól állítja be a célkeresztet, akkor ilyenkor a rakéta először emelkedik, és miután túljut a hegyvonulat magasságán, a lövész módosíthatja a rakéta röppályáját. Némi szabályozással elérheti, hogy a pusztító lövedék a föld felé vegye az irányt, majd egyenesen a bázis felé tartson. Ezután már szinte biztos a siker, azaz a találat... kivétel, ha közben tűz alá

veszik a gépet, ami egyáltalán nem ritka alkalom. Ilyenkor persze a pilóta megpróbál kikerülni a tűzből, és emiatt a rakéta elvétheti a célt, de talán második próbálkozásra már sikeres lehet a manőver. Ha pedig sikerül valamilyen ellenséges egységet megsemmisíteni, abból a jármű összes kezelője részesül (erről bővebben a dobozban).

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

### Mindenki mindenkinek farkasa

A BF 1942-ben öt különböző katonai kaszt volt. A BF 2-ben ez a szám tovább növekedett: a Sniper, Medic, Engineer, Anti-Tank és Assault mellett még két újabb specialista is színre lépett. A Heavy Support Class nemcsak egy könnyűgéppuskát cipel magával, de bajtársait is el tudja látni lőszerez. A Special Forces Class egy M4-essel rendelkezik, egy célzást könnyítő lézerrel (az a kis piros pont, melyet a rossziúk homlokán látha-



Én vagyok a gonosz USA-kok!



Szóval ez a pálmafa zavarta Önöket?

tunk haláluk előtt a filmekben), valamint némi C4-gyel a hátizsákjában. Ez utóbbi olyan nagy hatású robbanóanyag, hogy segítségével akár harcokcsikat is a levegőbe röpíthet. A mókás az, hogy emellett az ellenség katonáira is ráragaszthatja, majd miután az áldozat bajtársai közelébe ér, felrobbantja a szerencsétlent, társaival együtt. Persze mindez azért nem olyan egyszerű, mint elsőre hallik: sok esetben túl hamar lelepleződhet ténykedésünk. Egy járművel, például egy APC-vel viszont sokkal könnyebben elboldogulunk. A Medic neve mellett – akárcsak a konkurens Joint Operationsnél – egy jól látható vörös kereszt jelöli az illető képzettségét. Ráadásul (ahogy a konkurensnál is...) a szanitéc az elesett kollégákat is fel tudja élesztetni, ami nem kerül Ticketsbe. Természetesen a statisztikai rendszer itt is úgy működik, mint a pilótáknál vagy a sofőröknél: mindegy, hogy gyógyítunk vagy löszert osztunk – minden jócselekedet elnyeri a jutalmát a statisztikánkban.

### Színre lép a Százados

Találós kérdés: mi az, amivel már a Natural Selection nevű Half-Life modban, illetve a Söldnerben is találkozhattunk? Szabad a gazda? Nos, mindkettőben megtalálható

a Commander mód, amellyel immáron a BF 2 is rendelkezik fog. Parancsnokunk a csata közben két szinttel felettünk tartózkodik. Ha jobban szemügyre vesszük felette-sünket, kiderül, hogy nem is vesz részt aktív szereplőként a harcmezőn, ellenben minden mozgást lát a térképen, emellett akár célpontokat is megjelölhet. Ez pedig a harcosok a radarképernyőjén is megjelenik, akiket egy színes nyíl is útbaigazít a támadási irány felől. Ha pedig éppen a jelölés mellett állunk, akkor egy füstgránátban gyönyörködhetünk. Mindamellát a parancsnok lehetőségei nem merülnek ki az ukázok kiadásában. Légítámadást rendelhet el, kötszer- és lőszercsomagokat küldhet az égből a harcolók megsegítésére. Egyedüli szomorúság az ügyben, hogy nem egy csinos kis repülő dobálja ki ezeket a ládákat vagy bombákat, hanem azok egyszerűen csak megjelennek a semmiből. A légi támogatás azonban nem végtelen: egy számláló szabályozza a használatát. A parancsnok feladata, a parancsok kiadása mellett ez, ráadásul cseppet sem lebecsülendő, hiszen a játékban – szemben az előddel – nem fogunk gyógyító állomásokat és fegyverlerakotokat találni. Arra azonban jó, ha odafigyelünk, hogy a ládák tartalmát nemcsak a mi

Remélem nem lakik a csőben senki...







Ha legközelebb respawnolok, pék leszek az tuti!

harcosaink, de az ellenség katonái is örömmel felhasználják.

Ha azt gondolnánk, a parancsnoklási láncban már ennyi újdonság is elég lesz, tévedünk: a harctéren is találkozunk egy parancsnokkal, az úgynevezett csoportvezetővel. Hat főt vehet a vezér a szárnyai alá, és ugyanúgy, ahogy a parancsnoknak, neki is lehetősége van füstgránáttal célokat kijelölni. Ennél fontosabb tulajdonsága, hogy a meghalt bajtársai közvetlenül mellette respawnolhatnak, miután lelőtték őket. Ennek az előnyét azt hiszem, nem kell különösen ecsetelnünk, mindenesetre a dinamikus támadások kivitelezése lényegesen egyszerűbb és hatásosabb lesz, hiszen nem kell az utánpótlást a helyszínre vezényelni. Arról, hogy a publikus szervereken miképpen fogják megválasztani a parancsnokot és a csoportvezetőt, egyelőre még a fejlesztők sem tudtak biztosan mondani.

### Megelevenedik az éter

A rádióadások terén is jelentős változásoknak lehetünk szem- és fültanúi. Míg a BF 1942-ben és a BF Vietnamban a rendszer komoly hiányosságokkal és gyengeségekkel küzdött, a legújabb részben mindez már a múlté lesz. A távoli funkcióbillentyűk és az agyonbo-

nyolított almenük helyett lényegesen könnyebbé válik az élet: csak megnyomjuk a [Q]-t, mire megjelenik a képernyő közepén egy menü, s ezen keresztül az egérrel pillanatok alatt elküldhetünk fontos üzeneteket, mint mondjuk egy szanitéc igénylését.

## Néhány találat után a harckocsi már romokban hever, a kiugró legénységet pedig a mi katonánk tüze haraptatja a fűbe

Még ha egyelőre az egérkezelés nem is tökéletes, jó hír, hogy ezen a módon nem szakadunk el a játékmennétől és továbbfuthatunk a stratégiai pont irányába. Külön vidámság, hogy a rádióadást csak azok kapják meg, akik azzal tudnak valamit kezdeni, például a környéken található sofőrök vagy szanitécek. A funkcióbillentyűk a járművekben elfoglalt hely módosítására szolgálnak immár, míg a numerikus gombok továbbra is a fegyverekkel kapcsolatos manipulációban használatosak. Még a pop-up menünél is egyszerűbb a kommunikáció, ha headsetet használunk. A BF 2-ben már beépített Voice-over-IP technológiával találkozhatunk. Ez azt jelenti, hogy nem kell többé semmiféle segédprogramot - mint például a

Teamspeak - a háttérben futtatni ahhoz, hogy beszélhessünk a társainkkal. A fejlesztők azonban gondoltak a játékosok szegény, ártatlan fülére, és a szerverek esetleges túlterhelésének veszélyére, ezért ezeket megóvó, mindössze öt másodpercre

kell beszédünknek szorítkoznia, ezután pedig kötelezően tíz szekundum hosszúságú szünetet kell beiktatnunk. A parancsnoknak pedig lehetősége van arra, hogy a túlzott fecsegőket egyszerűen elnémissa.

### A kiképzés sem marad el

Azok a klánok, akik az eddigieket hallva már a levegőbe dobálják magukat (mármint egymást) örömmel, jobban teszik, ha várnak még egy kicsit, ugyanis ez még mindig nem minden: egy, a már az indítástól jelen lévő Néző mód tovább édesítheti a gyakorlásokat. Az utólagos megbeszélések sem jelenthetnek immár gondot, köszönhetően a beépített felvevőképességnek. És ez még mindig nem a vége: még a legkisebb felbontásban, legcsúnyább

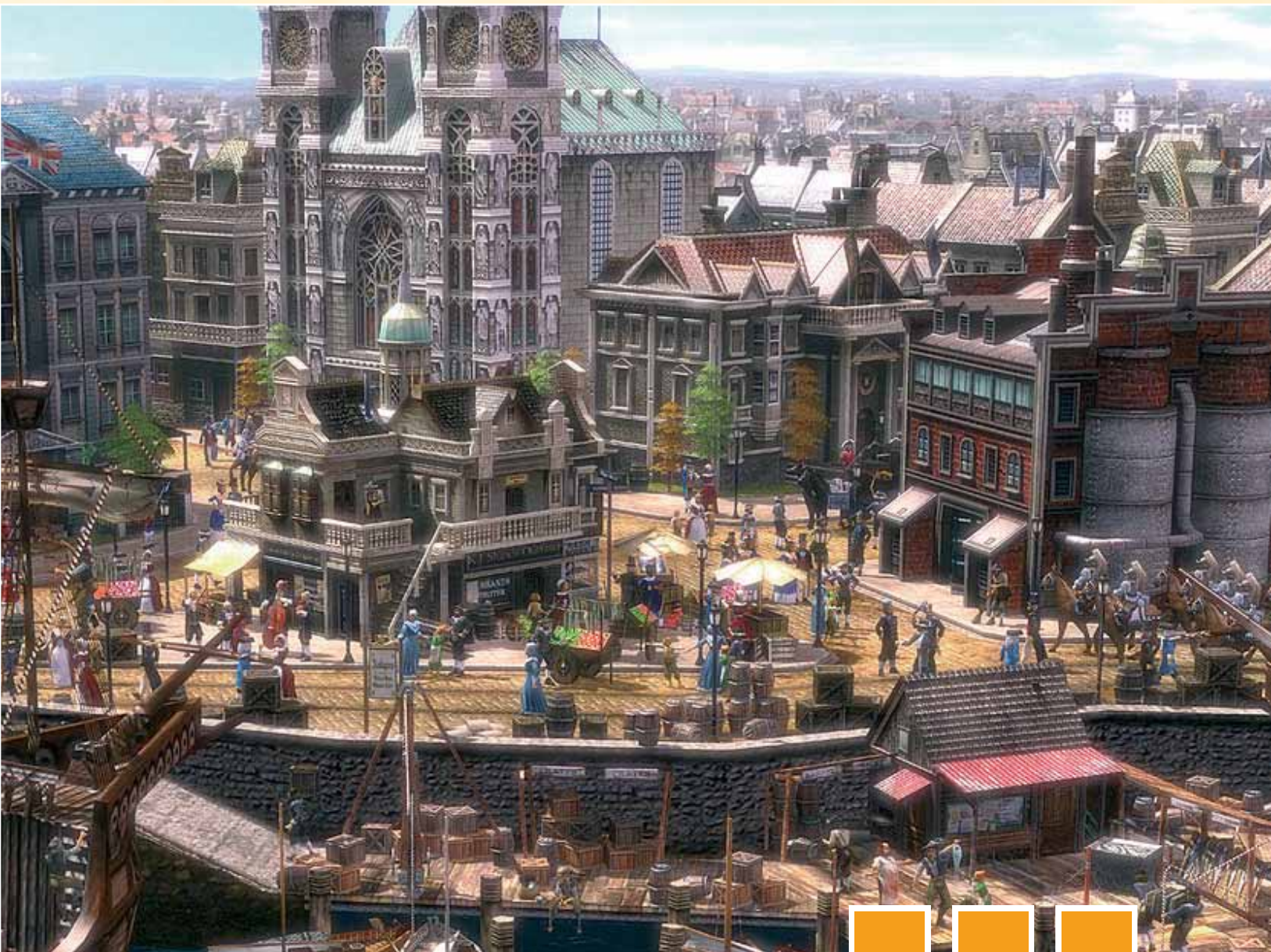
beállítások között felvett részletet is könnyedén újra lehet számoltatni, és gyönyörű felbontásban újranezni. DICE-ék már most, előre örülnek annak a számtalan kisfilmnek, amit a modos közösség fog készíteni e funkció segítségével. Ennél jobb zárszót nem is lehet találni: a fejlesztőcsapat nem ült a babérjain, hanem szorgalmasan továbbépítette a már meglévő, amúgy is szeniális játékmenetet. Nem szívbjajosak másoktól sem lopni (Joint Ops), viszont mivel ezeket az „újításokat” kitűnően beillesztik a meglévő Battlefield-univerzumba, ezért egy pillanatil sem tudunk haragudni rájuk. A sok-sok saját ötlettel pedig egy olyan új harci szimulációt hoztak össze, hogy nem lennék meglepve, ha a közeljövőben arról olvasnánk, amint egy-egy állam katonasága licenccel kiképzési célokra a játék egy speciális verzióját.

### Uhu ELSŐ BENYOMÁSAI



A konkurenciától lopás ezúttal dicséretet érdemel, hiszen nem bután, egy az egyben átvett megoldásokról van szó, hanem olyan funkciókról, melyeket profi módon ráillesztettek a jól bevált Battlefield-játékmenetre. A saját újítások pedig minden pálmát elvisznek. Még két hónap és új élettel fog megtelni a háló!





VÉGE A KÖZÉPKORNAK

# AGE OF EMPIRES

Amikor megjelent az Age of Mythology, sokan csalódottan vették tudomásul, hogy az nem az Age of Empires sorozat következő darabja – „csak” amolyan vadhajtás. Akkor azt mondta a fejlesztőcsapat, várni kell a harmadik részre. A beérkezett képek és infók alapján mindössze annyit mondhatunk: megéri!





Kisfiam, és a pisztolyod eltetted?



Elhúzódt a bostoni teadélután



Ahogy elnézzük a rajtaütést, ma se lesz vacsi a piros seregnél

**M**ég 1997-ben ismerkedhettünk meg az Age of Empires névvel. Abban az időben már látszottak a „fáradás” jelei a valós idejű stratégia műfaján. A Microsoft ugyan nem kívánta fenekestől felforgatni a stílust, de jó érzéssel egyfajta váltásra voksolt. Ebből lett az a példátlan sikersorozat, amely immár 16 millió eladott szoftverrel büszkélkedhet. A komoly eredmény titka nehezen fogalmazható meg, hiszen tulajdonképpen ugyanazt kellett az AoE-ben is csinálni, mint az akkoriban divatos

egyéb RTS-ekben: erőforrásokat gyűjtögetni, építkezni, egységeket gyártani, majd jól fejbe kólintani az ellent és annak minden birtokát. Inger, ám, de volt egy igen erős vetülete

tásra: az Age of Kingsre és az Age of Mythologyra. Előbbi jelentette az AoE második részét, ahol középkori keretek között oszthattuk az észet és az áldást. Fő erőssége a remek

hozzászólások – elsöprő többségben az elragadtatottság hangján. Szóval nagy dolog van születőben, ismét van mire várni!

## Egy-két óra leforgása alatt százak nagyságrendben gyűltek a hozzászólások – elsöprő többségben az elragadtatottság hangján.

is a játéknak: létező birodalmakat kellett irányítanunk, valós történelmi események mentén. Ez és a fejlesztési lehetőségek bőséges kínálata együttesen azt eredményezték, hogy megszületett a Civilization valós idejű megfelelője. Így már talán érthető, miért is volt ennyire kelendő a sorozat.

Az a sorozat, amelyről további részleteket külön keretes írásunkban találtak, itt most hadd térjünk ki csak a két leglényegesebb folyta-

hangulat, az egész ügyes MI és a már említett, kellően szerteágazó fejlesztési fa volt. Az Age of Mythology ezzel szemben „féltesónak” tekinthető, de alapos szemrevételezés után kiderült róla, hogy nem is esett olyan messze a család fájától (bocsi!). A mitológiai lecke jót tett a sorozatnak, s még többen felfigyeltek rá. Így nem meglepő, hogy miután január elején kikerültek az első képek a GameStar Online-ra, egy-két óra leforgása alatt százak nagyságrendben gyűltek a

### Ipari méretekben nyomjuk az ipart

Az Age of Empires III ott folytatja a történetet, ahol az előző epizódban abbamaradt. Ránk vár a feladat, hogy a számunkra szimpatikus népcsoporttal felfedezzük Amerika vad vidékét, és lehetőleg minél többet kerítsünk el belőle saját felhasználásra. A nyolc játszható nemzet közül csak az angolok, a franciák és a spanyolok neve került eddig nyilvánosságra, de már ezek változatossága is meggyőző erejű (részletek a külön dobozban). Az 1500-as évektől – ahogy azt az AoE-veteránok már megszokhatták – fokozatos váltásokkal juthatunk el egészen az ipari forradalom koráig, ahol már a vízcsapból is a puskapor folyik.

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** RTS **KIADÓ** Microsoft

**MEGJELENÉS** 2005. második fele **FEJLESZTŐK** Ensemble Studios

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKA** Age of Mythology, Age of Mythology: The Titans

**GYORSLINK** >> 1232



## FIZIKUS LEGYEK, HA EZT ÉRTEM

Robbantgatunk, robbantgatunk

A készülő játék egyik legkomolyabb ütőkártyájának a beépített fizikai motor ígérkezik. Hagyományos RTS-től ritkán látható (egyáltalán, látható?) részletességgel modellezzik a különböző erőhatások következményeit. Megtörténhet például, hogy egy ágyúlövés hatására a magaslaton állomásozó alakulat néhány tagja hirtelen nem kívánt sebességgel közelíti meg a talajszintet. Mondanunk sem kell, a csapatok ritkán tartalmaznak pókembereket, így az ilyen esetek után maximum a takarítás marad hátra. Ennél is érdekesebb lesz, ahogy a szétlőtt épületek összeroskadnak, illetve apróbb darabjaik szerteszét repülnek a terepen. S ez nem egy előre beállított folyamat lesz, hanem ott helyben kiszámolt eseménysor, azaz sosem tudhatjuk, egy-egy lövésnek milyen hatása lesz a környéken téblábolókra. Még egy apróság: a hajók vitorlázatát kilyukaszthatja egy éppen arra tévedt ágyúgolyó. Erre szokás azt mondani: Nem semmi! Meg máshol is...



Most már újfál te!



Este van, este van, ki ki nyugalomban...



Az ominózus „kisvasút”

Ezeket a korszakváltásokat különböző feltételek együttes teljesítése esetén érhetjük el, s ha végrehajtjuk, újabb egységek, fejlesztések válnak elérhetővé.

A kor és a helyszín kiválasztásán sokat rágódtak a készítők, de végül is maradtak annál a megoldásnál, hogy folytatják a történelemleckét, nem hagynak ki egyetlen évszázadot sem. És ugyan a világ más tájain is zajlott akkoriban ez meg az, vitathatatlan, hogy a legkomolyabb események az amerikai kontinensen történtek akkortájt.

### Komoly kampány, komoly stábbal

A kampány rész most is „húzó-ágazatként” fog üzemelni. Az Ensemble Studios igen nagy hangsúlyt fektet a változatos, kihívásokban gazdag egyjátékos hadjáratra. Hogy mennyire, arról mindennél jobban árulkodik a következő – meglepő – adat: míg az AoK esetében egy ember munkáját dicsérte a kampányok kidolgozottsága, addig ugyanezen az AoE3-ban

kísérnünk.

A játékmenetben úgy próbálnak mindent szebbé, jobbá, játszhatóbbá varázsolni, hogy közben ne vesszen el az ismerős és közkedvelt AoE-fíling. A gazdasági vetület nem veszít fontosságából, s bizonyosan megmarad diplomáciai eszköztárunk is. Újdonság az úgynevezett Home City bevezetése. Ez a hódító körúton lévő vezér anyaországát jelenti, ahonnan időről időre különböző támogatásokat kaphatunk. (Ebben, mármint az otthoniak lelejmolásában a spanyolok a legpengőbbek.)

Megmarad a sorozat azon kellemes tulajdonsága is, hogy mi dönthetjük el, milyen irányba szeretnénk fejleszteni birodalmunkat. Ha akarjuk, rágyúrhatunk a katonai fejlesztésekre, s pillanatok alatt csillagháborús terveket szöhetünk (na jó, ez most túlzás volt, de a lényeg benne van ☺), ez esetben azonban felkészülhetünk rá, hogy nem lesz elég nyersanyagunk és elég fejlett iparunk ahhoz, hogy le is gyártsuk ezeket a remek egységeket.

### Míg az AoK esetében egy ember munkáját dicsérte a kampányok kidolgozottsága, addig ugyanezen az AoE3-ban hatan dolgoznak.

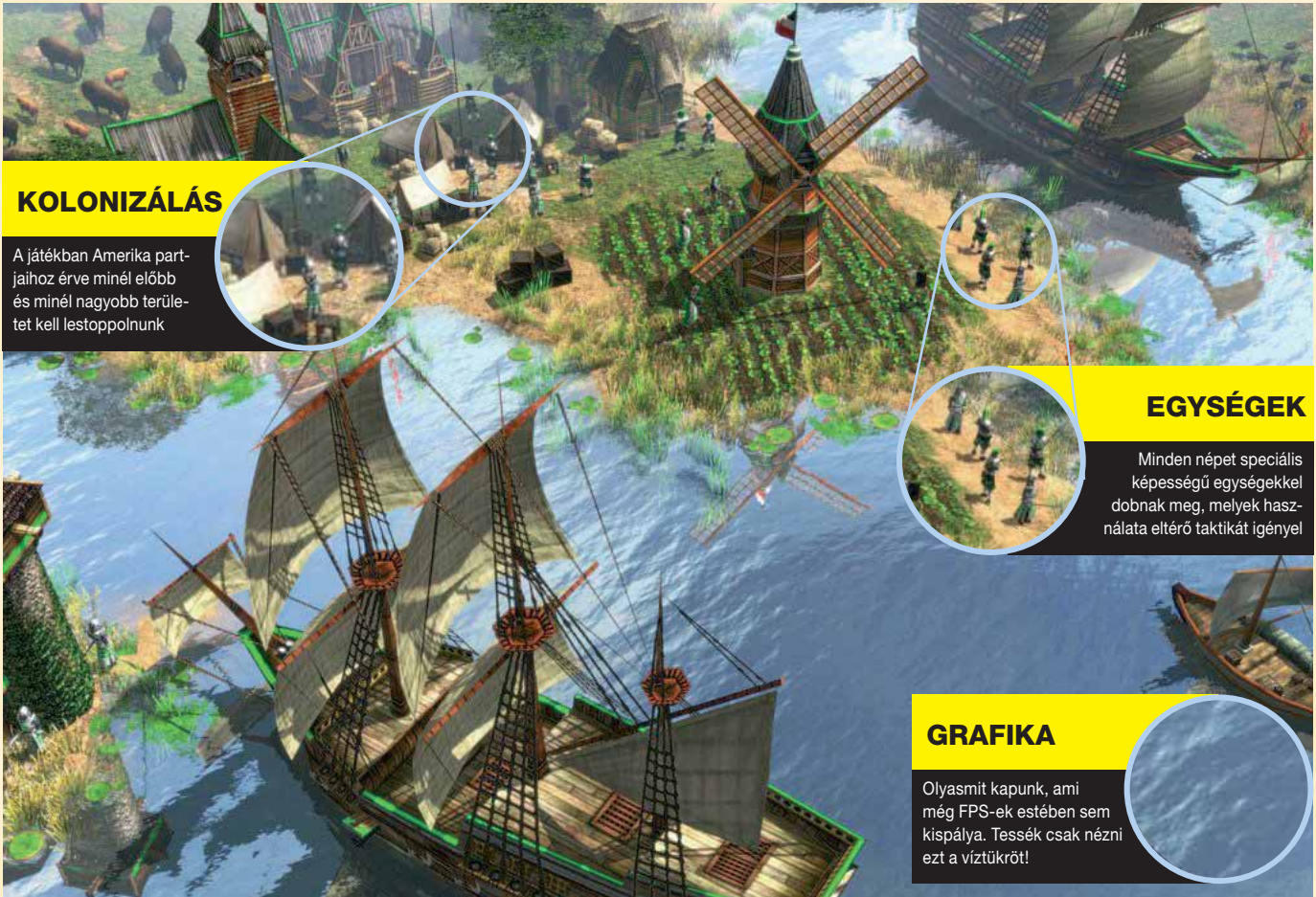
hatan dolgoznak. Az egyjátékos küldetések – a fejlesztők elmondása alapján – inkább az AoM-ben látott misziókra hajaznak majd, de természetesen nem kerülhetjük el, hogy jeles történelmi események (úgy mint a franciák és az indiánok között vívott háború, avagy a Dél-Amerikában zajló függetlenségi harcok) során ne bizonyítsuk rátermettségünket. A kiszivárgott hírek nem teljesen egyértelműek, de ha minden igaz, egy Black nevezetű telepese család több generációját kell életük rázós szakaszain végig-

Sok játékos panaszkodott arra az AoM-mal kapcsolatban, hogy nem lehet monumentális (tehát több százas, több ezres létszámú) csatákat vívni benne, ellentétben némely konkurens termékkel. Ugyan a darabszám nem feltétlenül biztosítéka az izgalmasabb összecsapásoknak, de a tervezők jelezték, vették az adást, az AoE3-ban erre sem lehet majd panasz. A változottságról persze e nélkül is gondoskodik az a rengeteg különböző egység, amelyeket a nyolc nemzet felvonultathat „érdekegyeztetni”.

AoE-s bivaly – a képe az erőssége







## KOLONIZÁLÁS

A játékban Amerika partjaihoz érve minél előbb és minél nagyobb területet kell lestoppolnunk

## EGYSÉGEK

Minden népet speciális képességű egységekkel dobnak meg, melyek használata eltérő taktikát igényel

## GRAFIKA

Olyasmit kapunk, ami még FPS-ek estében sem kispálya. Tessék csak nézni ezt a víztükröt!

### Nézzük, de nem hisszük

Lassan elérkezünk ahhoz a ponthoz, amelynél nehéz szavakat találni. Szerencsére nem is annyira fontos, hiszen minden kommentárnál ékeesebben mesélnek az itt látható képek arról, hogy mit várhatunk a játék grafikájától. Ezt a látványvilágot nemhogy akármelyik RTS, de akármelyik program megirigyelheti! Miután kigyönyörködtétek magatokat a préin lovagló indiánokban, a tengeren mesészen tükröződő fregattban, esetleg a kellemes éjszakai homályba burkolózó kisvárosban,

akkor megerősítjük, hogy ezek nem állóképek vagy rajzok, hanem a gamából kiszedett jelenetek. Khmm... Szóval most beszélhetnénk olyasmiről, hogy a grafikus motor teljességgel kihasználja a DirectX 9 technológia biztosította lehetőségeket, sorolhatnánk a legújabb árnyékolási és tükröződési megoldásokat, de ez mind tudálcokoskodás lenne. Az AoE3 egyszerűen eszméletlenül szép lesz. Ennyi! Hogy az iménti összehasonlítás számtanpéldát folytassuk: csak a játék grafikáján többen dolgoznak, mint az AoK-on összesen!

Ennek ellenére a már említett GameStar Online-on azért voltak olyanok, akik kiszúrtak hibát is. Panaszkodtak, hogy az egyik képen látható vonat méretben nem stimmel a mellette álló alakokkal. És valóban, tényleg modellvasút érzése támad az embernek, ha jobban szemügyre veszi a fotót. Két megfontolandó dologra azért felhívnánk a figyelmet. Egy: az alapvetően szórakoztatásra kitalált játékprogramoktól nem „elegáns” minden apró részletre kiterjedő realizmust elvárni. Kettő: a gamma még mindig fejlesztés alatt

áll, tehát arra is van esély, hogy a végső változatban már méretarányos vonatokkal játszadhoznánk.

### Új terepen a Havok motor

Ugyebár mostanában már nem illik kijönni FPS-sel, amelyik nem használja a Havok fizikai motor elképesztő tudását. Már alapkövetelmény, hogy a testek élethűen (mondhatni rongybabaszerűen) hulljanak a padlóra, és a fabódé is korrekten robbanjon ezernyi darabra egy rakétagránát „rábeszélésére”. No de

## NÉPESSÉGI MUTATÓ

Titkolóznak a fejlesztők

Az Age of Empires minden darabjának nagy erőssége volt, hogy különböző játszható népek markánsan eltérő egységekkel, stílussal, erősségekkel (és sajnos gyengeségekkel) rendelkeztek. A szép hagyomány most sem szakad meg: a harmadik epizódban nyolc civilizáció gyermekeivel követelhetjük magunknak a világ ura címet. Érdekes módon nagy a titkolózás ebben a témában. A fejlesztők mindössze három nemzet szereplését erősítették meg. Így egyelőre csak az angolok, a spanyolok és a franciák helye biztos. Tekintettel a korra és a helyszínre, mi azért egy kisebb összegben fogadni is mernénk a portugálok és a hollandok megjelenésére is. Ha teljes lista nincs is, a három biztos befutó különlegességeiből már kaphattunk némi ízelítőt. Az angolok például gazdasági téren mutatnak tehetséget, munkásaik gyorsabban jelentkeznek szolgálatra. Nem elhanyagolható előnye a brit uralkodót követő hadvezérnek, hogy bevetheti a híres/hírhedt vörös kabátos katonákat, a Redcoatokat. A franciák a helyi lakosokkal értenek valamivel könnyebben szót, továbbá speciális dolgozóikat harcba is küldhetik, ha a szituáció eléri a durván gázos szintet. Hispánia gyermekei pedig az anyaországból számíthatnak extra támogatásra, valamint nekik is akad egy-két speckó fegyveresük. Hát egyelőre ennyit tudni, de a megjelenésig természetesen mindenképpen igyekszünk tájékoztatni Benneteket a fejleményekről.

### AoE és a táj





## KOROKON ÁT

Az Age of Empires mérföldkövei



### AGE OF EMPIRES

Érdekes, hogy a „nagy öreg”, a sorozatindító darab nem nyerte el maradéktalanul a magazinok ítéseinek szimpátiáját, de aztán a nagyközönség ismét megmutatta, hogy az újságíró is emberből van, és hibázhat is ☺. A milliós nagyságrendű eladások minden kritikánál kedvesebben csengtek a kiadónak.



### AGE OF EMPIRES THE RISE OF ROME

Az 1998-ban kiadott kiegészítőtől sem ájult el a szakma, ellenben a közönség „zabálta”. Köszönhetően nemcsak a szokásos „több ez, több az, sokkal több amaz” koncepciónak, hanem annak is, hogy az AoE nem kevés hibáját orvosló javítófájl is tartalmazta.



### AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Az ókorból átkerült a középkorba, s ez kifejezetten jót tett neki. Amellett hogy gyönyörű szép volt (az akkori sztenderdek szerint), jelentősen bővültek a játékos lehetőségei, valamint az előző epizód számos gyengeségét is kiküszöbölték. A szaklapok teszt-erei pedig megadták magukat: ezúttal ők is felállva tapsoltak...



### AGE OF EMPIRES II THE CONQUERORS EXPANSION

A még nagyobb siker még gyorsabb kiegészítő követte: öt új civilizációval (pl. aztékok és maják), tizenegy úgyi egységgel, eddig nem látott játékmódokkal és apróbb javításokkal. Nem csoda, hogy ez se maradt sokáig a boltok polcain.



### AGE OF MYTHOLOGY

Nem tekinthető az AoE2 folytatásának (ezért sem kapta meg a hármast rajtszámot), de a „rokonságot” nehezen tudná letagadni. A készítőik ezúttal visszarepítettek minket az időben, némi varázslattal és isteni beavatkozással hintették meg az eddigi játékmenetet, s az egészre ráhúztak egy igencsak ütős 3D-s gúnyát.



### AGE OF MYTHOLOGY THE TITANS

Az atlantiszi birodalomba látogathattunk a titánokról elnevezett kiegészítőben, s a szokásos bővítéseket is bepakolták a programba. Ennek ellenére egy kicsit mérsékeltebb volt a fogadtatás, talán azért, mert már mindenki a harmadik részt várta.

Akkor elmagyarázom a haditervet: este észrevétlenül rajtaütünk a pirosakon...



A létrát? Nem emlékszem, hogy nekem kellett volna hozni



A munkamorál nem korfüggő: itt is ketten dolgoznak, a többi meg csak nézi



arra még nem sok példa volt, hogy egy hagyományos RTS-ben is átéljük ugyanezeket az élményeket. Bizony, az AoE3-ban Havok engine dolgozik majd, így „ő” lesz a mi robbantási szakértőnk. Hogy ezt milyen jól csinálja, azt nem szükséges magyarázni a HL2 után, de néhány részlet azért kiemeltünk Nektek az egyik különálló dobozban.

Maga a program fejlesztése egyébként az AoM motorján alapult. Ennek határait próbálták minél távolabb szorítani, ám a készítőik hamar rájöttek, hogy sokkal többet szeretnének (és tudnak is) megvalósítani, így gyakorlatilag teljesen újraírták az egész kódot.

Ami az „apróságokat” illeti: most is lesz Random Map, azaz véletlenszerűen generált térkép, ahol a kedvünk szerinti beállításokkal vehetjük fel a küzdelmet az egy-kettő-három-nagyon sok ellenféllel. S lesz természetesen multis rész is. Ezzel kapcsolatban egyelőre csak az biztos, hogy a Microsoft erre a célra önálló szerveret biztosít. Pontosabban még egy dolog tudott: lesznek eddig sosem látott megoldások és módok

– kis szépséghiba, hogy konkrétumokat nem közöltek.

### Jó munkához idő kell

A kiadó nem esett abba a gyakori hibába, hogy behajszolja a fejlesztőt valamilyen tarthatatlan határidőbe, s így az kénytelen félkész állapotú, nem optimalizált, bugos programmal előállni. Az Ensemble Studios ezzel szemben bőven kapott időt (talán némi pénzt is ☺), hogy olyasmit alkosson, amire évek múltán is emlékezhetünk. Nagyon sokáig még hozzávetőleges megjelenési időpontra sem voltak hajlandók közölni, de január elején végre megtört a jég, és elhangzott egy igencsak „rugalmas” határidő: 2005 második fele. Kezdetnek nem is rossz, mivel már benne járunk az elsőkben...

### -csonti- JÁTÉKÉLMÉNYEI



Ha ez igaz, amit a képeken látunk, akkor 2005-ben „csengettek” a többi RTS-nek. Nem hiszem, hogy valami is megszoríthatja az AoE3-at.





Csak  
**298**  
Ft



**VIGYÁZAT!**  
AGRESSZÍV VIDEOJÁTÉKOKTÓL  
BEGÖZÖLT FIATALOK!



**játék, mobil, mozi, MP3, stílus, zene, digitális cuccok**

**GAMEPRO**  
Több mint Játék

Január 21-től, minden hónap első és harmadik péntekén az újságárusoknál!



# BEMUTATÓK

## SZERKESZTŐI JEGYZET

Ti mit kérdeztétek Sid Meiertől? Én mindenesetre alaposan elgondolkoztam a Hamburgba tartó repülőgépen, hogy a lehető legérdekesebb kérdésekkel bombázzam



a játékesignernek nagy öregjét. Elvégre nem minden nap adatik meg az embernek az a lehetőség, hogy Sid Meierrel egy korszak sör mellett beszélgethessen a játékfejlesztés titkairól. Mi azonban a magyar szaksajtóban egyedül voltunk abban a szerencsés helyzetben, hogy – nemcsak otthonról elküldött interjúk formájában, hanem személyesen is – beszélhetünk Siddel. Meier úr egyébként közzöni, jól van: most éppen a Civilization 4-en dolgozik.

E havi fókuszunk egyébként az 1987-es klasszikus Pirates! újrafeldolgozása lett, amelyre épp olyan durván sikerült rákattanom, mint a 17 évvel ezelőtti verzióra. Van valami ebben a játékban, ami hihetetlenül addiktívá teszi: egyszer még csak azért is kiszedem Sidből a titkát, én is csinálok egy ilyen játékot, és mesésen gazdag leszek ☺!

A hónap másik sztárja a Chronicles of Riddick, amelynek a kopasz bucójú Vin Diesel a főszereplője, hasonlóan az azonos című filmjeihez. Hát... nem egy Marlon Brando ez az izomtörz, de az biztos, hogy lőni, veredni és hátulról elkapva megfojtani azt nagyon tud, azonkívül trendi a fekete napszemüvege... Egyébként íróniát félretéve: Mister Diesel mit PC-s játékosok mindannyian imáinkba foglalhatjuk, ugyanis ő maga a producere a róla szóló játéknak, és az Escape from Butcher's Bay elképesztően jó lett! Legalábbis Mazur kolléga erről lelkendezett napokon keresztül, aki nem hiszi, járjon utána a 64. oldalon...

### Bad Sector

## A GAMESTAR-CSAPAT



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

„Egyértelműen a HL2, lévén, hogy idén ez volt az egyetlen olyan játék, amely valami igazán eredetit és „előremutatót” tudott felmutatni – gondolatok csak bele, a Gravity Gun már magában is megér egy misét...”



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

„Az év játéka számomra a Madden NFL 2005 (hála a Sport 1-nek, most már itthon is nézhetünk amcsi focit). Azoknak, akik ezt nem ismerik, a Pro Evolution Soccer 4-et választom év játéknak. A World of Warcraft pedig Amerikában lesz az év játéka (majd jövőre Európában is megválasztom).”



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

„Szívem szerint a Rome: Total Warra szavaznék, de agyam heves tiltakozása miatt nem mondhatok mást, mint Half-Life 2! Hogy miért? Hááát... mert a GS Legendák sorozatot ez a gamma nyitotta meg ☺.”



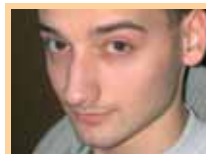
**> Platypus**  
szakterület: RPG, tördelés, a jelenlegi design atyja ☺  
előélet: 7 éve játékszájgíró (PC-X Magazin, GameStar)

„EVE, a legvégső határ. Ennek végétlenjét járja az Aeron csillaghajó, melynek feladata az Exodus új világainak felfedezése, NPC kalózkodás, aszteroidák bányászása. És, hogy eljusson oda, ahol ember még nem járt.”



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

„Mivel én inkább akció-kaland, mint FPS-es rajongó vagyok, ezért nekem idén a Prince of Persia: Warrior Within nyújtotta a legmaradandóbb élményt. Objektívan nézve persze a Half-Life 2 az igazi klasszikus, amelyről még az onokáinknak is mesélni fogunk a meghitt családi kandalló 3D-s hologramja előtt...”



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

„Hogy mi volt az év játéka 2004-ben? Egyértelműen a CS: Source érdemi ki ezt a megtisztelő címet! Másodsorban van hozzá valami Half-Life 2 nevezetű MOD féleség. Na, az sem rossz ☺.”



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

„Nekem a kedvencem egyértelműen a WoW, bár az még csak béta. Ha dobozos verziót kell mondanom, akkor a Doom 3-at említeném, mert a többi nagy nevet (HL2, Sims 2, Far Cry, stb.) be se töltöttem. Ja de, a Warhammer 40k-val is játszottam, de hosszú távon repetitív volt.”



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

„Az év játéka szinte biztosan a Half-Life 2 lesz – méghozzá teljes joggal. De ha ez már úgyis biztos, legalább „riszpektből” hadd mondjam a Doom 3-at: nem volt olyan újító és forradalmi, mint a HL2, de nekem épp emiatt volt hatalmas élmény. Zimbabwizis retró filing, ijesztgetős.”

## ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

### Jogod van felszólalni!

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

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

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

## Ha új vagy a GameStarosok között...

...akkor először is szia ☺! 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 sarkában 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 találsz hozzá tippeket a tipprovatban, vagy valamilyen extra érdekességet a lemezmelletlen. Ebben a boxban erről informálódhatsz.

**Gyorsnézet:** Mielőtt belevetnéd magad a cikkbe, érdemes egy pillantást vetned erre a boxra, hogy az alapvető tudnivalókkal tisztában légy. A 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 csapptól, 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.





58

**Sid Meier's Pirates!**

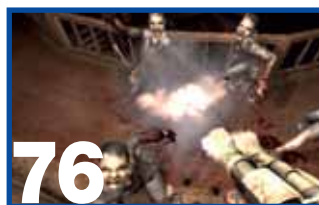
Nem kalauz, kalóz. Éééértem?



70

**Chronicles of Riddick**

Főszerepben Richard Börtön



76

**Painkiller: Booh**

Anyira jó, hogy az már fáj

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



**Sam**

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

„Nekem a Warhammer 40K: DoW jelenti az idei év legjobb sikerült játékát. Megjelenése óta majd' minden nap lenyomok egy-két multipartyt, hiszen a single playert már mindhárom fokozaton végigtöltöttem @...”



**Szittyó**

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

„Idén szerencsére nagyon nehéz volt a választás. Hosszú töprengés után arra jutottam, hogy az év játéknak nem a legnagyobb pontszámmal ellátott és istenként tisztelt Half-Life 2-t választom, amellyel még a mai napig is órákig tolong, hanem azt a gamét, amely egy hétvégén keresztül képes volt elvarázsolni.”



**Uhu**

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

„Ami igazán nagy, átütős játék, az a Half-Life 2, de azért méltatlan dolog lenne megfigyelni a Rome: Total Warról.”



**Kecske**

**szakterület:** Multiplayer bármí, taktikai FPS, CS  
**előélet:** 4 éve játékbíró (GameStar)

„Kapaszkodni kérem: a Half-Life 2 ©. Megkérdőjelezhetetlen, mert adtak „mellé” egy olyan játékot és motort, ami még az elkövetkező 5 év játékvá is teszi, kb. eddig fog ugyanis visszaköszönni minden internetkávészóból és játéklubból a CS és a majdnai DoD – meg amikről még nem is tudunk...”



**ZeroCool**

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

„Bár igencsak az év végén érkezett, egyértelműen a Half-Life 2. Hosszú idő után ez az első olyan játék, amit tényleg van kedvem többször végigvinni, és amiért igenis úgy érzem, hogy valóban érdemes volt megjelenése pillanatában megvenni, és nem arra várni, mikortól kapható fél áron...”



**Boe**

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

Amennyire sokesélyes volt a dolog 2003-ban, annyira egyértelmű a helyzet idén: Half-Life 2. Persze ez nem azt jelenti, hogy 2004-ben gyenge lett volna a felhozatal, hisz volt itt kérem Doom 3, Far Cry, NFSU2, MoHPA, vagy épp Sims 2 is. A HL2 viszont egyszerűen föléje nőtt a tömegnek, és nem éves, hanem évtizedes szinten alkotott maradandót.



**Malachit**

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

„Half-Life 2-öt mondanám, mégsem teszem azt. Engem annyira nem nyűgözött le, bár a Gravity Gun előtt le a kalappal. A fizikai motor az, ami kiemeli a játékot a Doom 3 után. Nálam az első a WoW. Ismét visszatérnek a régi MMORPG-s érzések. A korlátlan szabadság a Warcraft világban. Istenerem, de jó is ez...”



**Berrr**

**szakterület:** Kaland, muzeális értékű bármí  
**előélet:** 14 éve játékbíró (Computer Mánia, GameStar)

„Hogy egy olyan címet mondjak, amelyről szerintem senki sem írt: számomra az év legeredetibb, legötletesebb és hangulatosabb játéka a sokak által elfeledett Beyond Good and Evil. Talán nem a Source vagy a Doom 3 grafikus motorját használja, de a játékélménye messze felülmúlja ezeket...”

# E HAVI KÉRDÉSÜNKET

Májér Boy tette fel nekünk:

„Szerintetek mi volt a 2004-es év játéka?”

A kérdéseiteket az arena@gamestar.hu-ra várjuk

## EBBEN A SZÁMBAN

GameStar Év Játéka 2004 Szavazás	56
Sid Meier's Pirates!	58
Chronicles of Riddick	70
Painkiller: Battle out of Hell	76
Joint Ops: Escalation	80



Children of the Nile	82
Alexander: The Great	84
Worms: Under Siege	86
Pro Evolution Soccer 4	88



MTX Mototrax	90
Játszottuk meg	92
„Komolyan mondom”	94
Citrompótló	96
Múzeum	97

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSI RENDSZERE

### 90%+

Minden értékelésnél nagyon nagy gondot fordítottunk 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 tökéletlen 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 másodikok 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 legelhivatottabb hívei is. Ha netán egy-egy ötlet meg is tetszene bennük, lelkesedésed tutira lelohad majd, ha tovább játszol...

### 70-79%

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

### 0-49%

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



# GAMESTAR

Immár hagyomány a GameStar berkeiben, hogy minden év végén felkérünk Benneteket: mondjátok el véleményeteket a magunk mögött hagyott időszak játékterméséről! A szokásoknak megfelelően a GameStar Online-on leadhattátok voksaitokat, nem kevesebb, mint tizenhat jól ismert kategóriában. A részvételi kedvvel ez évben sem volt probléma, több mint háromezren szavaztatok. Az eredmények pedig nem csupán az érdekesség miatt fontosak, hiszen a GameStar olvasói – mint Magyarország legnagyobb szakmai közössége – által odaítélt díjak a legjelentősebb elismerést jelentik a hazai játékiparban. Ezért most sem leszünk restek, s a 2003-as évhez hasonlóan a hazai játékgazdálkodó cégeknek idén is átadjuk majd az elismeréseket jelképező GS-es Tróféákat.

Mára már nem kérdés, hanem tény: a játékvilágnak is létezik kultikus figurái, akik nevét mindenki ismeri – nemcsak játékosok, de a szórakoztatóipar bővülésének köszönhetően, moziba járó, tévét néző átlagemberek is. 2004 sztárjairól szól az alábbi három kategória.

## SZEMÉLYES DÍJAK

### Legeredetibb negatív hős

Az ellenfelek általában kivívják elismerésünket. Vagy azért, mert stílusosak, vagy mert rejtélyesek, esetleg szórakoztatóak, vagy csupán mert annyira jók, hogy keményen megizzasztanak bennünket a végső harcban. A legnagyobb tisztelet 2004-ben a HL2 két „rosszfiújának” járt, akiket további sztárjátékok „sztárgonoszai” követnek a sorban.

1. G-Man (HL2)	14,39 %
2. Dr. Breen (HL2)	10,01 %
3. Dahaka (PoP: WW)	6,38 %
4. Dr. Betruger (Doom 3)	4,63 %
5. Dr. Krieger (Far Cry)	2,50 %



### Legszexisebb női karakter

Alyx Vance, a HL2 csábos szereplője magabiztosan lopta be magát a szívünkbe, pedig a Valve fejlesztői nem kifejezetten a nyers szexualitásra gyúrtak rá esetében. Nem úgy a Terminal Reality „szülte” BloodRayne esetében, aki ugyan 2004-ben végül nem szerepelt, de annyian szavaztak rá, hogy nem álltunk a Larát csípőből kigolyozó új PC-s szexszimbólum útjába.

1. Alyx (HL2)	29,78 %
2. BloodRayne	20,36 %
3. Rachel (NFS: U2)	12,56 %
4. Kaileena (PoP: WW)	7,89 %
5. Valerie (Far Cry)	2,78 %



### Legeredetibb pozitív hős

Ahogy a negatív hősök esetében győzedelmeskedtek 2004 sztárjátékai, úgy a pozitív hősöknél sem történt ez másként. A HL2 Gordon Freemanmel itt is mindent visz, a Doom 3 azonban az ötödik helyre csúszott vissza nem nevesített és kidolgozott nem mondható Marine-jával. Számottevő népszerűsége Gordonon kívül a perzsa Herceg őfelsége tett szert 2004-ben.

1. Gordon Freeman (HL2)	51,00 %
2. A Herceg (PoP: WW)	11,91 %
3. Tom Conlin (MoH: PA)	3,64 %
4. Jack Carver (Far Cry)	2,55 %
5. Marine (Doom 3)	2,00 %



Egy játék minőségét sokféle tényező meghatározza. Ezek közül van, ami könnyen megfogható (grafika, hangok), van, ami szubjektív mivolta miatt nehezebben (hangulat, szavatosság). Természetesen az előbbiekre szavazhatatok, mégpedig a következőképpen.

## TECHNIKAI DÍJAK

### Legjobb Grafika

Szép-szép a HL2, de arra nem gondoltunk volna, hogy ennyire simán legyőzi a nagy konkurenset! A szavazatok több mint fele rá érkezett!

1. Half-Life 2	50,12 %
2. Doom 3	22,96 %
3. Far Cry	10,14 %
4. NFS: U2	4,08 %
5. MoH: PA	2,10 %



### Legjobb Hang / Zene

Hangok és zene szempontjából emberére akadt a Half-Life 2 az NFS Underground 2 személyében. Nyilván rásegített az eredményre az „audiotrack”!

1. NFS: U2	26,47 %
2. Half-Life 2	17,12 %
3. Doom 3	9,71 %
4. MoH: PA	6,19 %
5. PoP: WW	4,96 %



### Legjobb Sztori

A Half-Life 2 mesterien felépített története itt sem hagyott esélyt a többieknek. Elsőként az eddigi kategóriákban az élménybe furakodott a Vampire.

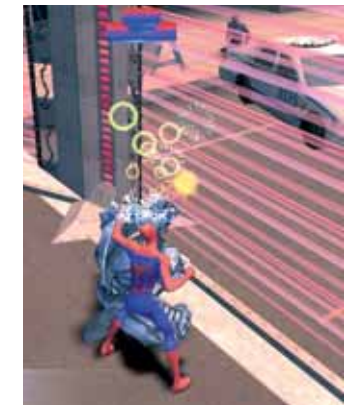
1. Half-Life 2	52,44 %
2. PoP: WW	8,83 %
3. Doom 3	3,64 %
4. Vampire: Bloodlines	3,10 %
5. MoH: PA	3,05 %



### Legrosszabb Játék

A meglehetősen dehonesztáló címet a Pókember bárgyú PC-s feldolgozásának ítélték oda, de nagy csalódás volt Larry és Catwoman idei szereplése is.

1. Spider-man 2	5,23 %
2. LSL: Magna Cum Laude	3,18 %
3. Knight Rider 2	1,95 %
4. Catwoman	1,85 %
5. Mortyr 2	1,74 %





# ÉV JÁTÉKA 2004

A különböző játékkategóriák eltérő népszerűségnek örvendenek, de amióta világ a világ, saját sztárokkal rendelkeznek. Bajban csak azon alkotások voltak, melyek műfaji besorolása nem egyértelmű, így a rájuk leadott voksok megoszlottak különböző kategóriák között...

## KATEGÓRIÁNKÉNTI DÍJAK

### Legjobb Szimulátor

A Ubi Soft a kategória apostola: az első, a második és az ötödik helyezett programot is ők adták ki! A százalékok alacsony értékét egy kis félreértés okozta: delegáltak ebbe a kategóriába néhány autószimulátort is, a Richard Burns Rally pedig végül toronymagasan győzött. Eredményét azonban csak az „Autóverseny” kategóriában vettük figyelembe.

1. Pacific Fighters	8,10 %
2. LO: Modern Air Combat	5,49 %
3. MS CFS: Firepower	2,74 %
4. Wings of War	2,00 %
5. IL-2 Sturmovik: FB - Ace	1,50 %

### Legjobb Stratégia

A legszorosabb harc ebben a kategóriában alakult ki! 0,9 százalékkal ugyan, de a Dawn of War végül maga alá gyűrte a Rome-ot! A nagy reményekkel induló BfME nektek sem nyerte el tetszésüket maradéktalanul (nekünk sem), a 4-5. helyen pedig magyar „házimérgőzés” alakult ki, melyben meglepetésre az Exigo győzedelmeskedett a Panzers felett!

1. W40k: Dawn of War	24,78 %
2. Rome: Total War	23,88 %
3. LotR: BfME	13,16 %
4. Armies of Exigo	7,96 %
5. Codename: Panzers	6,26 %

### Legjobb Kalandjáték

Kate Walker kalandjainak folytatása az utolsó pillanatig nagy harcban állt a Myst sorozat legújabb részével. Ebben a kategóriában indították az év utolsó napjaiban megjelent Pirates!-t is (e havi számunk fókusz témáját), amely nyilván sokkal jobban szerepelt volna, ha néhány héttel hamarabb debütál, és több ideje marad 2004-ben bizonyítani.

1. Syberia 2	14,24 %
2. Myst 4: Revelation	12,33 %
3. Sid Meier's Pirates!	5,73 %
4. Broken Sword 3	4,41 %
5. Sherlock Holmes&TCotSE	3,08 %

### Legjobb Autóverseny

Bár az RBR csak harmadik lett, mentségére legyen szóva, hogy nagyon sokan a „Szimulátorok” között indították. Meglepetés befutó a második helyezett Flat-Out, ám még ő is messze-messze lemaradt a kategória abszolút sztárja, az NFS: U2 mögött. Ekkora fölénnyel senki más nem diadalmaskodott. Colin bácsi sorozata mélypontra van, a TOCA 2 is legyőzte.

1. NFS: U2	77,79 %
2. Flat-Out	6,62 %
3. Richard Burns Rally	3,24 %
4. TOCA Race Driver 2	2,16 %
5. Colin McRae Rally 2005	2,03 %

### Legjobb Szerepjáték

Nem nagyon kényeztette el a szerepjáték-rajongókat a 2004-es esztendő, erre bizonyították, hogy a tulajdonképpen 2003 végén megjelent Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark is be tudott kerülni a legjobbak közé! A győztes személye egyértelmű, a műfaj szerelmeseinek pedig reménykedésre ad okot, hogy a WoW még megjelenése előtt, béta állapotában is dobogón végzett!

1. Vampire: Bloodlines	36,12 %
2. Sacred	11,05 %
3. World of WarCraft béta	8,22 %
4. Beyond Divinity	4,96 %
5. NWN: HotU	2,83 %

### Legjobb TPS

Bár a különbségek nem idézik az előző kategória dimenzióit, a Prince of Persia: Warrior Within győzelme egyértelmű és megkérdőjelezhetetlen. Őt két árnyékban lopakodó csendes gyilkos követi a második és harmadik helyen settenkedve, majd az erőszakosabb stílust képviselő The Suffering és a Manhunt zárja az élmezőnyt.

1. PoP: WW	37,85 %
2. SC: Pandora Tomorrow	6,78 %
3. Hitman: Contracts	5,92 %
4. The Suffering	3,70 %
5. Manhunt	3,21 %

### Legjobb Sportjáték

Ebben a kategóriában szinte minden évben borítékolni lehet az eredményt, ám ez évben biztos nem lett volna ennyire könnyű dolga a FIFA 2005-nek, ha a PES4 – a Pirates!-hez hasonlóan – nem az év utolsó pillanataiban érkezik meg. Nem baj, majd a jövő évi „Best of” szavazáson bizonyíthat! Sikerebbek szoktak lenni a THPS-játékok, a legújabb rész annyira nem jött be Nektek.

1. FIFA 2005	51,28 %
2. NBA 2005	13,85 %
3. Pro Evolution Soccer 4	7,35 %
4. Tony Hawk's U2	6,84 %
5. NHL 2005	6,75 %

### Legjobb FPS

Ha megnéztétek az eddigi kategória győzteseit, egyértelmű, hogy ki lett a legnépszerűbb stílus, az FPS-ek befutója. Bevalljuk őszintén, a sorrendre számítottunk, ám a különbségek számunkra is meglepőek: olyan nevek, mint a MoH: PA vagy a Far Cry épp csak az 5 százalékos határ környékén fogtak pozíciót, és a Doom 3 sem jött ki a tízből. Ez még egy Half-Life 2-től is durva ☹.

1. HL2	62,66 %
2. Doom 3	9,74 %
3. MoH: PA	5,65 %
4. Far Cry	4,81 %
5. CoD: UO	4,42 %

## 2004-ES ÉV JÁTÉKA

Tavaly az egyes kategóriák bajnokai között óriási harc dúlt a végső győzelemért: az FPS-befutó Call of Duty csak orrhosszal csusszant be győztesként a TPS-sztár Max Payne 2, az NFS: U és a többiek előtt. Ehhez képest az idei eredmény letaglózóan egyértelmű: az első helyen végzett Half-Life 2 több mint hatszor (!) annyi szavazatot kapott, mint a második helyezett NFS: U2, és tizenháromszor annyit, mint a harmadik Doom 3! A HL2 hangos sikerét leszámítva az egyensúly azért felfedezhető: első tízben az összes népszerű kategória sztárja képviselteti magát, még a máshol nem jegyzett Sims 2 is (nem tisztázott műfaji besorolása miatt az ő szavazatai is megoszlottak több kategória között, akárcsak a RBR-é!)

1. HL2	54,09 %
2. NFS: U2	8,75 %
3. Doom 3	4,03 %
4. PoP: WW	3,86 %
5. MoH: PA	2,78 %
6. Far Cry	2,56 %
7. The Sims 2	1,88 %
8. W40k: DoW	1,76 %
9. Vampires: Bloodlines	1,31 %
10. FIFA 2005	1,19 %





# SID MEIER PIRATES



Repül a nehéz kard, ki tudja hol áll meg...

Arggh, matey! Ismét rettegett kalózaként tarthatjuk rémületben az egész Karib-tengert Sid Meier klasszikusának újrafeldolgozásában. Rettegjetek csak, kincsekkel megrakott spanyol galleonok, gazdag tengerparti nagyvárosok és ábrándos leánykáitokat féltő befolyásos polgármesterek: 17 év elteltével megint felhúzzuk a halálfejes lobogót!

**M**a már engem is elrémiszt a tény, de 1987-ben sokkal jobban ismertem a Karib-tengert, mint azt a kerületet, ahol akkoriban laktam. Ha bárki megkérdezte tőlem, hogy merre van a környéken lévő bármelyik utca, akkor csak zavartan pislogva ráztam a fejemet – bezzeg, ha arra lett volna kíváncsi, hogy Port Royal városából merre kell hajózni, hogy Havannába érjünk: na az kapásból ment volna. Hihetetlen, mennyi időt töltöttem Commodore 64-esem monitorja elé szögezve, miközben hajókat zsákmányoltam, városokat fosztogattam, kormányzók lányait csábítottam: egy szóval a *Pirates!*-ben én voltam az Újvilág leghíresebb – és legjátékaddiktívabb – kalóza. Ahogy teltek, múltak az évek, különböző fejlesztők próbálták az egykori klasszikus sikerét lepipálni saját klónjaikkal, de a *Pirates!* hangulatát a legtöbben hiába is próbálták visszaadni, pedig az SVGA, majd a 3D-s grafika beköszöntével a Karib-ten-

ger egyre inkább megszépült. Úgy látszik, egyvalaki mégiscsak képes a régi receptet a mai igényeknek is megfelelő formába önteni, ez pedig nem más, mint maga a mester: Sid Meier.

## Hét tenger ördöge

Mielőtt az értékelés szövevényeibe belevesznénk, nem árt, ha az újdonsült kalózok számára felfedjük, hogy mi az ábra Sid remake-jében. A *Pirates!*-ben egy karib-tengeri kalóz teljes karrierjét vihetjük végig, ahogy ifjú, kezdő kapitányból szép lassan igazi legendává válunk. Alapvető célunk, hogy bosszút álljunk egy gonosz spanyol nemesemberen, Mendozán, aki családukkal annak idején alaposan kibabrált. A játék intrójában láthatjuk is, amint szüleinket, testvéreinket elhurcolják, és fiatal suhancként épp hogy meg tudunk lógni Mendoza embereinek karmai közül.

A megtorlás vágya persze csak eleinte vezeteti útjainkat, Sid Meier játéka az ugyanis az az igazi szépsége, hogy gyakorlatilag azt csinálunk benne, amit akarunk. Ha csak a gyors és kegyetlen meggazdagodásra hajunk, akkor egymás után csáklázhatjuk meg az arannyal megrakodott spanyol galleonokat, ha hírnévre és persze még több pénzre vágyunk, akkor ellenséges városokat foglalhatunk el, de akár fejdáaszt is játszhatunk a rivális kalózkapitányok elfogásával, vagy az inka birodalom mesés kincsei után kutathatunk, felfedezhetjük a

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Stratégia/akció/kaland  
**KIADÓ** Atari

**KÖRNYEZET** Karib-tenger, 1600.  
**FEJLESZTŐK** Firaxis

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Sid Meier's Antietam, Alpha Centauri, Civ III

**GYORSLINK** 714

**TIPPEK** a 102. oldalon  
**CSÍTEK** a 98. oldalon



# R'S ES!

Karib-tenger legrejtettebb zugait, megkereshetjük elveszett családtagjainkat, illetve, aki igazán békés természet, az akár kereskedhet is. (Bár nehezen tudom elképzelni, hogy ebben a játékban bárki is pusztán a kereskedelemmel foglalkozna...)

A *Pirates!* igazi varázsa azonban, hogy ezek a tevékenységek összefonódnak, így igazából mindegyikben részünk lesz. Ahogy elfoglaljuk az első spanyol hajónkat, az angol kormányzó elégedettségét kifejezve előléptet minket, illetve birtokot is adományoz nekünk.

Hamar rájövünk azonban, hogy a ranglétrán való felemelkedéshez sokkal hatékonyabb a spanyolok gazdag városainak kifosztása, majd elfoglalása.

Ehhez persze emberekre van szükségünk, akiket a helyi kocsmákban (honnán máshonnan...) szedhetünk össze. A csinos és dúskeblű felszolgálólány persze nem tud sármunknak ellenállni, és a kocsmárossal egyetemben titkos információkat kottyant el többek között gonosz nemesemberekről és kalózkokról, akik állítólag tudnak valamit rég elveszett családtagjaink hollétéről. A lányt azonban időnként katonatisztek inzultálják, úgyhogy már itt is jól kell bánnunk a pengével, hogy rendreutasítsuk a pimasz bakákat, illetve, hogy a kocsmatöltelek tiszteletét kivívjuk. Ha ennek hatására elég nagyszámú díszes kompániát szedtünk össze, akkor akár városokat is megpróbálhatunk kifosztani, hogy partra szállva taktikai harcban vegyünk részt, az erődítményt körülvevő dzsungelben a helyőrséggel megküzdvé. Lehetőségeink tárháza tehát rendkívül széles, és a felemelkedéshez vezető úthoz igazából mindegyiket érdemes és szükséges is kipróbálnunk.





## HOGY A GYENGÉBB NEM IGENT MONDJON...

Nőhódítási praktikák a Pirates!-ben

Míg a korábbi Pirates!-ben elég volt gazdagnak és jóképűnek lenni a kormányzók lányai szívének elnyeréséhez (a külső adott volt, ogre karaktert ugyanis nem indíthatunk...), addig itt különféle aljátékokban, illetve ajándékozási procedúrákban is részt kell vennünk. Mondanom sem kell, hogy minél szebbek az ifjú hölgyemé-nyek, annál nehezebb a szívüket elnyerni. (Akárcsak az életben ☺?)

### Első szakasz: Táncolj vele!

Rögtön a hódítás legelső részében kell a legnehezebb procedúrán túlesnünk: a táncon. A leányzó szépsége persze arányos azzal, hogy mennyire kell gyorsan és ügyesen roponunk... Konkrét tippeket tipprovatunkban olvashattok erről az igencsak kemény részről.



### Második szakasz: Hölgyem, fogadjá el ezt a csekélységet...

A második vagy harmadik sikeres tánc után (ez sok mindentől függ) a hölgyike hamarosan megemlíti, hogy úgy örülne valami kis ócska csecsebecsének... Nos, az ékszert a kocsmában vásárolhatjuk meg a szakállas üldögélő fickótól. Ja, és annyiba kerül, hogy három hadiflottát is vehetnél az árából.



### Harmadik szakasz: A féltékeny udvarló

Ez a rész szerepelt a klasszikus Pirates!-ben is: le kell kardoznunk a hölgyemény korábbi udvarlóját. Általában nem nagy szám legyőzni őket, hacsak nem vagyunk már nagyon öregek és gyengék a vívás-hoz.



### Negyedik szakasz: A galád rabló

Amikor már minden jól menne, akkor jön egy spanyol kéjvágó fickó, és lenyúlja a nőnket. (Ismerős ez is, mi?) Nos, nem kell más tennünk, mint megígérni a zokogó atyának, hogy visszahozzuk egyetlen gyermekét. Mivel szerencsére a lány nem önszántából lécelt le a spanyollal, hanem



elrabolták, így nincs más dolgunk, mint 1. kinyomoznunk merre van a hajója, 2. megtalálnunk, 3. megcsákláznunk, 4. megvívniuk a fickóval, aztán 5. hazautaznunk a hálás és szerelmes lánykával. Bagatell... (...nem lehet az első négyet kihagyni? – ender)

### Ötödik szakasz: A házasság gyönyöre

Amikor hazatértünk, akkor először hagyjuk ott a lányt apuval, hadd örüljenek egymásnak, aztán térjünk vissza hozzá, hogy megkérjük a kezét. A házasság után továbbra is csapathatjuk a szelet más lányoknak, de újraházasodni már nem fogunk. Az ara nagy előnye viszont, hogy a táncos partik után folyamatosan adogatja a térképeket a legendás kincsekről.



Már a második hajót sorozom ágyúval: a cápák ma este áldani fogják a nevemet...



„Ez nem ér, mert pont a jobb oldali vakszemem felől támadtal!!! Nem kezdhetnék újra...?”

## „Felébredsz... és kalóz vagy!” (a Gengszterfilm után szabadon...)

Ugyanakkor a Pirates!-ben (mint általában Sid Meier más játékaiban is) az az igazán nagyszerű, hogy komplexitása ellenére a játék elején azonnal bele tudsz merülni az események sűrűjébe. Nincsenek itt kérem unalmas és hangulatrontó oktatórészek, hosszadalmas magyarázkodások. Csúpan ki kell választanod, hogy milyen nemzet oldalán szeretnél indulni, valamint egy bizonyos speciális képességet (vívás, orvoslás vagy a nők meghódítása), aztán egy rövid átvezető után kapásból ott állsz a leendő hajód fedélzetén, kezében egy karddal (melynek típusát Te választod ki), veled szemben az ellenséges kapitány: En garde! – és a pengék már össze is csaptak. A játéknak később sem lesz olyan momentuma, amely nehezen érthető, agyonbonyolított vagy unalmas lenne, esetleg túlzott menedzseri vagy stratégiai affinitást igényelne. Szinte minden parancsunkat le tudunk vezényelni a billentyűzet segítségével, nincs hatmillió shortcut, és az egér érzékenységét sem kell beállítani. A hajónk irányítása, illetve a csaták során az ágyúzás gyerekjáték, nem kell a szánkba rágni oktató videókkal (á la Evil Genius...), hogy például melyik típusú ágyúgolyó mire jó, mégis rögtön vágni fogjuk. Hasonlóan egyszerű és egyszerű a kalmárkodás, vagy a „diplomácia”.

Előbbinél nyilván az a legfontosabb, hogy olyan helyen passzoljuk el az egyre tekintélyesebb zsákmányt, ahol egyrészt van „fizetőképesség” (vagyis a kereskedő erszénye vastagabb, mint a két Padódd egymás mellé állítva), másrészt jó árat adnak egy adott termékért. Túlzott kereskedői véna nem szükséges hozzá, hogy kifigyeljük, melyek a gazdag városok, és hol miért per-



Argh! Akkor sem megyek borbélyhoz!



## „HÁHÁ! MOST NEM MENEKÜLSZ, TE ÁTKOZOTTI!”

„...állj, állj, csapó! Orlikám, könyörgöm, egy kicsit több beleélést!”

Na jó, gondolom a legtöbben már ismerik az Orlando Bloom és Johnny Depp főszereplésével készült Karib tenger kalózái című nagyszerű kis kalandfilmet, amelyben épp megfelelő mennyiségű humorral vegyítették a szellemhajós kincs vadászósdiát. Viszont a klasszikus hollywoodi filmek ingyencin kívül már biztos jóval kevesebben hallottatok Errol Flynn 1935-ben és '40-ben készült két alapfilmjéről, a Blood kapitányról és a Hét tenger ördögéről (Sea Hawk). Mindkét alkotást Michael Curtiz (alias: Kertész Tamás) rendezte, és pontosan ugyanazt a kalandos-romantikus hangulatot árasztják magukból, mint amit a Pirates! A hasonlóság nem véletlen: Sid Meier mesélte nekem, hogy az ihletet ezek a fiatakorában látott filmek jelentették...



kálnak több aranyat, mégis, igazi elégedettség érzést kelt, ahogy a hajóink gyomra kiürül, ugyanakkor az aranyládáink szépen megtelnek. A diplomácia is egyértelmű: nyilván egy adott nemzet kormányzói nem komálják, ha egymás után foglaljuk el honfitársaik hajóit és városait, így ilyenkor gyorsan kitessekelnek, viszont ha az ellenséggel tesszük ugyanezt, akkor sorra kapjuk az

újabb és újabb kinevezéseket, illetve földbirtokokat, a kormányzó csinos lányának kegyeiről már nem is beszélve...

### Politika- és geográfialek kalózkodnak

Szóval a kezelhetőség tökéletes, nehogy azt higgyétek azonban, hogy ez az egyszerűség primitív játékmenetet takar! A Pirates! olyan finoman kidolgozott és összetett, mint egy svájci óramű, és ezt igazán akkor vesszük észre, amikor egyre jobban bejárjuk a Karib-tengert, és szép lassan felfedezzük az összefüggéseket. Például nemcsak nekünk kell figyelniünk a politika alakulására, hanem mi magunk is befolyással vagyunk rá: ha például francia kalózként (és fent tartva a jó viszonyt a franciákkal!) állandóan a spanyolok hajóit fosztogatjuk, akkor egy idő után szétverhetjük a nehezen összehozott kis békeszerződést, és megint kezdetét veszi a két nép közötti háborúztatás. Viszont ha érdekeink úgy kívánják, hogy mondjuk, éppen a hollandoknak gazsuláljunk egy zsíros kinevezés reményében, akkor a játék ezt is figyeli, s a franciák és hollandok hamarosan békét fognak kötni. Újdonság a mostani részben, hogy a hadüzenetet vagy a békekötést szállító kö-

vetet külön hajón küldik el, amelyet mi magunk is elkísérhetünk – erre a kormányzók gyakran meg is fognak kérni. Emellett feltűzelhetjük az indiánokat, hogy rendezzenek egy kis mézszárlással egybekötött partraszállós partit egy olyan városban, amelyet ki szeretnénk fosztani, de túl sok katona várna minket előreszegezett szuronyokkal fogadóbizottságként. A Karib-tenger ezúttal egyébként is sokkal inkább él és lélegzik, mint a korábbi részben: a főtéeképen ugyanis végre nemcsak a saját hajónkat láthatjuk, hanem a különböző nációk és

kalózkodók is ott suhannak el, illetve egymást is támadják. Egyedül azt sajnáltam, hogy nem tudunk bekapcsolódni egy éppen zajló küzdelembe, hogy a gyengébbik megmaradó félnek nekiessünk, veszteségeit így kihasználva. (Ilyenkor ugyanis eltűnik az egyik harcoló fél.)

### „Életünket és vérünket!” (De aranyat azt nem...)

A hajózásnál most is jellemzőek a klasszikus Pirates!-ből ismerős nehezítések. Egyrészt a legénységünk igazi bélpoklosokból áll, akik nem átallnak minden kaját felzabálni, ami a hajó gyomrában található. Természetesen minél nagyobb embereink száma, annál





Vigyázz, Juan, jön a lépcső! – Ilyen olcsó trükköknek én nem felülni, te piszkos inglis!



hamarabb pusztítanak el mindent sáska módjára, az éhes tengerészből pedig először mérges tengerész, aztán halott tengerész lesz, amelyek közül számunkra egyik sem előnyös. (Szerencsére kannibalizmus nem szerepel a játékban...)

kevesebbre becsülnék minket, és fogják az egyik hajónkat, a zsákmány tekintélyes porcióját, és szépen lelépnek ezekkel. Idáig nyilván nem szabad hagynunk fajulni a dolgokat, hanem amikor már nagyon régóta vagyunk úton, akkor szét kell osztani

## A kereskedő erszénye remélhetőleg vastagabb, mint a két Padődő egymás mellé állítva...

A másik megkötés embereink egyre növekvő zsugorisága, illetve az iránti aggodalma, hogy a hosszú expedíciók után mikor kaphatják már meg végre a porciójukat, amelyet aztán rumra és örömlányokra elverhetnek. Minél tovább hajózunk, és minél többen gyűlnek az adott aranyrésze, kalózáink annál boldogtalanabbak, majd dühösebbek lesznek, végül egy szép napon közlik, hogy már a csizmájuk szárán lévő piszoknál is

a zsákmányt, melynek oroszlánrészét úgyis mi kapjuk. A gond csak az, hogy ilyenkor telik-múlik az idő, és mi sem leszünk fiatalabbak, vagyis a játék igazi kihívását adja, hogy lehetőleg minél tovább húzzuk az időt a zsákmány felosztásáig, illetve gazdagságunk a lehető legnagyobb legyen, valamint céljaink közül is minél többet sikerüljön beteljesíteni. Továbbá a nehezítések közé tartozik most is, hogy keletre nehezebb

„Csókolom a kezeit, lábát, náccságosasszon!”



# EGY SZ

## SID MEIER-INTERJÚ

**S**id Meierrel, a stratégiai játékok atyjával ültünk le beszélgetni a *Pirates!* hamburgi sajtótájékoztatója után, amelyet – stílusosan – egy, az Elba vizen himbálódzó hajó termében rendeztek meg. A híres designer teljesen közvetlenül és sztrallúrók nélkül beszélgetett velünk, így a szokásos, „kötelező” jellegű, fejlesztői interjúkérdések mellett igyekeztünk kicsit fantáziadúsabbakat is feltenni...

**GameStar: Ön híres arról, hogy minden idők legaddiktívabb játékeit készítette. Van valamilyen titkos receptje, amellyel el tudta érni, hogy az emberek egyszerűen képtelenek legyenek elszakadni a játékaiktól?**

**Sid Meier:** Nos, az az igazság, hogy sok mindent kipróbálunk egyszerre... Először is mindig ügyelünk arra, hogy már rögtön az első negyedóra szórakoztató legyen, és a játékos azonnal bele tudjon merülni. Az a lényeg, hogy ne lankadjon a figyelmek, és folytatni akard a játékot. Ezután már csak arra kell ügyelnünk, hogy folyamatosan fenntartsuk az érdeklődésed egyszerre két-három dologgal. Ha elértük, hogy sohase tudj arra gondolni: „na, most itt a megfelelő pillanat, hogy kicsit abbahagyjam a játékot”, akkor jó munkát végeztünk.

**GameStar: Miért nem lehetünk a játék során női kalózzakkal? A történelemből is ismerünk erre példát...**

**Sid Meier:** Nos, gondoltunk rá, hogy talán nem lenne rossz egy női avatár, ugyanis – számunkra is kicsit meglepő módon – a *Pirates!*-szel a nők is szeretnek játszani. Sajnos az idő rövidsége miatt végül ezt mégsem tudtuk PC-n megvalósítani, viszont a jövő év elején kijövő xboxos verzióban lesz női főszereplő karakter is.

**GameStar: Mi a véleménye az olyan *Pirates!*-stílusú játékokról, mint például a *Sea Dogs*, a *Pirates of the Caribbean*, a *Tortuga* vagy a *Corsairs*?**

**Sid Meier:** Ez mindössze azt mutatja, hogy a *Pirates!* rendkívül populáris téma, amelyet mindegyik designer a saját módján szeretne megközelíteni. Mindegyikben van valamilyen, a többi közül kiemelkedő egyéni ötlet.

**GameStar: Hősünk a játék során megöregszik... Gondoltak-e arra, hogy esetleg *Fable*-szintű testi elváltozásokat alkalmazzanak?**

**Sid Meier:** Ennyire azért nem dolgoztuk ki az idősödés folyamatát, hiszen a főszereplővel nem aggastyánkorkban, hanem korábban vonulunk vissza, de azért bizonyos fokú ráncosodás megfigyelhető az arcán. Összesen három változást vehetünk észre rajta, és mi ezt reálisnak is tartjuk.

**GameStar: Mennyire öregedhet meg hősünk, mire végül kénytelen lesz visszavonulni? Én 47 éves korig húztam...**

**Sid Meier:** Igazából ez változó, az alapján, hogy elfogyasztasz-e bizonyos fűveket, amelyeket felajánlanak megvásárlásra, ugyanis ilyenkor tovább bírjuk, mint egyébként. Az öregedés folyamata egyébként nem pusztán arról szól, hogy meddig húzzuk, hanem a vívás során is egyre gyengébb lesz az avatárod. A 47 év egyébként szép kor, gratulálok ☺.

**GameStar: Miért nem irányíthatunk egyszerre több hajót csata közben, mint más *Pirates!*-típusú játékok esetében?**

**Sid Meier:** Azért, mert úgy gondoltuk, óriási macera lett volna egyszerre több hajót vezetni ilyenkor. Viszont az ellenség részéről az előfordul, hogy többjükkal is meg kell küzdenünk, és ez tényleg újdonságnak számít. A kereskedőhajók ugyanis gyakran vesznek fel őrző-védő hajókat.

**GameStar: Kiegészítő lemezt terveznek a játékhoz?**

**Sid Meier:** Egyelőre még nincs tervbe véve, hiszen várjuk, hogyan reagálnak a játékosok a *Pirates!*-re. Amennyiben pozitív visszajelzéseket kapunk, akkor esetleg elképzelhető.

**GameStar: Nem félték-e attól, hogy egy ilyen nagy múlttal rendelkező játék új verziójában esetleg csalódnak az emberek? Mik voltak az első reakciók a régi játékosok köréből?**

**Sid Meier:** Mivel szerintem sikerült azt megőriznünk, ami az előző részben oly sikeres volt, ezért az első benyomások rendkívül pozitívak voltak. Egyedül a táncos rész miatt panaszkodtak eleinte néhányan a régiak közül, de aztán ők is belejöttek és megszerették.

**GameStar: A *Pirates!* már megjelent, jelenleg milyen játékon dolgoznak?**

**Sid Meier:** Jelen pillanatban egy bizonyos *Civilization IV* nevű játékot készítünk. Jó lesz ☺! A többi régi



# ERÉNY ZSENI

címünkön is gondolkotunk, hogy esetleg az új 3D-s motorral felújíthatnánk, azonban mivel kis cég vagyunk, ezért nem engedhetjük meg magunknak, hogy egyszerre több játékot is fejlesszünk.

**GameStar:** Ha már a Civilization IV szoba került... Van egy kérdés, amely mindenkit némi aggodalommal tölt el: mi történt pontosan a Civilization branddel? Hallottuk, hogy az Atari „valakinek” eladta...

**Sid Meier:** Nos, egyelőre csak annyit mondhatok, hogy bár az Atari fogja továbbra is árulni a Civilization III-at, és az összes kiegészítőt, illetve a Pirates!-t is, viszont a Civ IV egy másik kiadónál fog megjelenni. Hogy pontosan melyiknél, azt sajnos még nem árulhatom el... Aggódni nem kell érte, hiszen fejlesztjük a játékot.

**GameStar:** Miután újra és újra végigjártam a Civilization különböző részeit, azt fedeztem fel, hogy a legkönnyebben a kommunizmus államrendjével lehet megnyerni a játékot. Nem gondolja, hogy ez mulatságos a szovjet rezsim összeomlása után?

**Sid Meier:** (Nevet) Egyrészt az a válaszom, hogy mi nem szeretnénk semmiképpen sem túl sok politikát illeszteni a játékainkba. Másrészt nálunk a legtöbbször sosincs egyetlen lehetséges győzelemhez vezető út. Azt szeretnénk, ha a játékos azt érezné, hogy a „saját játékát” viszi végig, illetve ő maga a főszereplő, és nem valami kitalált figura, akinek azt kell tennie, amire a designer rákényszeríti. Egyesek talán a kommunizmussal tudják legkönnyebben megnyerni a játékot, mások a demokráciával vagy a Kőztársasággal. A mi játékainknak épp az a lényege, hogy nagyon sok mindent ki lehet bennük próbálni.

**GameStar:** Önnek egyébként a Civben mi a győzelemhez vezető kedvenc taktikája?

**Sid Meier:** Én aszerint szeretek államformát választani, hogy éppen technológiákat fejlesztgetek, vagy inkább harcosabb, kitámadósabb játékszakasznál tartok.

**GameStar:** Manapság a körökre osztott stratégiai játékok szinte totális visszaszorulásának lehetünk szemtanúi. Gondolja, hogy ezt a folyamatot valahog meg lehet változtatni?

**Sid Meier:** A konzolokon gamepaddal sokkal könnyebb körök-

re osztottakat irányítani, mint valós idejűeket. Éppen ezért úgy gondolom, hogy az előbbieknél a jövő a konzolvilágot jelentheti, míg az RTS megmarad PC-n.

**GameStar:** Az első Pirates! készítésekor azt nyilatkozta, hogy a szerepjátékok unalmasak és csak a statisztikákról szólnak... Ma is ez véleménye a Fable vagy a KotOR sikerének láttán?

**Sid Meier:** Azóta sokat változott az RPG-világ... Amikor 1987-ben ezt hangoztattam, akkor tényleg domináltak a statisztikák a szerepjátékokban, no meg az is zavart ezekben, hogy rengeteg kis állatot kellett lemészárolni bennük, hogy a maximum pontszámot elérjük ☺. Ma már persze közel sem ilyen rossz a helyzet, illetve itt is jellemző, hogy a különféle designerek különböző utakat követnek. A Fable megalkotásához rengeteg képzőművész kellett, és maga a játék jól mutatja, hogy az eltelt húsz év alatt milyen messzire jutottunk az RPG-fejlesztés terén.

**GameStar:** Bár a legtöbbször csak a Civilizationról és a Pirates!-ről ismerik, mi azért tudjuk, hogy Ön karrierjét repülőszimulátorokkal kezdte... Manapság azonban a szimulátorok visszaszorultak. Mit gondol erről?

**Sid Meier:** Ez egy igencsak összetett kérdés... Sok mindent felhoznánk, de szerintem a legfőbb ok abban keresendő, hogy ez a műfaj túlságosan is komplikált az átlagjátékosok számára, pedig manapság a játékok egyre inkább nekik szólnak.

**GameStar:** Az Ön programjait mindig is inkább „visszafogott” grafika jellemezte, a játékmenet terén viszont páratlan élmény nyújtanak. Szeretne-e ezen változtatni, vagy továbbra is az a filozófiája, hogy legfontosabb a játékmenet, és csak azután érdekes a megjelenítés?

**Sid Meier:** Persze számunkra a játékmenet az elsődleges, de azért igyekszünk a lehető legkellemesebb grafikát megalkotni. Ugyanakkor, ha valamiért kénytelenek vagyunk választani közöttük, akkor biztosan a látványvilág terén teszünk kompromisszumokat. Ha csili-vili grafikát akarsz, ahhoz moziba is mehetsz. A játékok viszont szóljanak önmagukról, ne pusztán a látványról...

**Az interjút készítette:  
Bad Sector**







„Inglis, várni kicsit, valamit a tűzön felejtettem!”



Úgy tűnik, idén mi nyertük meg a vitorlásroncsderbit...

„Te vagy az drágám? Kihoztad a mamuszkámát és a malagaboros kancsómát?”



hajózni, mint nyugatra. (Mivel az uralkodó szélirány keleti ©... – Csonti) Szerencsére azért ezt a készítőket most nem annyira durván alkalmazták, és ha ügyesek vagyunk, akkor a változó széláramlatokat nagyszerűen ki tudjuk használni. Másrészt sokkal könnyebb dolgunk van, ha vásárlunk néhány olyan eszközt, amely a hajózást elősegíti (UFO-technológiák? Vagy túl sok X-aktákat néztek? – ender)...

### Kerekes faláb és felhúzó papagáj azért nincs

Bizony, további újdonság a mostani Pirates!-ben, hogy speciális tárgyakkal, fegyverekkel segíthetjük kalózunk érvényesülését. Tegyük fel, hogy a vívásokban nem mutatsz rokonságot a perzsa Herceggel... Sebaj, a különféle páncélok megvédik testedet, a dupla pisztolyokkal már a párbajok elején megsebesítheted az ellenfeled, a speckó pengékkel pedig sokkal könnyebben szeleltelheted fel az ellenséged. Vagy talán a táncolás során zavar a falábod? (Mármost a táncképességed, nem a kalózos falábod, mert olyan nincs ©...) Ebben az esetben a szintén beszerezhető különleges cipellők révén mutathatod meg szíved hölgyének, hogy te vagy a táncparkett ördöge. Esetleg sokáig szeretnél egészségesen élni, illetve kalózkodni? (A játék logikája szerint ugyanis 30-as éveinktől kezdve egyre ramatyabb álla-

## NOÉ APÁNK IS EZT TOLTA A BÁRKÁJÁN

A klasszikus Pirates!

A 1987-es legelső Pirates! C64-re jelent meg, és részben Basic programnyelven íródott. Egyetlen 5¼-es flopi két oldalát foglalta el. Kazettás verziója (az egykori Commodore Világ-os poénkodós lóditások ellenére ©) nem volt. Magáról a Pirates!-ről bővebben, illetve a régebbi Pirates!-klónokról a Játékmúzeumban olvashatsz Berr tollából.



potba kerülünk, amit természetesen személy szerint kikérek magamnak!) Nincs más teendő, mint beszerezni a speciális növényi kérgeket, amelyek meghosszabbítják karrierünket, illetve jobban megőrzik vívóképességünket, ugyanis az öregedő kalózok egyre lassabban vagdalkoznak. A játéknak szinte mindegyik momentumára van valamilyen „segédeszköz”, amelyet jó pénzért beszerezhetünk a helyi kocsmákban ücsörgő gyanús szakállas fickóktól. No és a saját eszköztárunk mellett feltölthetjük vitorlásainkat



## GARRETT A MI MESTERÜNK

Lopakodás

Míg a klasszikus *Pirates!*-ben a program véletlenszerűen döntötte el, hogy a „sneak into town” menüpontot kiválasztva bejutunk-e gond nélkül a városba, vagy sem, itt egy lopakodós részben kell bejutnunk. Hál'istennek, ezúttal nem Sam Fishert kell játszsanunk, hanem egy Pac Man-játék során kell kikerülnünk a sétatífálók öröket a labirintusszerű városban. Őszintén szólva ez a rész nem tartozik a kedvenceim közé, de lehet, hogy csak túlságosan türelmetlen vagyok.



is! Bizony, csakúgy, mint a *Need for Speed: Underground*okban, a *Pirates!*-ben is upgrade-elhetjük a hajóinkat, csak nyilván itt nem spoilereket, új motort vagy felfüggesztést vásárolhatunk, hanem jobb vitorlákat, speciális védelmet nyújtó vaslemezeket, rézágyúkat (Gábor Áron not included, sold separately...) és egyéb, a hajózást gyorsító, illetve a csatákban előnyt nyújtó pluszokat. A hajók tuningolhatósága a nyilvánvaló taktikai előnyök mellett több szempontból is zseniális ötlet. Egyrészt így sokkal jobban kötődünk egy adott vitorláshoz, és alaposan meggondoljuk, hogy megszabaduljunk-e egy alapból kicsit lassabb, ám rendesen felspezített gályától egy gyorsabb, viszont teljesen „szűz” hajó ellenében. (A speckók felszerelése ugyanis nemcsak drága mulatság, hanem viszonylag bonyolult történet is, ugyanis mindegy kikötőben más és más eszköz szerezhető be.) Másrészt, ahogy egyre feljebb

kerülünk egy adott nép ranglétráján, a hajóácsaik úgy számolják fel egyre kedvezményesebb áron – végül ingyér' – a tuningolós eszközöket, így pedig a zsákmányolt hajóktól sokkal zsirosabb áron szabadulhatunk meg.

### Elcsúszasztjuk őket szegyenükben

Persze a tuning önmagában nem érne semmit, ha nem használhatnánk ki kedvenc vitorlásunk extra tulajdonságait. A spéci eszközök legjelentősebb haszna a hajócsatáknál jelentkezik: itt tudjuk ugyanis élesben

## A dühös tengerészek egy szép napon közlik, hogy már a csizmájuk szárán lévő piszoknál is kevesebbre becsülnék minket.

kipróbálni, hogy a rézágyú tényleg messzebb hord-e, mint a sima, vagy hogy a speciális hajóvászonnak köszönhetően gyorsabban hasít-e a hajónk, miközben utol akarjuk érni az ellen ladikját, vagy egy hirtelen kanyart akarunk bevenni az ágyútűzét kikerülendő.

A hajócsata egyébként továbbra is a *Pirates!* legélvezetesebb részei közé tartozik. Bár elsősre igen szimplának tűnik ez a kikerülő, becélzós, eltalálós hadművelet, hamar fel fogjuk fedezni, hogy mennyi taktikai mélység található benne. Szinte mindegyik küzdelem máshogyan zajlik le, és ezáltal egyszerűen megunhatalatlan. Amikor például a mi hajónk erősebb, illetve a legénységünk túlerőben van, akkor lehetőleg minden idegszálunkkal arra kell koncentrálnunk, hogy idejében, minél kevesebb veszteség nélkül az ellen bárkája melle hasítsunk, amikor viszont rosszabbul állunk, akkor – a megfelelő szelet kihasználva – ide-oda kell sasszénunk, hogy telibe trafáljuk az ellent, mi viszont kikerüljük az ő ágyútűzét. Az ellenséges hajók mesterséges intelligenciájának fajtája kapitányaik, típusaik, illetve az adott szituáció

alapján változó. A gyengébb spanyol kereskedőbárkák például nagyon szálmalmasan és gyengén próbálnak menekülni, és csak tessék-lássék tüzelgetnek ránk, az agresszív kalózkodók és kalózvadászok pedig ügyesen kanyarognak lövéseink elől (persze, csak ha nekik is elég gyors fregattjuk van hozzá), aztán villámgyorsan nekünk rontanak. Ez egyébként csak két szélsőséges példa: ezen belül nagyon sokféle hajópárviadalban részünk lesz.

A hajós csatában egyedül azt sajnáltam, hogy pusztán egyetlen

(*A Tortuga is ebben a betegségben szenved – Csontji*)

### „Az x jelöli a helyet...” (Monkey Island)

Természetesen bizonyos játékelemeket azért meg kellett változtatni a klasszikushoz képest, nehogy már szó érje a ház elejét. Idetartozik a kincskeresés, illetve az elveszett családtagok utáni kutakodás. A térképrészleteket különféle NPC-ktől kaphatjuk, miután valamilyen módon sikeres interakcióba léptünk velük. A rég elveszett hűgünk, nagybácsink, nagynénénk, nagyapánk hollétét kalózkapitányok elfogásával, a mesés inka kincsek helyét pedig a családtagoktól és polgármesterek lányaitól tudhatjuk meg: utóbbiakat nagyszerű tántudásunkkal kábitathatjuk el (már ha tudjuk). Az információszerzés tehát lényegében nem változott, viszont maga a konkrét keresés már igen. Amikor partra szállunk, akkor egy 3D-s terepen találjuk magunkat, ahol – számomra érthetetlen okokból – nem zoomolhatunk ki-be. (Pedig szerintem az engine megengedné.) *folytatása a 62. oldalon*



„Egy ojom, egy bodotta!”



„En is örülök nagyfater! Na akkor hol van az a kincses térkép, amiről anya mesélt???”



„Nah jól van, nem kell összenyálazni és engedje már el a kezem is! Már teljesen elzsibbadt...”



## Üzenet a palackban

Találtunk egy hajónaplót... Méghozzá nem is akármilyet: egy kalózkapitányét, aki végigfosztogatta az egész Karib-tengert, gályák ezreit süllyesztette el, városokat döntött, romba és nem átalított még felsőbb körökbe is bekerülni a polgármesterek leányainak elcsábításával! Remegve olvastuk az álnokságtól túlfutott sorokat: reméljük Benneteket is hasonló megbotránkoztatással tölt el ez a kis íromány!

1600. június 28.

Na végül csak megtaláltam a fickót. Hát... volt nála arany rendesen! Váltásdíjat ugyan nem kapok érte, mert a tengerbe esett, de még így is jól jártam.



1600. március 27.

Sorra foglalom el a spanyolok kereskedőhajóit! Ezek a szerencsétlenek ennyire nem tudnak vigyázni magukra??? Én vagyok az Isten!



1601. január 10.

Még egy spanyol hajót elfoglaltunk. Ez már a 452-dik... Vagy 453-dik? Még szerencse, hogy beszereztem azokat a rézgyúkat, mert ez a galleon azért kicsit megizzasztott. Itt az ideje, hogy benézzek egy francia kormányzóhoz, hátha újabb kinevezés vár rám, vagy talán csini a lánya...



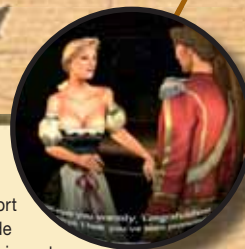
1605. december 30.

Megtaláltam az inka kincset, végre! Nem hiába mászkáltam egy teljes hónapot ezen a nyamvadt földrészen. (Azért, aki ezt a térképet rajzolta, az egy kapitális barom, az biztos...) Na mindegy: én vagyok a kalózzisten, vagy én vagyok a kalózzisten??? Muhahahaha! Most már tényleg feleség után nézek, ha végre ilyen gazdag vagyok... Elég volt a könnyűvérű kocsmáros kiscsajkjából...



1600. április 10.

Ezer ördög és pokol! Valamit magyarázott a Port Royal-i kocsmároslány, de képtelen voltam rá figyelni, mert folyton a mellét bámultam! Valami Jean Lafitte, vagy ki a bánat, aki híres kalóz, meg minden, és ha elkapom, csomó aranyat találok nála... De hogy hol a bánatban találom, azt elfelejtettem.





**PIRATES!  
KÉPEK BEN**

# SID MEIER'S PIRATES!

**1600. január 12.**

Zsákmányoltam pár spanyol hajót és beérkeztem Tortugába. A kormányzó jó fej volt, rögtön kinevezett kapitánynak. Kaptam némi földet is, de ennyi területen legfeljebb répát termeszthetnek... A kormányzó lánya viszont egész csini, remélem, még összejövünk...



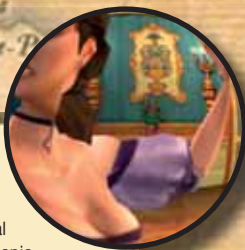
**1600. március 28.**

Na jó, tény hogy kicsit elszálltam, jött valami spanyol kalózvadász hajó, és a legénység fele majdnem odaveszett. Sebaj, veszek még fel embereket az angol Port Royal kikötőjében, ezekből a koszos, tetves alakokból aztán van bőven utánpótlás... Hmm... Vajon szeretnek az angolok?



**1601. február 2.**

Mennydörgős kénköves pokol! Táncoztam a San Juan-i kormányzó lányával és... beégtem!!! Pedig az apja és az egész francia nép nekem köszönheti, hogy megszereztük a várost a spanyoloktól! És mégis otthagytott az a ribanc a táncterem közepén, miközben ott álltam, azzal a hülye vigyorral az arcomon. Áh, a szégyen, a szégyen!



**1601. március 28.**

Sebaj, Lucy a margaritai angol kocsmároslány megvigasztalt... Igaz, el kellett hozzá intéznem egy szemtelen fickót, aki molesztálta, de aztán busásan megjutalmazott a lány. Ehh... micsoda éjszaka volt!



**1602. július 10.**

Megostromoltam Maracaibót, és győztem!!! Istenem, mennyi arany! Én vagyok a Karib-tenger réme! A franciákkal már nem is kell foglalkoznom, ott már gróf vagyok. Ellenben megyek és elfoglalom Rio de la Hacha városát az angoloknak, és hamarosan náluk is én leszek a kis kedvenc. Maraciabót egyébként elfoglalni azért még nem sikerült, de még hallanak felőlem...





## JÁTÉK ÉS VALÓSÁG – A KILENC PIRATES!-BELI KALÓZ A VALÓSÁGBAN

### Bart Roberts

Bár 1719-től csak három évig kalózkapitány, ez alatt az idő alatt több mint 400 (!) hajót fosztott ki, és 51 millió fontnyi kincset zsákmányolt. Amikor garázdálkodása Afrikára is kiterjedt, a brit Royal Navy szármolta le vele és társaival 1722-ben.



### Blackbeard (Edward Teach)

Feketeszakáll elképesztő hírnevét rendkívüli kegyetlenségének és félelmetes külsejének köszönheti, hiszen amúgy ő is csak két évig „tevékenykedett” az 1700-as évek elején. Miután hajtóvadászatot folytattak ellene, egy Maynard nevű kapitány hatalmas túlerővel legyőzte, és embereivel együtt lemészárolta. Ezután a kapitány levágatta a kalóz fejét, kítűzte az árbocra, majd szép nyugodtan hazavitorlázott a váltásdjárárt.



### Captain Kidd

Kidd rendkívül érdekes kalóz volt, ugyanis „legális” privateer kapitányként kezdte karrierjét 1689-ben. Eleinte az angol korona megbízásából fosztogatta az ellenség hajóit, ám később – emberei nyomására – ezt a szempontot egyre kevésbé tartotta fontosnak... Hihetetlen kincseket szedett össze, és ő volt az egyetlen, aki tényleg elásta az aranyát. Végül 1701-ben elfogták, Londonban perbe fogták, és felakasztották.



A dolog ironiája, hogy nem nagyon sikerült ellene megfelelő vádat találni, így végül azért végezték ki, mert megölte William Moore-t, az ágyúsát, ugyanis a fickó hőbörgött, amiért Kidd nem akart lövetni egy, az „angol koronához hű” hajóra.

### Henry Morgan

Ha létezik kalóz, akinek karrierje igazán „ráillik” Sid Meier játékaiban forgatókönyvére, akkor az a leghíresebb: Henry Morgan. A skót származású kalóz végigfosztogatta a Karib-tenger hajóit és jelentősebb spanyol városainak többségét: például Villahermosát, Puerto Principe-t és Maracaibót (ismerős nevek, ugye?) is megkopsztotta – elképesztő taktikai képességről téve tanúbizonyságot. A leghíresebb ostroma a hihetetlenül gazdag Panama elfoglalása volt, amelyet 36 hajóval és 1800 emberrel (!) hajtott végre. Ezen a spanyolok annyira berágtak, hogy háborúval fenyegették Angliát. A szigetországban sokan úgy gondolták, ideje lenne végezni vele, ám Morgan nagyon okosan – még időben – saját maga hajózott haza Londonba, ahol – relatíve szabadon és jómódban – három évet töltött el. Végül 45 éves korában (ideális kor a *Pirates!* befejezésére ☺) Jamaica kormányzójává választották, ahol 1688-ban békében halt meg.



### Jack Rackham

Calico Jack „munkássága” igencsak rövid volt, de annál „tartalmasabb”... Igazából nem is a zsákmányolt kincsek és hajók által maradt meg Rackham az emberek emlékezetében, abban ugyanis elég átlagos volt, hanem a vele hajózó két nő kalóz, a forróvérű Anne Bonny és Mary Read miatt, akik egymással és Jackkel is igencsak szenvedélyes viszonyt folytattak. Maryre egyébként úgy találtak rá, hogy miután (az eredetileg Jack szerelmeként a hajóra került) Anne Bonny mindenkivel lefeküdt Jack hajóján, aki élt és mozgott, a hölgyeménynek végül egy jóképű, fiatal „tengerészre” esett a választása, aki – Anne heves „udvarlásának” ellenállva – kénytelen volt felfedni női mivoltát: ő volt Mary Read. A trió szexuali-

tással túlfűtött kalózkalandjainak végül az vetett véget, amikor az angolok elfogták a hajójukat. Jacket felakasztották, de a két nő megúszta, mivel mindketten terhesek voltak – valószínűleg Jacktól...



### Jean Lafitte

Lafitte karrierje már a függetlenségi háborúba nyúlik. Cartaganától az 1700-as évek végén megkapta a „letter of marque”-ját, és eleinte őt is privateernek tartották, aztán később egyre „kalózabbá” vált. Clairborne kormányzója megpróbálta perbe fogni és elintéztetni, de végül megbocsátottak neki, ugyanis Lafitte megvédte New Orleans-t az angolok támadásától 1812-ben. Igazi hazafi volt...



### L'Olonnais

Jean David Hau, vagy ismertebb nevén l'Olonnois, inkább kegyetlenségei, mint mesés karrierje révén vált híressé. Bár ő is kifosztotta Maracaibót és Gibraltárt, a történelemlényekben úgy maradt meg, mint az a kalóz, aki egy kihallgatás során egy spanyol tiszttal szívtől töréssel kivágta a helyéről, majd ott helyben nyersen megette a még dobogó testrészt. Halála illetette: indiánok fogták el, és az ordító kalóz testrészeit egymás után kitépték, végül elégették, és a hamut a levegőbe szórták.



### Rock Brasiliano

A brazil származású kalóz többször elfogták a spanyolok, ám furfangossága révén mindig megmenekült. Először Campeche-ben akasztották volna fel, de olyan hatásosan fenyegette meg bírát azzal, hogy emberei majd jól bosszút állnak érte, hogy végül az ijedt kormányzó inkább Spanyolországba szállította. Szinte hihetetlen, de Rocknak még innen is sikerült megszöknie, és visszatérnie a Karib-tengerre. Halálának körülményei tisztázatlanok.



### Stede Bonnet

Ha minden idők leglényesebb kalózának címét kiosztották volna, akkor azt Stede Bonnet kapná... (*Én egy Guybrush keresztnevűre gondoltam volna... – ender*) Bonnet eleinte gazdag és művelt földbirtokos volt, ám – mindenki megrökönyödésére – 1717-ben egyszerre csak eleget lett az egészségtől és úgy döntött, hogy ő most nagy kalóz lesz. (Arggh!) Míg minden, magára valamin is adó tengeri rabló első hajóját zsákmányolta, addig Bonnet első vitorlását pénzért megvásárolta. Persze ezt a tényt nem nagyon propagálta, különben később felbérelt emberei körberöhögtek volna, de még így is hamar kiderült szánalmas amatőrizmusa. Ennek ellenére sikerült összehaverkodnia Feketeszakállal, akivel egy ideig együtt hajóztak, míg Blackbeard szintén rá nem jött, mekkora idiotával van dolga. Miután útjaik elváltak, Bonnet már-már kezdett volna belejönni, és zsákmányolt néhány hajót, ám az angolok hamar megunták a fickót: a nyílt tengeren elfogták, majd Charlestownban elítélték és felakasztották.



folytatás az 59. oldalról

Ez azért bosszantó, mert amúgy is nehezen ismerjük ki magunkat a nem túl változatos mezőkön, dzsungelen, hegymormokon, a fix, túlságosan is közeli nézőpont pedig még inkább megnehezíti a dolgunkat.

A térképeken általában speciális tereptárgyak alapján („halott ember fája”, gejzír, elhagyott ház stb.) tudjuk betájolni magunkat, a gond csak az, ezekből egyrészt néha sok van egy adott körzetben, másrészt vala-

hogy a térkép sem elég pontos, így remekül el tudunk tévedni. Az sem egészen világos, hogy a bánatban lehet egy szigeten például egyszerre két gejzír, illetve minek egymáshoz jó közel rakni, hogy még jobban összezavarodjunk.

Szerintem a földrészekhez kapcsolódó keresgélesek a játék legfrusztrálóbb részei. Még így sem érték el az elviselhetetlenség határát, de egy amúgy ennyire finoman kidolgozott játékon belül igencsak feltűnő.

### Sötét fellegek a horizonton

Ha már a negatívumoknál tartunk, akkor muszáj még pár bosszantó dolgot megemlítenem, ami kicsit lerontotta a végső százalékot. Ilyen például a játék motorjának névkiválasztás megoldása, amely rendkívül igénytelenül kereszteli el a különféle fontosabb legyőzendő NPC-eket. 1987-ben még csak elnézően mosolyogtam, amikor már a sokadik Raymondo bárót kellett legyőznöm a családtagjaim megtalálásához (nagy

a familia, vagy szívós a csávó ☺), így 2004-re viszont ez már enyhén szólva röhejes. Különböző kémekeket is elfoghatunk a kocsmákban: bár vicces a Connery elnevezés, viszont itt is kicsit szegényes, hogy mindegyiknél csak a rövidített keresztnév változik (A. Connery, F. Connery stb.). Csúcs, hogy még a főellenség Montalbannal is találkoztam párszor, ráadásul tök ugyanúgy is nézett ki, pedig később teljesen más NPC-ként lett bemutatva!





Aye, aye Captain!

Nem egészen értem azt sem, hogy miért kellett bizonyos olyan régi, jópofa feature-öket kivenni, mint például az elfogott ellenséges kalózvadászok eladása váltságdíj fejében, vagy a többféle ételmiszerrel való kereskedés. Ok, ez csak az olyan vén tengeri medvéket zavarja, mint jómagam, de lássuk be: a *Pirates!* célközönsége az ilyen „nosztalgiazókat” is erősen lefedi.

### Kisakkozzuk

Szerencsére jócskán akadnak olyan új momentumok, amelyek feldobják a klasszikus játék hiányosságait. A sokkal inkább élő Karib-tengert már említettem, de ide sorolhatjuk

katonák például csak távolról hatékonyak, közelharcban viszont nagyon gyengék, a lovasok nyílt rohamban gyilkos erőt képviselnek, amikor viszont éppen állnak, és oldalba kapják őket, akkor végük van, mint a botnak. A helyezkedés egyébként is rendkívül fontos szereppel bír: nem mindegy, hogy a fák között bujkálunk, vagy a mezőn csalinkázunk, sőt, ebben a *Pirates!*-ben még az is számít, hogy melyik szakasz támad magaslátról, illetve melyik kushad lejjebb. A küzdelem lehetséges kimenetele is sokkal realitásos: a város ostrománál



hollywoodi sztárnak is elmehetne, a kalózkodóknak kellően fenyegetőek és rosszarcúak, a kisasszonyok meg igazán bájosak (vagy átlagosak, aszerint, hogy szándékosan milyenre formálták őket), a polgármesterek pedig minden népnél máshogy néznek ki. Ennek ellenére mégis azt mondom, hogy egy kicsivel több változatosság mindenképp nem ártott volna a fizimiskák terén: szerintem napjainkban már nem olyan nehéz megoldani azt a technikai bravúrt, hogy legalább a lányokból, illetve bizonyos főgonoszokból többféle modellt kapjunk (*lányok esetében ez régóta bevett hagyomány* © – Csonti). Szerencsére a játék fergeteges animációja ezt is feledtetni tudja: minden egyes fontosabb esemény-nél a romantikus kalandfilmekből ismerős vívóbravúrokat, pukedliket vagy hódoló mozdulatokat láthatunk – természetesen a játék ironikus hangvételével megspékelve.

a *Pirates!* talán mind közül a legszílyosabb. A komolyan aggódó rokonoknak, ismerősöknek, barátoknak csak annyit üzennék, hogy mindezek mellett ez a játék még újrarájzhatóságban is ott van a topon, úgyhogy végképp nincs menekvés ☺.

### Bad Sector

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 700 MHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2200+ | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„1600x1200-as felbontáson, mindent fullra húzva sem akadt semmilyen problémám sem vele.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Különféle játéktípusok még ma is zseniális keveréke
- ▲ Újdonságok és régi elemek nagyszerű egyvelege
- ▲ Hihetetlenül addiktív, egyszerűen bbahagyhatatlan
- ▲ A rengeteg lehetőségiattíkváló újrarájzhatóság
- ▼ A partraszállásos keresgélés elég frusztráló
- ▼ A tánc eleinte bosszantóan nehéz
- ▼ Néhány régi funkció furcsa módon kimaradt
- ▼ Régi hibák megmaradtak (nevek stb.)

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

### Bad Sector VÉGSZAVA

Sid Meier ismét felülmúlta önmagát, pedig „csak” egy remake-kkel ajándékozott meg minket. A *Pirates!* hatalmas élmény a klasszikus iránt nosztalgizálóknak és az újdonságra vágyóknak egyaránt.

**92%**

ÉS A TÖBBI	
<i>Pirates of the Caribbean</i>	84%
Tortuga	80%
Sea Dogs	69%

## Legénységünk igazi bélpoklosokból áll, akik nem átallnak minden kaját felzabálni, ami a hajó gyomrában található.

a városok elfoglalását is. Míg a régi *Pirates!*-ben egy rendkívül primitív „RTS”-rész során kellett különböző csapatrészekkel bekommandózunk az erődítmények falai mögé, vagy esetleg végezniük a várvédők kiküldött seregeivel, addig itt egy nagyon jól gígon-dolt taktikai/körökre osztott csatában kell részt vennünk. Hála a Teremtőnek, a fejlesztők itt nem erőltették tehát az RTS-vonalat, mint például a *Microids* a *Cutthroats*-nál, hanem nagyszerű érzékkel váltottak turn based stílusra. A szárazföldi csata egyébként ugyanúgy egyszerre könnyen kezelhető, illetve stratégiai szempontból rendkívül sokrétű, mint a játék többi része. Mi magunk kétféle egységtípussal rendelkezünk: puskákkal és szab-lyás, sztyolyos katonákkal, akiket a városok védői muskétásokkal, gyalog-sokkal, lovas egységekkel és indi-ánokkal próbálnak legyűrni. Minden egységtípusnak megvannak a gyengéi és erősségei, valamint a taktikai szempontból jól megkülönböztetett szerepük. A mordályokkal felszerelt

eszközökbe se jusson kétszeres túlerő-vel szembeszállni, mint a régi klasszi- kusban, mert csúfos kudarcot fogunk vallani...

### Szélesvásznú, technicolor

Amennyire reális a szárazföldi csata, annyira rajzfilmszerű a *Pirates!* megjelenítése. Amikor az első képeket megláttam, kicsit féltem is, hogy túl „valtdiznis” lesz a hangulat, de a játékot kézbe kaparintva aggodalmaim szerencsére egy csapásra szerte-foszlottak. Ez a stílus ugyanis nagy-szerűen illik a *Pirates!*-hez, amely jellegében inkább a klasszikus Errol Flynn-filmeket, vagy a Karib-tenger kalózeit idézi (lásd még a dobozban), mint egy ultra-realisztikus történelmi filmet. A cartoonos grafika szeren-csére sehol sem fordul át giccsbe, akik pedig túl gyerekesnek hinnék, azoknak elég egy pillantást vetniük a csodás keblű kocsmáros hölgyekre, vagy a polgármesterek lányaira. A karakterek megjelenítése is első-rangú: hősünk olyan jó svádájú, hogy



# CHRONICLES

## ESCAPE FROM BUTCHER B

### FÉLSZ A SÖTÉTBEN?

Richard B. Riddickre nem lehet mondani, hogy csupán a körülmények áldozata. Nehéz gyermekkor, meg nem értő társadalom – lehetséges, de nem csalták törbe, nem esküdtek össze ellene, nem kényszerítették, hogy olyasmit tegyen, amit máskülönben nem tett volna. Nincs mentsége arra, hogy ő a galaxis legkeresettebb bűnözője... Mégis van benne valami, ami miatt újra és újra afelé sodorja a végzet, hogy megmentsen másokat. Most azonban magát kell megmentenie.

**A**mikor megláttuk a *Chronicles of Riddick* PC-s változatának első képeit, csak néztünk egy nagyot. Azt hittük, a *Half-Life 2* után már nem tartogathat számunkra igazi meglepetést a 2004-es esztendő, ám az ünnepi hajrá végén megérkezett a játék, és további meglepetések egész sora következett. Egyrészt a filmek alapján készített játékok – néhány igen ritka kivételtől eltekintve, mint a *LotR: Return of the King* vagy a *Tron 2.0* – csapnivalók. A *CoR: E1BB-DC* (te jó ég, ennek még rövidtve is milyen hosszú a címe, akkor legyen csak *CoR*) azonban minden idők egyik legjobb filmadaptációja. Igaz, nem közvetlenül dolgozza fel a két Riddick-filmet (*Pitch Black: 22* évente a sötétség és *A sötétség* krónikája), de ez is előnyére válik: a filmek nekem tetszetek ugyan, de egyiket sem tartom különösebben emlékezetes alkotásnak. Maga a

játék azonban zseniálisan emeli ki és építi tovább a „Riddick-mítosz” bizonyos részeit – tegyük fel, hogy van ilyen. A másik nagy meglepetés az volt, hogy milyen példás igényességgel portolták az Xbox-verziót PC-re. Jogos a cím mellett a *Developer's Cut* alcím, hiszen az első változathoz képest számtalan újdonságot

mel látjuk, hogy sokkal nagyobb ez a maflás, mint először gondoltuk volna...

**Van lábam, VAN LÁBAM!** Egyszerűen semmi sincs, ami lerontaná az összhatást: nincs például hagyományos értelemben vett HUD, azaz nem takarják el a játékeret a

**Lopakodás közben átjön a Riddick-filing, a sötétben osonva nagyon veszélyesnek érezzük magunkat...**

kapunk, legfőképp olyasmiket, amik annak idején idő hiányában már nem fértek bele az xboxos verzióba (erről bővebben egyik keretes írásunkban olvashattok). Röviden: előző számunkban Csonti találóan jegyezte meg, hogy ezúttal „az Xbox kapja a pofont” – nos, nem kevés káröröm-

különféle számlálók. Sérüléseinket és aktuális egészségi állapotunkat csupán néhány fehér négyzet jelzi a képernyő bal felső sarkában. Nincs célkereszt, csupán a fegyverek lézeres irányzékát látjuk a távolban (azért ez néha gázos), illetve amikor lopakodunk, az egész képernyő

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Vivendi
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Riddick-univerzum	Starbreeze/Tigon
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Knights of the Temple, Enclave	

GYORSLINK >> 1050

**TIPPEK** a 103. oldalon  
**ANIMÁCIÓ** a DVD-n  
**TRAINER** a CD/DVD-n  
**KÉPEK** DVD-n





# S OF RIDDICK

## R BAY – DEVELOPER'S CUT

színe változik meg (ha mindent kékes árnyalatban látunk, az jelzi, hogy sikeresen beleolvadtunk az árnyékba). Emellett számtalan apróság segíti a beleélést: a fény-árnyék rendszer hozza a *Doom 3* színvonalát. Nemcsak a különböző tárgyak vetnek árnyékokat, hanem mi magunk is, így végig jól láthatjuk, hogy milyen kiválóan animált a mozgásunk (nem kizárólag az átvezetőkben láthatjuk magunkat kívülről, dobozra/letrára mászva, korlátlan kapaszkodva is TPS-nézetbe vált a kamera, így megcsodálhatjuk kidolgozott fel-sőtestünket). Ha lenézünk, látjuk a lábunkat, ha pedig ugrálunk, még kezünk is belelóg a képbe – szóval ott vagyunk. A kiváló szinkronhangok is sokat dobznak az összhatáson: Vin Diesel mély, rekedtes hangján remekül adja a szenttelen, cinikus gyilkost, de a többiekre sincs panasz. Abbott szerepében például a rapper

Xzibit hallható, de még mellékszereplők, mint például a rabok kultikus figurája, Jagger Valance esetében is találkozunk ismertebb névvel, Ron Perlmannel (Hellboy, Ellenség a kapuknál, Alien: Resurrection – egyébként rengeteg játékot szinkronizál, legutóbb a *Halo 2*-t és a *True Crime*-ot is.) Ezen a téren egyedül a zene okozott csalódást, hiába élvezetes eleinte, később már unalmassá válik.

### Jön, lát, győz, fut

A játék elején megérkezünk Butcher Baybe, abba a szigorított börtönbe, ahonnan eddig még egyetlen rab sem szökött meg. Riddick természetesen nem kíván sokáig időzni, és az első pillanattól kezdve keresi a kiutat. A börtönök ugyanis még „úgy általában” sem kellemes helyek, Butcher Bay azonban maga a pokol (igaz, a Sötétség Krónikájában kiderül,

hogyan van ennél is rosszabb hely a galaxisban...). Itt az emberi élet nem sokat ér, mert az örök, ha úgy tartja kedvük, könnyű szívvel nyírnak ki bárkit, hiszen úgyszincs, aki felelőségre vonná őket. Ha pedig ők nem, akkor a börtönhierarchia tetején trónoló kiskirályok és csatlósai végeznek azokkal, akik kilógnak a sorból

– márpedig mi *nagyon* kilógnak a sorból. Riddicket persze megelőzi a híre: egyesek alázatosan fogadják, mások rögtön belekötnek... vesztükre. Aki nem látta a filmeket, talán még nincs tisztában





## A DOHÁNYZÁS KÁROS, DE VICCES

Extrák tömege

Manapság már PC-s játékok esetében sem ritka, hogy a lemezeket számtalan (rejtett) extrával pakolják meg, a Chronicles of Riddick esetében azonban egyszerűen páratlan gazdag a felhozatal. Menet közben cinikus figyelmeztető feliratokkal ellátott cigis dobozokat kell gyűjtögetnünk (pl. „Vigyázat, a dohányzás furává tesz!”), ezekkel férünk hozzá a különféle film- és játékartworkokhoz, a Riddick-regény első fejezetéhez, filmelőzetesekhez és egy meglepően hosszú „Így készült” dokumentumfilmhez. Sőt, a CoR elődjére, a végül teljesen átdolgozott Pitch Blackre is vethetünk egy pillantást. (Már abban is fehér négyzetek jelezték a HP-t!)



Csavaros az eszed, cimborá, de máris megjavítom!

azzal, hogy Riddick nagyon kemény csávó. Ezt onnan lehet megállapítani, hogy irtó mély hangon beszél, mindenki fél tőle, de aki mégsem, az előbb-utóbb rútt halált hal. Bizonyos tekintetben magára a kegyetlen, vérszomjas fenevadra, a rettegett Vukra hasonlít (respect!), mert egyrészt „ő az éjszakában sohase fél”, illetve „azt beszélik róla, hogy ravasz, mint a róka”. Félelmetes egybeesés, nem lehet véletlen.

### „Ő, régi börtönök”

Mivel az egész játék egy börtönben játszódik, abszurd dolog „szabad-

ságéreztről” beszélni, de tény, hogy néhány küldetés többféleképpen is végrehajtható – ez nagy mértékben hozzájárul ahhoz, hogy a

„hallgatják ki” <köhh> az örök a foglyokat. Bevitethetjük magunkat úgy is, hogy benevezünk a börtön kis házi bokszbajnokságára, mely

## Riddick bizonyos tekintetben magára a kegyetlen, vérszomjas fenevadra, a rettegett Vukra hasonlít – respect!

játékot tényleg többnek érezzük egy átlagos FPS-nél. Például van egy rész, amikor be kell jutnunk a börtön egyik „vak” helyiségébe, ahol nincsenek kamerák – itt <köhh>

egyaránt tartalmas szórakozást kínál az öröknek és a raboknak, illetve a mérkőzések túlélőinek (a vesztes számára inkább csak keserű tapasztalat lenne, már ha túlélné).

Ha már mindenkit legyőztünk, aki csak szóba jöhet, az örök behozzák Bamet, saját csapatuk szeme fényét: őt még el kell elintéznünk, és a csalódott smaszerek már visznek is „kihallgatni”. Akinek nincs kedve végigverekednie magát a versenyeken, az összspanolhat az ügyeletes drogdílerrel, aki néhány küldetés teljesítése után hajlandó megválni némi tudatmódosító anyagtól. Ezután már csak bele kell ütköznünk néhány örbe, akik motozásnál megtalálják nálunk a tiltott szereket, és máris visznek szobára. És elveszik olimpiai aranyérmünket. (Ha van.)

## RIDDICK, AZ ELEVEN FEGYVER

Közelharc taktikákver

### Verekedés

A szabály egyszerű, a bal egérgombbal ütünk, a jobbal pedig háritunk. Ha azonban ütés közben előre-hátra-jobbra-balra mozdulunk (persze *nem egyszerre...*), egyéb mozdulatokat is előcsalhatunk – ezek, ügyesen kombinálva, egészen durva kombókká állhatnak össze. Itt is fontos az időzítés: ha jókor támadunk, közvetlenül ellenfelünk találatá előtt, többszörösen sebzünk. S ha még kés is van a kezünkben, akár egyetlen szúrás halálos lehet.



### Öngyilkoltatás

Nem szabad lebecsülnünk a közelharc jelentőségét, már csak azért sem, mert gyakran fogunk fegyver nélkül farkaszemet nézni egy-egy puskacsővel. Jó időzítéssel azonban ezekből a kínos szituációkból is kimászhatunk: ha sikerül még azelőtt rárontani egy fegyveres örré, hogy elsűtné fegyverét, jó időzítéssel elkapathatjuk a cső végét, a feje felé fordíthatjuk – néhány másodperc múlva pedig látványosan szemléltethetjük, hogy nevével ellentétben nem is szürke a szürkeállomány.



### Fojtogatás

Amennyiben sikerül hátulról megragadni áldozatainkat, két módon is végezhetünk velük (a gyengébb idegzetűek most becsukott szemmel olvassanak tovább!): választhatunk, hogy lassan, csendben fojtjuk meg őket, illetve gyorsan, de hangosan. Utóbbira felfigyelhetnek az örök, ám ha sokáig hagyjuk vergődni áldozatunkat, és valaki meglát minket, majd ránk ló, azonnal elengedjük prédánkat. Ezt pedig nem engedhetjük meg magunknak.



### Talpalávaló

Egyszerű, ám annál hatásosabb módszer a közkedvelt „kicsi a rakás” című mókás gyermekjáték kétszemélyes és cseppet durvább változata. Áldozatunk nyakába ugorhatunk (nem szemből, nincs puszi) valami magasabb pontról: ládák tetejéről, netán úgy, hogy függeszkedés közben akkor engedjük el magunkat, amikor az örök épp alattunk sétálgatnak. Ha ügyesen csináljuk, a kamera külső nézetre vált, és megcsodálhatjuk, ahogy azonnal kiterítjük az óvatlan áldozatot.

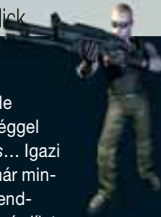




## FŐBB KARAKTEREK

### Richard B. Riddick

Nem tudni, mit jelenthet közepen a „B.” de nagy valószínűséggel azt, hogy *badass...* Igazi antihős, fejére már minden ismert naprendszerben komoly vérdíjat tűztek ki. Jó eséllyel indulhatna az univerzum börtöneinek helyismereti vetélkedőjén: sokáig nem marad egy helyen, kifelé menet pedig nem okoz számára lelkiismereti válságot eltérni néhány ört láb alól. Vagy sokat. Vagy akár mindet. (Vin Diesel)



### Abbott

Butcher Bay az a börtön, ahonnan még senki sem szökött meg – eddig. Erről az intézmény biztonsági vezetője, bizonyos Abbott gondoskodik, aki vasfegyelmet tart a rabok között. Korrupt, szadista állat, így nem meglepő, hogy már az első pillanatban, nem sokkal érkezésünk után sikerül szívünkbe lopnia magát. Persze nem kell aggódní, a későbbiekben még lesz alkalmunk viszonzni kedvességét. (Xzibit)



### Johns

Fejvadász, aki fanatikusán üldözi Riddicket. A Pitch Black című film-ben már találkozhattunk vele, akkor is épp börtönbe kísérte hősünket – akkor sem járt sikerrel. A csávó egy lúzer: nagyot szeretne kaszálni Riddicken, de ez nem akar összejönni neki. Riddick ráadásul nem különösebben van berezelve tőle, és ezt Johns nem kis bosszúságára minden alkalommal siet is leszögezni. (Cole Hauser)



### Hoxie

Butcher Bay igazgatója, aki amellelt, hogy Dieter Bohlent is megszégyenítően ízléstelen frizúrával kergeti melegebb éghajlatokra a jó ízlést, hobbiszinten gyűjtögeti börtönébe a galaxis legdurvább nehézfiúit. Riddick igazi ritkaságnak számít a kollekciónban, de Hoxie hiába alkudozik Johnsszal az árról, hamarosan nagyon komoly pluszkidások várnak rá. Például pótolni a teljes óralományt... (Dwight Schultz)



Elektronik Supersonik!!



...és vigyázz páncélos örök a legnagyobb parasztok... mi? Miért néznek hátra?

### Ha jobb dolgunk úgy sincs...

Miközben fegyver nélkül bóklászunk a börtönben és törjük a fejünket, hogy miképp pattanhatnánk meg, rengeteg mellékküldetést vállalhatunk. Ezek egy része kimondottan szórakoztató – például a dílernek hatalmas, mutáns molylepkéket fogdosni, hogy azokból csináljon

kábítószert... idióta, de vicces. Fáradozásainkért cserébe fegyvereket vagy pénzt kapunk: utóbbit el is költhetjük, egyrészt cigarettára (a különféle cigis dobozok gyűjtögetésével férünk hozzá a rejtett extrákhöz – erről részletesebb külön dobozban), de akár boltban is vásárolhatunk – ezt az első végigjátszás során észre sem vettem. A legtöbb alter-

natív megoldás ugyanis korántsem kézenfekvő: amikor másodsorra jártam egy adott helyszínen, találtam egy olyan ruhát, amelyet a helyi melósok hordanak. Riddick beleugrott és onnantól kezdve nem kötöttek belém az örök... A fegyvert elraktam, ártatlanul sétálgattam (már amennyire ez egy többszörös gyilkostól kitelik), és találtam egy boltost, akitől páncélt, löszert lehetett vásárolni. Amikor először jártam ugyanitt, túlságosan lekötött, hogy halomra lőjek mindenkit, a szerencsétlen meg ijedtében azonnal lezárta az üzletet, ezért nem vettem észre.

### Az ellenállás eszközei

Riddick fegyver nélkül is veszélyes (közeli harcra technikáiról külön dobozban értekezünk), de némi tüzérvél megtámogatva válik csak igazán halálössz – annak ellenére, hogy arzenálunk nem éppen bőséges, három-négy fegyvernél több egyszerre sosem lesz nálunk. Ráadásul az örök golyószóróját sem mindig használhatjuk: DNS-kóddal vannak védve, így addig nem érhetünk hozzájuk büntetlenül (ráznak), amíg valahogy ki nem játsszuk a rendszert... A különféle közelharcú szerszámok mellett (bokszer, gumibot, kés, csavarhúzó) csupán egy egyszerű pisztolyt, shotgun-t és golyószórót is szert teszünk, melynek viszonylag rövid ideig tart a hatása, úgyhogy mielőbb oda kell szaladnunk eszméletlen áldozatunkhoz és... nos, rá kell taposnunk. (Kedves Gyerekek! Ez csúnya dolog, ilyen nem csinálnak a valóságban. Riddick bácsi is csak azért csinálja, mert rossz bácsi.) A szétlőtt páncélosok által elejtett hatalmas minigunt is felvehetjük, de nem „rakhatjuk el”, mert ahogy más fegyverre váltanánk, elejtjük – ráadásul, amíg a kezünkben tartjuk, körülbelül... ilyen... sebességgel... haladunk. Azért előnye is van, cserébe mindenkit nagyon lelőhetünk vele, de nagyon – ismeritek a minigunt, az már csak ilyen huncfut jószág.

### RIDDICK SZEME FÉNYE

A fénylő szem a sötét lélek tükré

Riddick nem szuperhős, ám van egy nem mindennapi képessége: tökéletesen lát a sötétben. Sajnos az előny egyben hátrány is, mert a számtalan sötét helyszínen gyakran kell az „eye shine” használatához folyamodnunk, ilyenkor a gyengébb fények is bántók lesznek. Harc közben még saját fegyverünk torkolattüze is elvadh, nem beszélve az örök lámpáiról, melyeket akkor vesznek elő, ha kilőjük a világítást. Nem kell hozzá sok idő, és Riddickhez hasonlóan jobban érezzük majd magunkat a sötétben – végül is nincs mitől félni. Legalábbis nekünk...



### STARBREEZE ÉS TIGON

Kik ezek, és hogy képzelik?!

A stockholmi Starbreeze játékaik korábban inkább csak technikai háttérrel (például kiváló grafikával) hívták fel magukra a figyelmet: az Enclave és a Knights of the Temple szép volt, jó volt, de... valahogy nem az igazi. 2002-ben vágta bele Riddick kalandjaiba, melynek címe Pitch Black lett volna, ám menet közben már látszott, ez sem lesz igazán kiemelkedő alkotás. Szerencsére felfigyelt rájuk a Tigon Studios, Vin Diesel produceri cége: vállalták, hogy segítenek feltölteni a játékot olyan ötletekkel, melyek valóban „filmszerűvé” teszik azt. Az új projektet már a második filmhez kötötték (próbálták a PC-s verziót a film DVD-s megjelenésével együtt időzíteni, de elcsúsztak picit...). A Starbreeze mindenestre kizárólag a kivitelezésre, azaz a grafikára és az egyéb támogató technológiákra koncentrált, a Tigon pedig szállította a jobbnál jobb ötleteket – a végeredmény a cikk végén található százalékból kiolvasható...



# BEMUTATÓ

## NAGYOBB, HOSSZABB, VÁGATLAN

Developer's Cut

Filmek esetében nem ritka a Director's Cut kiadás, játékoknál azonban még nem találkozhattunk ilyesmivel. A Chronicles of Riddick esetében a „bővített” kiadás az Xbox-verzióhoz képest sokkal szebb grafikát, új pályarészeket, egy új arénát, az örök immár vezethető mini-lépegetőjét jelenti, illetve *audiokommentár*: ez zseniális ötlet, igazán bevezethetnék másol is... Egy kevésbé izgalmas játék esetében ugyan túlzásnak tűnhet, de a CoR van olyan érdekes, hogy érdemes lehet másodszer is végigjátszani csak a kommentárok miatt. Ha bekapcsoljuk, különböző helyszíneken lebegő ízeket látunk (rajta a kommentátor nevével, a témával és az időtartammal), melyekhez „hozzáérve” valamelyik fejlesztő mesél nekünk háttérstóriát az adott pályarész-szel kapcsolatban.



## Rabok leszünk, vagy szaladunk?

Aki szereti a lopakodós részeket, itt kiélheti magát – bár FPS-ek esetében én inkább az „agresszív véleménycserét” részesítem előnyben, itt valahogy mégis szórakoztatónak találtam őket. Elsősorban azért, mert átjön a Riddick-filing, a sötétben osonva *nagyon veszélyesnek* érezzük magunkat, és lopakodás közben számtalan lehetőségünk van: amikor leguggolunk és a kép színe kékes árnyalatra vált, tudjuk, hogy tökéletesen beleolvadtunk a környezetbe. Erősödő szívdobogás jelzi az örök közelségét, kiilehetünk a fedezékek mögül, ha pedig mégis lebuknánk, és elkerülhetetlenné válna a tűzpar-baj, a földön kuporogva ki-begurulhatunk a fedezékek mögé, ezzel is ellensúlyozva a lassabb haladási sebességet. Guggolva ráadásul nehezebb célpontot nyújtunk, míg a mi találati pontosságunk drasztikusan megnő – arról nem is beszélve, hogy ha sikerül az örök háta mögé osonni, elkaphatjuk őket (mármint... na mindegy).



Kék a szeme... De lesz még kékebb is.

Felróható azonban a multiplayer hiánya – ez már csak azért is nehezen megbocsátható, mert a nem túlságosan hosszú (9-10 órás), ám annál kiválóbb egyjátékos rész után az ember *annyira* kipróbálná magát multiban is... Végül is mindegy, a Doom 3-ban

van multiplayer, mégsem játszik vele senki, itt sem az a lényeg. De ez nem von le sokat a CoR érdemeiből, akár szeretted a Riddick-filmeket, akár nem, sőt, még ha nem is láttad őket, a játékot akkor se hagyd ki! **mazur**



Riddick kirorbanó sikere mindenkit levelez a lábáról



Király ez az 50 colos monitor, kár hogy csak DOS van a gépen



Fény derül egy régi rejtélyre: nem is szürke a szürkeállomány



A robotika negyedik törvénye: ne nézz a csőbe!

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

AMD 2000+ | 1 GB RAM | Radeon 9600

„A hardverigény nagyjából megfelel a Doom 3-nak – közel ugyanaz a grafikai szint, maximális részletességénél a testgép már meglegette a fehér zászlót. Technikai gondok csupán két átvezető során merültek fel: hang volt, kép nem. Nem találtunk megoldást, remélhetőleg a tesztverzió hibája...”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELES

- ▲ Izgalmas sztori
- ▲ Zúzás Riddick módra
- ▲ Gyönyörű grafika
- ▲ Remek ötletek
- ▲ Rengeteg extra
- ▼ Nincs multiplayer
- ▼ Néha hiányzik a célkereszt

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

### mazur VÉGSZAVA



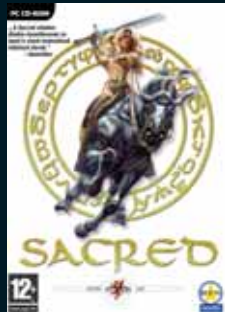
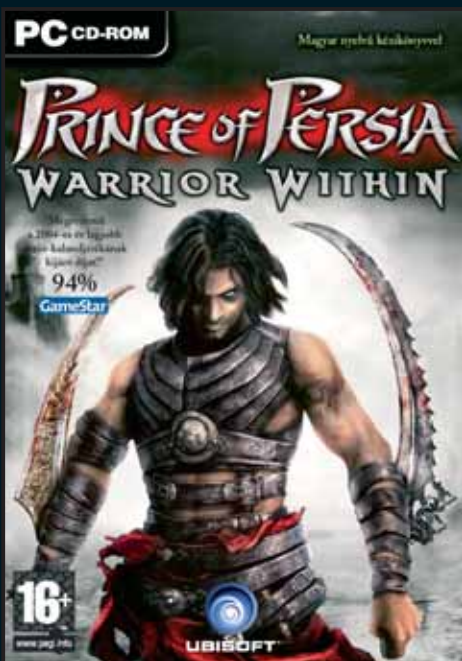
A Chronicles of Riddick méltó zárása volt a 2004-es évnek. Minden szempontból kiváló FPS. Remek ötletekkel, olyan igényesen tállva, hogy azt a legnagyobb nevek is megirigyelhetnék... Riszpekt!

94%

### ÉS A TÖBBI

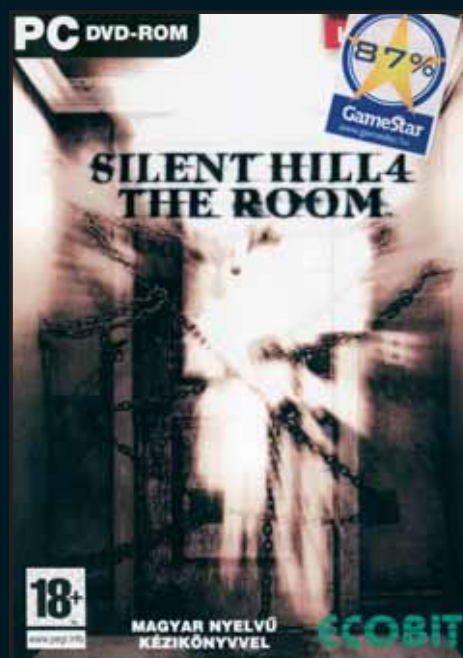
Half-Life 2	97%
Domm 3	95%
Far Cry	94%





# Jó bornak is kell a cégér...

**Köszönjük a hazai játékforgalmazóknak, hogy 2004-ben is a GameStar szakmailag hiteles és pontos értékeléseinek szavazták meg a bizalmat!**



**Megjegyzés:** a képen látható borítók az adott játékszoftverek Magyarországon megjelent, kiskereskedelmi forgalomban kapható változatainak dobozairól származnak.



ÖRDÖGÖM VANI!

„Elnézést, mondaná hangosabban? Kicsit nagy itt a zaj!” „Mondom: VÉGED VAN, ÁTKOZOTT ZOMBI!”

# PAINKILLER



„És akkor hirtelen kipattant a szikra Pisti fejből!”



00218

„Jég nélkül kértem a kólát, b\*zdmejl!”

A Painkiller 2004 tavaszán belopta magát minden gyermek- és fejlődéslélektani aktivista szívébe: vérengző brutalitás, groteszk helyszínek, megtévesztő valóságosság és ezernyi ocsmány bestia, melyeken keresztülgázolva hősnökkel a pokol legmélyebb bugyráig lejutva irtottuk ki a „Legfőbb Gonoszt”, egy sokkoló, megdöbbentő ütközet keretében. És ez még csak az odaút volt...

## GYORSNÉZET

KATEGÓRIA	KIADÓ
L'art pour l'art FPS	Dreamcatcher
KÖRNYEZET	FEJLESZTŐK
Purgatórium	People Can Fly
FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI	
Gorky 17, Painkiller	

GYORSLINK >> 1068

**KÉPEK** a CD/DVD-n  
**NAGYTIPPEK** a 104. oldalon  
**TRAINER** a CD/DVD-n

közül vásárolhatunk be. Ezeket később, a játék közben aktiválva olyan időszakos vagy állandó bónuszokat biztosíthatunk karakterünknek, mint a sérthetlenség, esetleg a négyszeres sebzés. Az elhullt ellenfelek lelkét felvéve gyarapíthatjuk HP-nkat, 66 lelkenként pedig átváltunk démon módba, ilyenkor sebezhetetlenek vagyunk, és egy „lövés” végzünk mindenkiével.

A konkrét játékmecanika sem változott: az akció lendületes, folyamatos, nem kell bajlódnunk tárgyhasználatlaltal vagy útvonalkereséssel, jönnek a monsták, mi pedig egy mesterien vizualizált játéktérben megdöbbentő fizikai effektusoktól kísérve henteslünk, aprítunk, szét- és összezúrozunk mindent és mindenkit, aki és ami az utunkba kerül.

**A** kiegészítőben a játékmecanet alapjai nem változtak az eredetihez képest: kapunk egy sor, témájukban lazán vagy egyáltalán nem kapcsolódó pályát, melyeken előrehaladva újabbnál újabb „mini-arénákba” érkezünk. Belépve pörgősre vált a zene, és meg-megújuló hullámokban ránk szabadul egy hordányi szörnyeteg – ha végeztünk, nyílnak a kapuk, irány a következő aréna. Közben a tereptárgyak szétlövésével pénzt gyűjthetünk, amivel az adott pályák speciális küldetések teljesítésekor felszabaduló tarot kártyák





Lám, mit tesz egy olcsó, műszálás pantalló

# BATTLE OUT OF HELL

## Szörny Rt.

Fokozandó az ímént ecsetelt élvezeteket, a kiegészítőben kapunk egy rahedli új szörnyet. Ezeknél az alapjátékban megszokott archetípusok köszönnek vissza megváltoztatott, az új pályák világához igazított textúrázással (azaz lesznek közelharciak, távolról lövöldözők, öngyilkos kamikazék, varázstudók, de viszatérnek a hiperidegesítő pajzzsal védekezők és az imbolygó kis kezeten csontvázak is). Általánosságban igaz, hogy alap nehézségi szinten egy fokkal keményebbek, mint társaik az eredeti játékban (például az első pálya legelső szörnyei – áldott

képében! Ezek meglepően jól használhatóak, szinte minden lehetséges harci helyzet megoldásában hathatós segítséget nyújtanak, legyen szó gyenge szörnyek tömeges támadásáról, vagy a már említett pajzos ellenfelek likvidálásáról.

## A pokol tornácán...

Más kérdés a helyszínek felhozatala. A pályák tekintetben az eredeti játék nagyon elkényeztetett bennünket, hisz az ottani 24 map szinte kivétel nélkül változatos, jól szerkesztett, átgondolt és ötletes volt. Ráadásul olyan jól visszaadták az alapul szolgáló témák, helyszínek és korok

tetű Chuckykat és vörös szemű, sikongató kislányokat kell halomra lőnünk (beteges, de nagyon hatásos), még nagyon jó nyitánya a játéknak. A második, Looney Park nevezetű is hozza a színvonalat, mint kifinomult, stílusosan groteszk, horrorba forduló paródiája a vidámparkoknak, körhíntában található villamosszékekkel, kintől vonagló reklámbábuval és szögekkel átütött, vérző fagyigombóccal. Ezután azonban esni kezd a színvonal, s talán csak a hatodik pályaként jegyzett II. világháborús Leningrád az, amely kiemelkedik a tömegből – rommá lőtt épületeivel, grandiózus robbanásával, lángokban álló utcáival, folyamatos csatazajával és az egyfolytában harsogó szovjet himnusszal (ez utóbbi nagyon nagy flash). A többi pálya szinte mindegyikéből hiányzik „valami”. Némelyik egyszerűen csak elnagyolt és összezsapott (pl. a Dawn of the Deadre hajazó Dead City), másokban van ötlet és spiritus, de hiányzik belőlük az a plusz, ami az adott helyszínt hitelessé, hihetővé tenné, netán megfogná és visszaadná a kor és a hely szellemét. Ilyen az Underworld, amely tipikus, kalózmeséből szökött szörnyei ellenére egy egyszerű, sablonokból építkező alagútrendszer (de ugyanez a helyzet a Stone Pittel és a Colosseummal is). Végül van olyan pálya is, mely egyszerűen csak a „12 egy tucat”, illetve az „ezerszer láttunk már ilyet” színvonalon mozog, és ezért válik unalmassá nagyon hamar (Lab).

## KI IS EZ A FŐHŐS?

Érdekes átalakulások

Bár hihetetlen, de a mellékelt képek mindegyikén a játék főhősét, Daniel Garnert láthatjuk. Reméljük, azóta ezt már látta a vezetőség is, és kirúgták a blamázsért felelős modellezőket.



## A QUAKE ÖRÖKÉBEN

CPL szám a Painkiller!

A készítő már a fejlesztések elejétől kihangsúlyozták, hogy a PK nagymértékben hajazni fog a Quake játékokra. Került is bele bunny- és rocketjump, illetve egyéb nyálánságok, melyek garantálhatták, hogy a profik között is gyökeret verjen a játék. A fogadtatás aztán minden várakozást fölülműlt: a PK valóban elkezdte leváltani a korosodó akciócsászárt, és olyannyira elfogadottá vált a pro játékosok körében is, hogy 2005-től a CPL (Cyberathlete Professional League – 1997-ben indított multi bajnokságsorozat, a WCG mellett a világ legnagyobbja, fennállása óta ötven ország mintegy 50 ezer profi gamerét mozgatta meg, és közöttük több mint kétfélmilliárd dolláros pénzdíjat osztott ki eddig) felvette versenyszámait listájára a Doom 3, az UT2004 és a CS mellé. Hogy ehhez a sikerhez mennyit fog hozzátenni a kiegészítőben található két új játékmód (CTF és Last Man Standing), majd elválik (szerintünk nem sokat).



## Körhíntában található villamosszékekkel, kintől vonagló reklámbábuval és szögekkel átütött, vérző fagyigombóccal...

lelkű keses kisfiúk, illetve azok fejtelentorzóit – csak 3-4 shotgun-lövéstől esnek össze), de hát ez így is van rendjén egy kiegészítőben. A grandiózus, tízeletemes főszörnyek előfordulási aránya jelentősen növekedett, a tíz pályából öten kell megmérkőznünk valamilyen trükkös módon kinyírható boss-monszttal (akinek gondot okozna egyiknél-másiknál a konkrét metódus, az a tippirovatunkban részletes leírást talál rólu(k)l). Veszélyhelyzetben tehát lesz részünk bőven, ám a fejlesztők nemcsak extra kihívást, hanem plusz segítséget is építettek a BooH-ba, két új fegyver

jellegzetes hangulatát, markáns stílusjegyeit (emlékezzetek a boszorkány- és zombilakta fantasy kisvárosra, a havas középkori várkastélyra, a templomosok korát idéző arab világra, a kísérteties elmeogyintézetre vagy a lepusztult, rozsdáette gyártelepre), hogy szinte másodpercek alatt magukba szippantották a játékot. A *Battle out of Hell* pályái sajnos nem minden esetben tudnak felőni az elvárásokhoz. Az első helyszín, az elmeogyintézet analógiára készült extrém-bizarr árvaház (Orphanage), ahol játékmacik és építőköcskák között szaladgáló, gonosz tekin-



# ELSŐ KÉZBŐL

2004 decemberében a BooH megjelenése alkalmából – itt-honról egyedüli magazinként – interjút készíthettünk a fejlesztő People Can Fly és a kiadó Dreamcatcher embereivel, név szerint Andrew Poznanskival a PCF és Simon Viviennel a DC részéről.

**GameStar:** Elégedettek vagytok a játék multis részének fogadtatásával? Nagyon sokat vártatok tőle...

**Andrew:** Elégedettek? Le vagyunk nyugodva! Mindig gondoltuk, hogy a fenomenális QW óta a hardcore FPS réteg éhezik valami újra, de soha nem gondoltuk volna, hogy a Painkiller lesz a „következő nagy dobás”.

**Simon:** A siker egyik titka egyértelműen az, hogy olyan közel állunk a rajongókhoz, amennyire az csak lehetséges: hallgatunk tanácsaikra.

**GameStar:** Az utóbbi időben piacra dobott AAA kategóriás FPS-ek (Half-Life 2, MoHPA stb.) mellett elég nehéz lehet marketingelni egy ilyen relative új brandet, mint a PK...

**Simon:** Jól látjátok, nagyon nehéz óriások ellen harcolni. De ne feledjétek, mi történik az óriásokkal a

Painkillerben! Komolyra fordítva: az utóbbi idők mega-FPS címei nem nagyon rendelkeznek magas újrajátszhatósági faktoralal. Egyszer, maximum kétszer nekik ugrasz, végigjátszod őket, és ennyi. A PK elé bármikor, bármennyiszor leülhetsz kieresztelni a gőzt – akárhányszor játszod végig, mindig ugyanazt a megunhatatlan játékményt kapod.

**GameStar:** Hajlamos a szakma a Doomhoz, a Quake-hez vagy a Serious Samhez hasonlítani a játékokat. Hogy álltok ehhez? Ezt akartátok, vagy valami mást szerettetek volna kihozni a témából a fejlesztés ideje alatt?

**Andrew:** Nagyon tiszta elképzeléseink voltak az első naptól kezdve – amelyeket maradéktalanul meg is valósítottunk: olyan játékot csináltunk, amely szórakoztató és addiktív is egyben. Hogy ehhez egyszerű receptet használtunk fel? Gondoljatok bele, mi is a foci: egy rakat ember egy labdát üldöz 90 percen keresztül. Ez azonban még nem jelenti azt, hogy a szofisztikáltabb sportok jobbak lennének. A PK egyszerűsített játékmeneve nem valamiféle kényszermegoldás volt – ezt akartuk megcsinálni.

**GameStar:** Nem támadtak benéteket a játék céltalanul erőszakos mivolta, és a fiatalokra gyakorolt vélt vagy valós hatásai miatt?

**Simon:** Mint kiadó, nagyon komolyan vesszük ezeket a kérdéseket. Az összes jelentős cenzorszervezet kivesézte a játékot (PEGI, USK), és a látottak alapján kategorizálta. Innentől, ha „rossz kezekbe” kerül a játék, az leginkább a szülők felelősége. Úgy gondolom, hogy – mint minden „felnőtt iparágnak” – a számítógépes játékoknak is fel kell nőniük saját korukkal. Régebben a rockzene és a mozifilmek álltak a cenzorok keresztútjában, most a PC-s és konzolos játékok. És ez nagyon biztató jel: azt mutatja, hogy a játékok részét képezik saját korunknak, kultúránknak, és velünk együtt fejlődnek.

**GameStar:** Mit gondoltok az FPS műfaj továbbfejlesztéséről?

**Andrew:** Egyjátékos fronton egyre inkább előtérbe kerülnek a jelentőségtejes élmények, a még több érzélem, a kidolgozott jelenetek. De emellett természetesen mindig igény lesz a vegytiszta szórakozásra is ☺! Multifronton sokan nagy áttöréseket várnak és jósolnak, de én most is a foci példával hoznám elő...

**GameStar:** Igaz, hogy a kiegészítővel a motoron is tuningoltatok?

**Andrew:** Igaz, bizony, mégpedig két szinten nyúltunk hozzá a grafika-hoz. Egyrészt jobb minőségű textúrákat és modelleket használtunk, másrészt sok DX9-es, kifejezetten GF6800-ra optimalizált effektel tömtük tele a játékot, mint például a Doom 3-ban is látott specular mapping.

**GameStar:** Mik a jövőbeni terveitek?

**Andrew:** Nehéz helyzetben vagyunk. Egyrészt boldogok vagyunk a játék sikere miatt, örülünk, hogy a kreativitás és a tehetség fel tudta venni a versenyt a mamutfeljesztők sok millió dolláros szuperprodukcióival és a jól bejártott brandekkel. Másrészt csapatunk korábban inkább a kevésbé akcióorientált területeken jeleskedett, de most hatalmas a nyomás a rajongók részéről, hogy a PK által kitaposott úton maradjunk...

**GameStar:** Painkiller 2?

**Andrew:** Van már egy kész koncepciónk a távoli jövőre vonatkozólag, de túl sok mindent nem mondatok róla. Annyit talán, hogy a játék sztori-ÉS akcióorientált lesz egyben. De hogy ez lesz-e a PK2? Arról egyelőre nem beszélhetek ☺.





## TEKINTÉLYES TÚZERŐ

Új fegyverek

Egyik új fegyverkombó a géppuska (SMG) és a lángszóró (Flamethrower) házasításából keletkezett. Előbbi mindennél erősebb, nagy távolságra is extrém módon pontos, bármi ellen kitűnően használható; utóbbi jó alternatíva a nagy tömegű, gyenge, pajzs mögé bújó ellenfelek likvidálására. Második kombó még érdekesebb,



és nem kevésbé hatásos: első része olyan, mint a jól ismert Stakegun, csak épp öt karót lő ki egyszerre, ráadásul távcsöve is van (Bolt Gun), másik része pedig szintén a Stakegun alatt található gránátvetőre hajaz, viszont tíz robbanófejet állít egyszerre íves pályára (Heater). Tömegoszlatásra ez a leghatásosabb!

Nincs ugyan velük különösebb baj, el lehet hentegetni ezeken a pályákon is, ám a jól megszokott „painless érzéshez” bizony nagyban hozzátartozik a hangulatos, magával ragadó környezet is, így a szükséges plusz hiánya esetükben sajnos nagyon szembeötlő.

### További tövisek

Ha már a negatívumoknál tartunk: a sztori az eredeti játékhoz hűen megagáz – ugyan miért ne válna démonná a csajunk a játék végén, miután legyőztük a főgonoszt (bocs, de ez annyira nyilvánvaló, remélem, senki nem kövez meg a „spoilerért”) (Az ördögbe is, remélem, csak az egyik befejezést árultad ám el! – Bad Sector)... Ugyanígy csípte a szemünket az átvezető rendermozik silány minősége, de még nagyobb negatívumként könyveltük el a játék



a fejlesztők itt megtoldották némi ugrabugrával! Hurrá! (*Super Mario Bros. rulz! – ender*) A centire kiszámított, nehezen kivitelezhető ügyességi részek (Looney Park, Dead City, Colosseum) nemcsak feleslegesek, de frusztrálóak is, mert a törvényszerű hibázásokat a program többperces visszatöltési idővel torolja meg minden egyes elvétett, halált okozó ugrásnál. Ugyanígy nem tetszett, hogy a Leningrádi pálya néhány ütközete már-már aránytalanul nehéz lett, és az önfelelt lövöldözést *Insomnia* (második!) nehézségi fokon is a taktikázás kellett, hogy felváltsa.

### Isteni színjáték – epilógus

No, de elég a hőbörgésből, van ugyanis még olyan része a kiegnek, mely egyértelmű fejlődésen ment

## A törvényszerű hibázásokat a program többperces visszatöltési idővel torolja meg minden esetben.

helyenkénti „tombráideresését”. Az eredetiben itt-ott felbukkanó, totál fölösleges, az akciót indokolatlanul széttördelő útvonal-keresgélést

keresztül az alapjátékhoz képest (fogjuk fel úgy, hogy a fejlesztők inkább ezekre koncentráltak). Csinosítottak például a grafikán: a PAIN

„Marika, nézz rám... már megint szívtál!”



„Adok én nektek csokit enni fogmosás után!”

engine most még nagyobb távolságokat jelenít meg, még hihetlenebb részletességgel, a karakterek kidolgozása, a fény-, árnyék- és ködeffektek még lélegzetelállítóbbak, mint az alapjátékban – a készítőik gyakorlatilag mindenre rátettek egy lapáttal! Ennek azonban meg is van az ára: azon a gépen, melyen nyolc hónapja még roccénémentesen futott a *PK* maximális részletesség mellett, a *BooH* esetében már vissza kellett venni a grafikából.

A fizikai motort tekintve látványos változás nincs ugyan, de a fejlesztők még impresszívebben használták ki annak zseniális képességeit. Bár kevesebb az épület-összeomlás, de az új, Heater nevű fegyvernek hála például a zsúfoltabb tumultusokat minden eddiginél látványosabban tudjuk feloszlatni: végtagok és tetemek robbannak a falnak, katapultálódnak a magasba, majd szállnak alá konfetti módjára, meggyőző alaposággal. Végszóként elmondhatjuk, hogy vannak ugyan negatívumai a kiegészítőnek, ám a régi jó, élvezetes játékmenet mindentől függetlenül él és virul – még ha a pályák többségén nem is annyira maradandó élményt produkálva, mint ahogy azt az eredetiben megszokhattuk. Az összkép tehát halványabb, ám összességében a *Painkiller* még így is megtartotta (megerősítette) vezető helyét a nem történetorientált FPS-ek mezonyében.

Boe

## HARDVER

### MINIMUM

P4 1,5 GHz | 384 MB RAM | 64 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2 GHz | 512 MB RAM | GeForce Ti4200

„Sokkal szebb a játék, de a tesztkonfigon sajna csak közepes beállításokkal futott jól 1024x768-ban.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Gyönyörű grafika
- ▲ Nagyon jó hangok és zene
- ▲ A jól ismert vegyítiszta, élvezetes akció
- ▲ Megfelelő mennyiségű új tartalom egy kiegészítőhöz
- ▼ A pályák nagy része nem üti meg az eredeti *PK* színvonalát
- ▼ Szükségtelen, a játékmenetet széttörő ügyességi részek
- ▼ Még mindig bővülésetes töltési idők

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

### Boe VÉGSZAVA



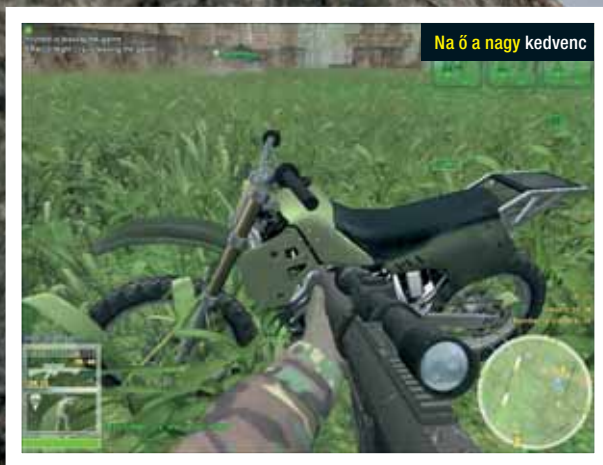
Nem vagyunk felhőtlenül boldogok, de a *Battle out of Hell* ettől függetlenül újabb napokra a képernyők elé fog szögezni bennünket.

80%

### ÉS A TÖBBI

Painkiller	86%
Serious Sam: SE	82%
Firestarter	69%





Na jó, ha nem is pontosan Bali szigetére, de legalábbis Délkelet-Ázsia eddig kevésbé ismert vidékeire léphettek, ha a Joint Operations első hivatalos kiegészítőjét az eredeti program mellé felpakoljátok. Új fegyverek, új járművek és persze nagy rakás új pálya vár rátok – nem is beszélve a rengeteg apró javításról, ami még magasabb szintre emeli a Novalogic gigászi online FPS-ét...

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
FPS	Novalogic
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Indonézia, napjainkban	Novalogic
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Black Hawk Down, Delta Force sorozat	

GYORSLINK >>> 1127

KÉPEK a CD/DVD-n

## IRÁNY BALI SZIGETE!

# JOINT OPERATIONS ESCALATION

**K**ezdjük is mindjárt a „ránccelvarrásokkal”, hiszen időközben az eredeti *Joint Operations* is túljutott az 1.5-ös verziószámán. Az elmúlt fél év első komolyabb fejlesztésének eredményeként például a kezdeti egyetlen Novaworld szerver helyett immár három nagy központhoz csatlakozhattok. Külön öröm, hogy Amerika keleti és nyugati parti szerverei mellett megjelent az európai központ is, ami ugye egyértelműen jó hatással van a net sebességére. Különösen fontos ez a JO esetében, ahol a lassabb net kapcsolat nem csupán szokásos „lag-tüneteket” produkál, hanem az embernek folyamatosan olyan érzése van, mintha bizony a gépe lenne kevés a látvány megjelenítéséhez. Az európai szervereken elérhető kb. 40-50-es ping a legnagyobb csatákban is teljesen folyamatos játékményt nyújt, ez pedig mindenképpen új szintre emeli a programot. Hasonlóképpen a játék általános stabilitása is sokat fejlődött, a mostani tesztek alatt egyszer sem szembesültem a „lefagyott világgal”, amikor is egyik pillanatról a másikra

mindenki mozgásképtelenné vált, és a probléma gyakran nem is oldódott meg kilépés nélkül. A járművek mozgásán is csiszoltak egy keveset, és bár még mindig pattanhatunk a fákról, ez már bőven az elfogadható szinten belül marad (megszűnt az idétlen „erdei buggy halálfutam” is).

### Elég volt a mesterlövészekből!

Úgy tűnik, nem én voltam az egyetlen, aki anno a „halálos boka-lövés” miatt siránkozott, és így az *Escalation*ben végre bevezették a találati rendszer reformját; mindenki

leteríteni. Emellett javítottak a hagyományos fegyverek hatékonyságán, és így elmúlt a kezdeti sniperes túlsúly; a játékosok immár egészséges arányban választanak más hivatásokat is. A pontozási rendszeren is csiszoltak egy sort, így a mérnöki vagy a szanitári beosztás is sokkal vonzóbbá vált.

Az *Escalation* alcím természetesen az Indonéz konfliktus „kiszélesedésére” utal, vagyis a harcok olyan vidékekre is áttérjednek a kiegészítőben, ahol eddig béke honolt. Ez a gyakorlatban 25 új hadszínteret takar, de mivel már az alapjátékban is szinte mindenféle

## Egy picit talán 'UT-sedett' a Joint Operations, de sikerült megőriznie a 'reális és kemény háborús szimuláció' imázsát.

hat találati pontot kapott (fej, törzs, végtagok), és ezáltal a sebés mértekét is jelentősen befolyásolja, hogy hol is ér a skuló. Ebből adódóan a mesterlövészek élete is nehezebbé vált, egyetlen lövéssel már igen nehéz (de nem lehetetlen) bárkit is

terep- és objektumtípussal találkozhattunk, a fejlesztőknek nem lehetett túl egyszerű a dolguk. Az új pályákat összességében talán úgy tudnám a legjobban jellemezni, hogy egy picit „ egzotikusabbak” lettek. Nagyobb dzsunglek, sűrűbb növényzet,



## TANKOLJUNK!

Három szerepbe csöppenhetünk



Ezt látja a parancsnok



A sofőrnek ennyivel kell beérnie



A tüzér pedig élvezkedhet ☺

misztikus romok, romantikus víz-esések és zúgók, nagyobb épületek, hatalmas gyártelepek és létesítmények (elhagyott bánya, rakétasilók, löszgyár stb.) jellemzik a csatamezőket. A távolságok továbbra is hatalmasak, a bejárható terület óriási, a bázispontok mégis mintha egy picit közelebb kerültek volna egymáshoz, így esetenként akár gyalogszerrel is érdemes lehet harcba indulni. Ebből persze adódik egy kézenfekvő hátrány is, hiszen a konfliktus gyakran középre összpontosul, és így hiába a nagy bejárható terület, a játéktér 60-70 százalékán legfeljebb kósa mesterlövészekkel találkozhat az ember. A játékmódokon sajnos nem változtattak, így a legnépszerűbb Assault And Secure még mindig az „egyik bázist a másik után” rendszerben működik, vagyis igazán frappáns stratégiákat a hátrország megtámadására továbbra sem lehet bevetni. Az új fegyverek és járművek

bevezetésével azonban a játékelmény tekintetében így is érzékelhető az előrelépés – nem is beszélve a sokat emlegetett „fun-faktorról”...

### Enduróval a halálba

Az első új jármű, amelyet a játékba lépve szinte mindenki azonnal ki akar próbálni, a csapásmérő tank (pontosabban: páncélos vagy harckocsi – Csonth). Szövetséges oldalról az M1A1 Abrams, lázadó oldalról a T-80 küldhető csatába, és bár a való életben igen komoly különbség van a két eszköz között, itt legfeljebb optikailag különböznek (ez így korrek). Ezek a gépek mindkét esetben háromfős legénységgel üzemelnek; a sofőr sajnos csak vezetheti a tankot, löni nem tud, a lövész ellenben csak tüzelhet, és emellett alig lát ki a tankból. A parancsnok a torony tetején csücsül, és géppuskával osztja a népet, miközben célokat jelölhet ki a lövésznek (és persze ki van téve az ellenséges tűznek). Okosan használva igen hatékony fegyver lehet egy tank, ráadásul lövész és sofőr szerep között változtatva még egyedül is rendesen lehet vele pusztítani. Szerencsére egyes pályákon mindkét fél bőven kap belőlük, ennek köszönhetően helyenként igen látványos páncélos csaták alakulhatnak ki.

A másik újítás a harci helikopterek megjelenése, amivel immáron a levegőben is látványos ütközeteket vívhatnak. A teljes légi dominancia elkerülése végett a gyalogosok ezután Javelin rakétákkal is felszerelhetik magukat, amelyből két direkt találat bármilyen helikoptert vagy tankot megadásra kényszerít. Egy picit még a légi hadviselésnél maradva, sok játékost bosszantott, hogy egy helikopter lelövése után a teljes személyzet automatikusan „ment a levesbe”, ezért a népek ezután már ejtőernyővel is felszerelkezhetnek. A bátrabbak egy Chinook fedélzetéről akár valódi légideszant hadműveletbe is foghatnak, más kérdés persze, hogy az ejtőernyősöket ebben a játékban aligha lehet a meglepetés erejével felhasználni, a lassan lefelé ereszkedő katonák pedig gyakran

Pálmafák, liánok és romok minden mennyiségben



válnak könnyű célponttá. Az ötlet ettől függetlenül szerintem nagyon jó, de a játékmóten bizony egy picit még csiszolni kell, hogy igazán ki lehessen használni ezt a lehetőséget. A legnagyobb zsga azonban minden kétséget kizáróan az endurók megjelenése; nagyon gyors, könnyű irányítani és hihetetlen könnyen meghalhatunk a nyergében... Egy motorbicikli ugyanis nem pattan le a fákról, hanem

bizony szinte azonnal atomjaira esik egy-egy nagyobb ütközést követően. Ettől függetlenül viszont remekül használható nagyobb távolságok gyors áthidalására (mesterlövészeknek kifejezetten ajánlott), remek móka a dombok közt hatalmasakat repkedni vele. S minthogy meglehetősen nehéz valakit a nyergéből kilőni, az ellenséges területre is relatíve egyszerű behatolni vele. Ha netán valaki a hátad mögött ül, plusz még lövöldözik is, meglepő eredményekre lehet képes vele az ember.

A fejlesztők a gyalogságra is gondoltak, az új Armory képernyőn nőtt a választási lehetőségek száma. Megjelentek a páncéltörő golyók, egy golyóálló mellény, néhány új kézifegyver, nem is beszélve persze a tankok és a légi egységek ellen bevethető eszközökről. Az alapbázisunkra kaptunk egy speciális légvédelmi ágyút is, de megint csak a játékmódok hiányosságai miatt, ezt én működés közben még soha nem láttam (lehet vele lövöldözni, csak éppen nincs mire, hiszen az alapbázisig szinte soha nem jut el az ellenfél – előbb lesz vége a játéknak az időlimit miatt).

### UT-s irányvonal?

Egy szóban összefoglalva benyomásaimat az Escalationnel kapcsolatban azt mondanám, hogy a JO „kiforrottabb” lett általa. Nagyobb szabadság és magasabb szintű játékelmény jellemzi az új pályákat, az új fegyverek élvezetesebbé teszik a prog-

ramot, de véleményem szerint még szükség lesz néhány módosításra, hogy a játék valóban teljes fényében tündökölhessen. Az újításoknak köszönhetően egy picit „UT-sedett” a program, ami mindenképpen dicséretes irányvonal, hiszen mindeközben sikerült megőriznie a „reális és kemény háborús szimuláció” imázsát. 150 lehetséges játékosával egyértelműen a legjobb a mezőnyben, a készülő új Battlefieldnek bizony fel kell kötnie a felkötnivalót, ha lépést szeretne tartani a Joint Operations sorozat legújabb üdvöskéjével...

Del

NÉZD MEG  
FUTÁS KÖZBEN  
ANIMÁCIÓ A DVD-N

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

P4 2 GHz | 1 GB RAM | Radeon 9800 Pro

„Grafikai téren nem sok változott, így akinél a Joint Ops jól ment, annál az Escalation is rendesen fog futni.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉS

- ▲ Új sérülésmódel
- ▲ Renggeteg bosszantó hiba kijavítása
- ▲ Motorbicikli ☺
- ▼ Még mindig nincs rendes egyjátékos hadjárat
- ▼ A játékmódokon nem csiszoltak eleget

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

### Del VÉGSZAVA

Kiforrottabb, élvezetesebbé vált általa a Joint Operations, a stílus rajongóinak kötelező darab az Escalation!

86%

ÉS A TÖBBI	
Battlefield 1942	90%
Joint Operations	89%
Battlefield Vietnam	88%

Milyen bájos kis csikos rakéta







Az én házam, az én váram



Elégedetlen a plebsz. A fáraó monnyon le!!!



EGYIPTOM BONYOLULT GYERMEKE

# IMMORTAL CITIES CHILDREN OF THE NILE

Úgy hihetnénk, fáraónak lenni különösen klassz dolog: szolgál hada lesi minden óhajunkat, istenként tisztel népünk, bármit is teszünk, az ellen senkinek nem emel kifogást. Aztán játszunk a Children of the Nile progival, és rájövünk, az élet még fáraóként sem egyszerű.

**A**téma nem új (néhány üdítő kivételtől eltekintve: melyik az?), hiszen az ókori Egyiptomot már megpróbáltuk rekreálni (értsd: újjáépíteni) a *Pharaoh* című stratégiában. Hogy milyen kicsi a játékkészítők világa, azt jól mutatja, hogy ugyan más kiadó és műhely áll jelen tesztalanyunk mögött, de a fejlesztők személye majdhogynem teljesen megegyezik. A régi csapat ugyanis otthagya az Impressionist, s új stúdiót alapítottak Tilted Mill néven. A gyökerektől azonban nem tudtak elszakadni, és

ismét egy birodalomépítő stratégia-ba fogtak, igaz, minden eddigi koncepciót félredobva, az építkezést az alapoktól kezdve. Ennek gyümölcse lett az *Immortal Cities – Children of the Nile*.

### Istenségnek látszó...

A programban – mi másként? – fáraóként kell ténykednünk az egyiptomi birodalom fénykorában, hogy minél több presztízst bezsebelve bekerüljünk a történelem nagykönyvébe – meg egy jóó nagy piramisba. Pontosabban nem is egyetlen isteni

### GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Birodalomépítő  
**KIADÓ** SEGA Europe

**KÖRNYEZET** Ókori Egyiptom  
**FEJLESZTŐK** Tilted Mill

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**

**GYORSLINK** 1229

**TIPPEK** a 100. oldalon  
**KÉPEK** DVD-n

nem elégedettek a körülményekkel – ellőgják a munkát, randalíroznak, egyszóval élük életüket. És hogy miként lehet népünket elégedett állapotban tartani? Minden család egy-egy jól meghatározott társadalmi csoport (ha úgy tetszik: kaszt) tagja, s ennek megfelelő igényei vannak. A társadalom alját képező földművesek általában megelégszenek étellel és némi alapvető használati tárggyal. Ha néha eljutnak egy templomba, vagy kórházba, akkor meg egyenesen kánaáni állapotnak érzik életüket. Nem úgy a nemesség, akik komoly mennyiségű luxuscikkre és egyéb szórakozásra is igényt tartanak. A trükk abban rejlik, hogy ezek jó részét mi közvetlenül szinte soha nem tudjuk befolyásolni, mindössze azzal,



## A LEGHÍRESEBB FÁRAÓ

Avagy a marketing ereje

Tagadhatatlan, hogy ha ma találomra megkérdeznék embereket az utcán, hogy mondjanak egy fáraót, azok között, akik képesek egyáltalán nevet említeni, elsőprór többségben lenne Tutanhamon neve. A vicc abban rejlik, hogy uralkodása történelmi szempontból meglehetősen jelentéktelen volt, de azóta, hogy Howard Carter 1923-ban belépett mesés kincseket rejtő kamrájába, nem lehet lerugdalni a fáraók népszerűségi listájának éléről. Hiába, nemcsak születni, halni is tudni kell!

hogy a megfelelő épületeket a megfelelő helyre húzzuk fel. A városunk ugyanis önálló életet él (mint a *Sim City*-ben, csak itt tényleg mindenki egyéniségként működik), a földművesek learatják a gabonát, ennek egy részét leföldözik a nemesek, akik az élelemből használati és luxuscikkeket vásárolnak, így a kézművesek is megvehetik az általuk nem gyártott termékeket, és ha minden igaz, mindenki boldog baba lesz.

### ...csalfa...

Igen ám, de a nemesek csak azt a jövedelmüket vallják be, amiről tudomásunk van (hmm... nincs új a nap alatt ☺), ezért őrnököket kell képeznünk, akik jól felírják, hogy mennyi az

annyi, és akkor nincs pardon. Senki sem születik azonban őrnöknek, így papok kinevezésével és iskolák alapításával gondoskodnunk kell az oktatási rendszerről is. Természetesen a szentélyek és templomok üzemben tartását is az istenek földi szolgálói végzik, sőt az egészségügyi teendő

## Őrnököket kell képeznünk, akik jól felírják, hogy mennyi az annyi, és akkor nincs pardon.

terhe is az ő vállukat nyomja, tehát belőlük nem árt bőven „gyártani”. Ez persze nem csak a mi akaratomunk múlik, ugyanis a megbecsültségünk függvénye, hogy hány pallérozott elme hajlandó a szolgálatunkba állni. Elismerést rengeteg módon szerezhetünk a játékban, de majdnem mindegyikükre igaz, hogy hatásuk időleges. Hiába aratunk fényes győzelmet egy rablóbanda felett (és erről akár egy obeliszk kifaragásával meg is emlékeztünk), a kezdeti hatalmas lelkesedés idővel lanyhul, végül már csak arra emlékeznek alattvalóink, hogy „valamikor volt valami csata”. A néhány éve érettségizett olvasók szerintem nagyon is reálisnak tartják ezt a játékelemet ☺. Presztíznövekmény jár a minél nagyobb városért, a távoli helyekkel kiépített diplomáciai kap-

csolatokért, vagy éppen palotánk minél durvább felturbózásáért is. Ami a diplomáciát illeti: a városi építkezés monotonitását nagyon feldobja, hogy a nagytérképre átkapcsolva lehetőségünk van némi csencselésre, háborúzásra is. Ne gondoljunk semmi komolyra. Nem

alkudozhatunk úgy, mint például a *Civ III*-ban, de azért így is jópofa kiegészítésről van szó.

### ...vak...

A CotN grafikájának alapját az *Empire Earth* nem tegnapi motorja szolgáltatja, igaz, jelentős átalakításokkal. Ha nem is szemkápráztató, de alapvetően csinosnak mondható képi világot sikerült teremteni, amely akkor tündököl igazán, ha jól kiválasztott perspektívából szemléljük nyüzsgő, felbolydult méhkashoz hasonló városunkat, s a távolban kivehető a készülő hatalmas piramisunk. De sajnos nagyon közelre menve a bántó hibák is láthatóbbá válnak. Rendszeresen szambáznak át embereink fákön, „felejtik el”, hogy éppen víz alatt járnak, illetőleg a tereptárgyak elhelyezése is kicsit cinkes, ha mondjuk domboldalra telepítünk egy csini kis szökőkutat. További probléma, hogy kicsit sterilre sikerültek az épületek. Egyiptomban járva jobban elereshetnének volna a fantáziájukat (és kezüket) a kedves rajzoló bácsik. A hangokkal ellenben nincs ennyi probléma. Közeli kameraállításban halljuk a népek morgását (tényleg azt, hiszen halandszanyelven nyomják), a zene is kellemes, még ha bombasztikusnak nem is nevezhető. Nagyon jó lenne, ha a grafikai bugok jelentenék az össze problémát a játékban. Erről azonban szó sincs. A kezelőfelület néhány eleme meglehetősen nyakatekertre sikeredett, s úgy éreztük, számtalan lehetőség (főként a globális helyzet értékelésére, kezelésére) kimaradt a rendszerből. Szintén nem túl reális

dolog, hogy amíg sikereinket lelkes gyorsasággal felejtik el alattvalóink, addig a problémáikat évekig képesek felhánytorgatni. Például valaki egyszer nem mehetett el Oziriszt imádni, amikor neki olyanja volt, s utána hiába nyitottunk neki egy teljes templomot a háza mellé, hosszú játékidő elteltével is ott szerepelt ez a karakter problémái között. Az sem volt szerencsés döntés, hogy az utaknak semmilyen (!) értékelhető szerepe nincs a játékban. Ennek megfelelően ingyen is építhetünk bármilyen burkolatot, de az maximum a saját szépérezésünknek és rendszeretünknek tesz jót. Paradox módon az úthálózat még lassítja is a városi életet, mert akkor zömmel azon közlekednek az embereink, s nem nyílegyenesen a pusztán át, ami gyorsabb lenne.

### ...remény!

Ugyanakkor a mérleg másik oldalán ott van a hihetetlenül aprólékosan kidolgozott, egymásra finom rétegeként épülő rendszer, amely – ha nem is tökéletesen valóságosan, de – élvezetes formában avat be minket az egyiptomi életbe. Ez persze már-már annyira sokrétű, hogy a stratégikák, és azon belül a birodalomépítés játékok szerelmesein kívül másokat akár el is riaszthat. Aki szereti a kihívásokat, az viszont bátran próbáljon szerencsét!

### -csonti-

## HARDVER

### MINIMUM

PIII 800 MHz | 128 MB RAM | 32 MB VGA

### EZZEL TOLTUK

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

„Különösebb gond nem volt, egyedül a kameramozgatásnál lassult be a rendszer.”

## A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ▲ Önálló alattvalók
- ▲ Hangulat
- ▲ Összetett, komoly rendszer...
- ▼ ...ami sokakat elriaszthat
- ▼ Grafikai bugok
- ▼ Játékrendszer botlásai
- ▼ Felesleges utak

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

### -csonti- VÉGSZAVA

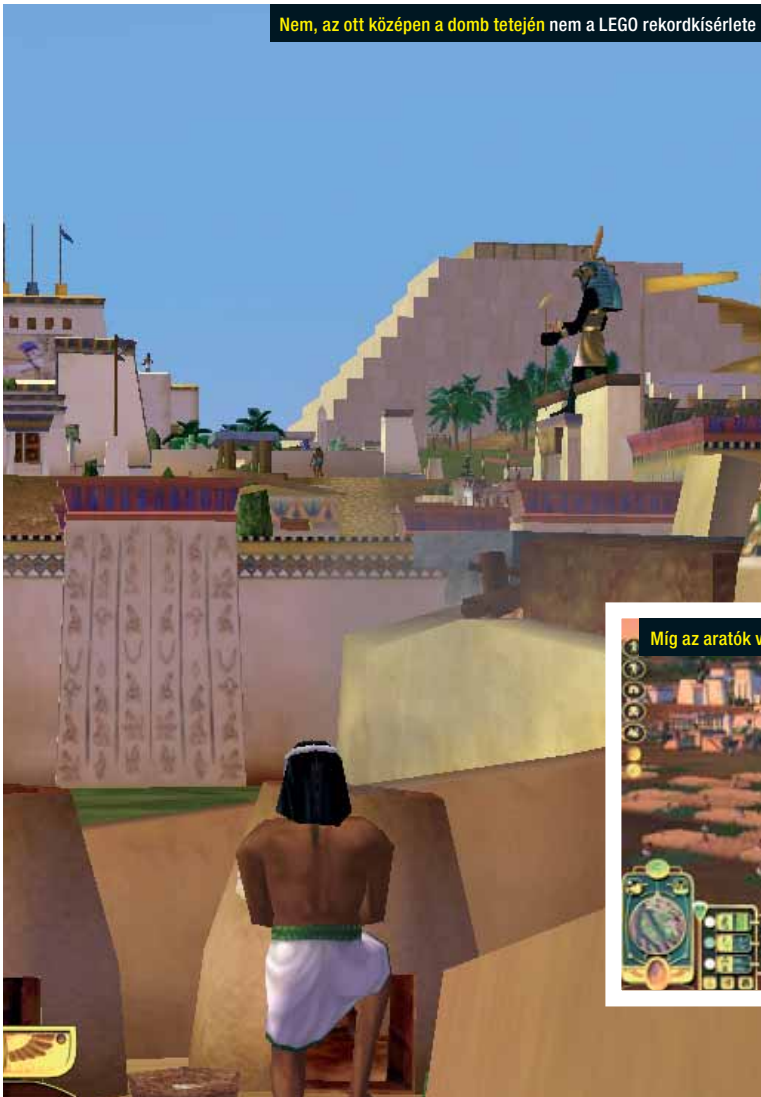
Alapvetően egy nagyon értékes próbálkozásról van szó, amely valószínűleg a második résznél ér a csúcra, amikor levedli gyermekbetegségeit.

**77%**

### ÉS A TÖBBI

Civilization III: Conquest	90%
SimCity 4	84%
Pharaoh	80%

Nem, az ott közében a domb tetején nem a LEGO rekordkísérelte



Míg az aratók vért güriznek, a nemesek partiznak a villáikban







Tutajosnak ezúttal nem Tüskevár, hanem lángtenger jut



Oké, hogy így együtt vagyunk, de hol kell beszállni?



Itt kérem csata folyik. Tökre izgulunk...

KIS SÁNDOR

# ALEXANDER

Nagy Sándor egyike volt a valaha élt legnagyobb vezetőknél, hadvezéreknek. Tehetségét, taktikai érzékét még ellenségei is készséggel elismerték. Ezért is nagy kár, hogy a nemrég bemutatott, életéről szóló film játékváltozata úgy sikerült, hogy az már kimeríti a hullagyalázás fogalmát.

**P**edig az elején semmi rosszra nem gondolt az ember. A kiváló téma adott volt. Ehhez társult egy tapasztalt fejlesztői gárda (ők készítették például a *Cossacks* című stratkót is), egy jó nevű kiadó (Ubi Soft), no meg talán némi pénz-mag is. Ebből nagy baj nem lehet, igaz? Pedig de...

## Sándor vagyok...

Az *Alexander* hadjárata természetesen a nagy hódító világkörüli túráján alapul. Érdekes (és egyike a kevés pozitívumoknak), hogy a kampányt letolva átállhatunk az „ellenség” oldalára, s nyomulhatunk néhány küldetés erejéig a perzsákkal, egyiptomiakkal és az India környékén

hogy a nagyobb csatajeleneteknél belassul a progi, így legalább tovább tart ☺!

A játékmenet tekintetében elég annyit mondani, hogy vegytiszta RTS. Színtelen, szagtalan, íztelen mixtúra, amelyhez hasonlót már annyiszor le nyomtak a torkunkon. Vannak hősök meg formációk, különféle egységek és bónuszok. Jaj de jó!

## Éljen a múlt század!

Amit néhány éve a *Cossacks* esetében a látvány tekintetében még elnéztünk, sőt jónak tituláltunk, az mostanra már kezd a gázos kategóriába tartozni. Igaz, hogy a környezet viszonylag szépnek mondható, de a gusztagyalázás színvonalával meg-

## Egységeink viselkedése nagyban emlékeztet egy agykárosult csirke megnyilvánulásaira.

téblábóló kurafikkal. A feladatok meglehetősen változatosak (hoppá, még egy jó pont!), de komoly fejtrésre, taktikázásra szinte soha nem kényszerítenek minket. Ráadásul rettenetesen rövidek. Egyik-másik kivégezhető 2-3 perc alatt, a hosszabbakkal meg „elbíbelődünk” 10-15 minutumig is. Kész szerencse,

alkotott pacák (ezek lennének az egységek), az egy kaptafára meg-rajzolt épületek, illetve a két darab kameranézet kicsit megfekszi az ember gyomrát. Akkor, amikor egy másik játékban a vértől csöpögő ork pofájáig zoomolhatunk, miközben azt üvölti, hogy Waaagh! (vajon melyik gammáról lehet szó...?), nos akkor

normális ember nem akar sokat eltölteni az *Alexander* társaságában. Szerencsére további irányjelzőket is találunk (mármint arra vonatkozólag, hogy merre és milyen gyorsan keressük az Exit gombot). Itt vannak például a remekbeszabott párbeszéd-ek, no meg a hozzájuk tartozó hanganyag, melynek minőségét a '80-as években feketén behozott nyugati filmek is megirigyelnék. (Tudjuk, hogy sokan közületek még nem is éltek ekkor, de higgyétek el, páratlan élmény volt, amikor egy unott női hang szinkronizálta végig az egész akciófilmet ☺!)

## Keresem az utam

Egységeink viselkedése nagyban emlékeztet egy agykárosult csirke megnyilvánulásához. Ugyan viszonylag korrekt módon manővereznek A-ból B-be, de ha csatára kerül a sor, akkor elszabadul a pokol. Némelyikük csak áll, és bámulja az eget. Mások Piripócskisszömölcséig képesek csapatosan üldözni egy nyomorult parasztot, miközben társaikat vígan levágja a túlerőbe került ellenség. Visszavonulni pedig egyenesen a művészet kategóriájába tartozik. Ezekre a dolgokra csak keveset segít az agresszivitási szint helyes beállítása. S egyébként is, elég macerás dolog a helyzetnek megfelelően folyamatosan módosítani ezt a paramétert.

Az MI nem képes másra, mint a beprogramozott viselkedésminta követésére, ami arra ugyan elég, hogy értékelhető ellenállást fejtsen ki az előre megírt küldetésekben, de a skirmis üzemmódban ez édeskevés.

Még rúghatnánk egyet-kettőt a földre vitt szerencsétlenbe, de úri neveltetésünk miatt ettől most eltekintենék. Mint ahogy eltekintettünk volna egy ilyen átirattól is. Nagy Sándor, mi kérünk elnézést!

-csonti-

### GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
RTS	Ubi Soft
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Ókori	GSC
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Cossacks, Amrican Conquest	
<b>GYORSLINK</b> >> 1176	

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">▲</span> Filmbetétek</li> <li><span style="color: green;">▲</span> Grandiózus csatajelenetek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">▼</span> Idejétmúlt grafika</li> <li><span style="color: red;">▼</span> Semmi ötlet</li> <li><span style="color: red;">▼</span> Rövid pályák</li> <li><span style="color: red;">▼</span> Nehékes irányítás</li> </ul>
--	--

<b>GRAFIKA</b>	<b>5</b>	<b>HANGULAT</b>	<b>7</b>
<b>HANGOK</b>	<b>5</b>	<b>KIHÍVÁS</b>	<b>6</b>
<b>IRÁNYÍTÁS</b>	<b>6</b>	<b>SZAVATOSSÁG</b>	<b>5</b>

**MINIMUM HARDVER**  
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA

### -csonti- VÉGSZAVA

Mazochisták és igénytelenek előre! A többiek viszont óvakodjanak a makedón RTS-től.

>> 62%

### ÉS A TÖBBI

Cossacks: Back to War	<b>89%</b>
American Conquest	<b>87%</b>
No Man's Land	<b>79%</b>



## **Kedves Olvasónk!**

Az ELTE Informatikai Kar Hallgatói Önkormányzata és az IDG Hungary Kft. szeretettel meghívja Önt a

# **DIGITAL EXPO 2005** **kiállításra és szakmai konferenciára**

**Időpont: 2005. február 23-24.**

**Helyszín: ELTE TTK északi tömb**

(1117 Budapest, Pázmány Péter sétány 1/C)

A rendezvény témái:

digitális képalkotás • nyomdai előkészítés • grafikai munka  
kiadványszerkesztés • videoeditálás • oktatás  
digitális és hagyományos nyomdatechnika • lapkiadás  
webszerkesztés • digitális fotózás • szoftverek • hardverek

A rendezvényen sor kerül a DIGITART magazin „Mindenkivel együtt” című pályázatának ünnepélyes díjátadására. A legjobbnak ítélt pályaművek megtekinthetők a rendezvény időszakos tárlatán.

### **Bővebb információ:**

Kovács Illés Bence

Tel.: 577-4319

E-mail: konferencia@idg.hu

### **Online regisztráció:**

[www.cio.hu/digitalexpo](http://www.cio.hu/digitalexpo)





# BEMUTATÓ



A hősi lovagkor és a modern technika fantasztikus találkozása



A katyusa, elvtársak, ez az igazi!

HULLJON A FÉRGESE!

# WORMS FORTS UNDER SIEGE!

„Hull a pelyhes fehér hó, jöjj el hozzánk Wormsapó!” – tartja a mondás. Ugyan a cikk megírásának pillanatában még nem fehér a táj, de talán mire olvassátok, ez is bekövetkezik. Mindenesetre a kukacok hősiességének újabb epizódjához érkeztünk, ahol ismét meg kell mentenünk... saját bőrünket!

**S**zinte repül az idő: lassan a *Worms* sorozat is egy évtizedre tekint vissza (lásd még a dobozt), pedig még szinte látom magam, ahogy egy szilveszter utáni hajnalon, enyhén kábán, egy gyenge buliból eljövve egymás pondró csapatait próbáltuk a másvilágra küldeni... Na de félre a nosztalgizással: vár a munka! Pontosabban a szórakozás! Azon kevesek számára, akik még nem találkoztak volna össze PC-n a mókás férgekkel,

egy kis gyorstalpaló: kukacaink szülője két tank, amelyek – valamiért nem kedvelve egymást – folyamatosan lötték a másikat egy-egy hegy tetejéről.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Körökre osztott strat.	Sega
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Kukacos világ	Team 17
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
Worms sorozat	

GYORSLINK >>> 963

**TIPPEK** a 100. oldalon  
**KÉPEK** a CD/DVD-n  
**HÁTTÉRKÉPEK** a DVD-n

Miután a kis giliszták ezt látták, hasonlóképpen kezdtek viselkedni, és erről a tulajdonságukról azóta sem szoktak le. Vagyis a játék alapkonceptiója rém egyszerű, viszont annál élvezetesebb: szedd össze a saját kukaccsapatodat, majd mindenféle hagyományos, illetve örült eszközt felhasználva, előbb semmisítsd meg az ellenfél pondróit, mint ő tenné ugyanezt veled. Ha viszont valaki ennek hallatán vért és kiomló beleket vizionál, az rossz helyen keresgél, mert a *Worms*ben minden humorral van



A szarvas már alig várja, hogy megtanuljon repülni



Ő sem épp barátkozni akar velünk







Kicsi a kukac, de nagyot ló!

átíratva – maximum a nevetéstől kaphatunk haszgörcsöt. Úgyhogy az „Ajánlott 9-99 éves korig” tábla továbbra is kitehető a játékra. Az évek folyamán persze további célok és kihívások kerültek a sorozatba, de az alapkonceptió a *Worms F:US*-ban is ugyanaz. Kezdetben vala két dimenzió, a *Worms 3D*-vel mindez kibővült háromra, úgyhogy az eddigi négy helyett (jobbról, balról, alulról, felülről) immár rengeteg irányból kaphatjuk és oszthatjuk az áldást, és a széljárásra is jobban oda kell figyelniük.

**Build farm, build barack, build mage tower...**

A nagy újítás a játékban, amire a cím is utal, hogy most már nem csak embereinkre... bocsánat: kukacainkra kell odafigyelniük, hanem az építetett környezetre is.

**A 'hagyományos' Nagymamáról, vagy a Birkáról sem kell lemondanunk, mikor ellenfelünknek szeretnénk kedveskedni.**

Vagyis nem csupán adott egy pálya, hanem azon különböző épületeket, erődöket, várakat, fegyvergyárakat húzhatunk fel, illetve rombolhatunk le. Mindez azt jelenti, hogy ezek is rendelkeznek – kukacaink mellett – életerő pontokkal, vagyis ezeket is meg kell védenünk. Ha viszont nem sikerül, és vagy csapatunk halálozik el, vagy építmenyeink dőlnek romba, akkor elvesztettük a mérkőzést. Külön friss szint hoz a képbe, hogy egyes fegyvereket csak az épületek tetején állodgálva tudunk bevetni, így a magasság-mélység kategóriája is új jelentéssel bővül. A fegyverekből – több mint 30-cal találkozhatunk! – ismét kellőképp örült fajtákat tudunk bevetni, ezek poénjait nem is akarom lelőni, csak annyit mondom, hogy a „hagyományos” Nagymamáról, vagy a Birkáról sem kell lemondanunk, mikor ellenfelünknek szeretnénk kedveskedni.

**Szamuraj pondrók**

A játékban egy nagyon komoly tutorialt is találunk, melyet ajánlott is végigvinni, mert számos újdonság-

ról maradunk le különben, amiket nem tudunk aztán bevetni. Hiszen a mozgás, lövöldözés hamar elsajátítható, de az építkezés már komolyabb odafigyelést kíván. Az első leckéket pár perc alatt elsajátítjuk, de a befejező „vizsga” már majdnem egy óráig is eltarthat. Mindenesetre, ha ezt sikeresen abszolváltuk, már eséllyel indulhatunk a nagyobb csatákban is. Kellemes újdonság, hogy különböző kukac-népekkel kerülünk szembe: a görög-római, egyiptomi vagy éppen ázsiai pondrók mellett a táj is eltérő. A grafika ugyan 3D-s, de meglehetősen ósdi, annak ellenére, hogy zabálja az erőforrásokat. Ezt szerencsére tompítja a humoros látvány, de ettől még a kamerakezelés gyengeségei nem megbocsáthatóak. Általában kívülről figyeljük csúszómászónk virgonckodását, de átválthatunk FPS nézetbe is. Célzásnál sok

be, ha kifutunk az időből – ilyenkor mindenkinek lemegy minimálisra az életereje) minden körben megjelenik a Mindenható Nagyukukac, és valamilyen elemi csapást zúdít a lentiekre. Ezzel még nem is lenne baj, csak hogy tevékenységét, illetve annak animációját nem lehet átugrani, így egy-egy kör után, ami nagyjából 20-30 másodpercig tart, egy nagyjából egyperces „isten közbeavatkozás” unatkozhatunk. Hozzá kell tennem, hogy a gép más akcióit sem tudjuk átugrani, ami szintén csak a passzív játékidő mennyiségét növeli.

**Az ostrom vége**

Amennyiben egyedül vagyunk, játszhatunk Trials vagy Campaign módban. Előbbi a gép elleni összecsapásokat jelenti, míg utóbbiban különböző feladatokat kell végrehajtani, mint ládák összeszedése, vagy eljutás a pálya legmagasabb pontjára, esetleg harc limitált fegyverzetrel és lőszerrel. Bár egyedül is tolhatjuk, azért az igazi továbbra is az egymás elleni küzdelem. Négyen végezhetünk egyszerre féregirtást egymás pondróival, akár hálózaton, akár a már bevált, jó öreg „hot seat” módban. A hangeffektek változatlanul jópofák, bár elbirtam volna valamivel több változatosságot is. Összességében azt kell hogy mondjam, hogy a legújabb *Worms* rész csak minimális újdonságot hozott, és ugyan legerősebb tulajdonsága, a humor még most is vidámságra fakaszt, de nem lehet nem észrevenni, hogy a játékmenet egyre jobban eltávolodik az eredeti koncepciótól, amit egyetlen *Worms*-rajongó sem vesz jó néven. Bár a *Worms: FUS* még éppen az élvezetes szinten mozog, de a következő résznek már masszívan többet kell ahhoz majd nyújtania, hogy azt a hangulatot tudja adni, mint a korábbi kukacos összecsapások.

**Uhu**

**TEKERGŐDZŐ TÖRTÉNELEM**

A múlt nagy kukacai

Korábban a Team 17 egy igen kreatív csapatnak számított, számtalan jeles játékot fejlesztettek – elsősorban Amigára –, PC-n viszont igazi áttörést a Wormsszel hajtottak végre 1995-ben. Azóta szinte minden évben (*Worms 2* – 1997, *Worms Armageddon* – 1999, *Worms World Party* – 2001, *Worms Blast* – 2002, *Worms 3D* – 2003) jelenik meg újabb fégemóka, a gond csak az, hogy lassanként a témát már nem lehet hová bővíteni... A Team 17 is belevághatna egyéb, érdekes projektekbe is, és itt nem a „Kigyó” mobiltelefonos továbbfejlesztésére gondolunk ☺.



**HARDVER**

**MINIMUM**  
PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 64 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
AMD 1700+ | 512 MB RAM | GeF FX 5600

„Bár a látvány nem eget rengető, mégsem mondható túl gyorsnak a megjelenítés.”

**A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE**

- ↑ Humor továbbra is mindenekeftelt
- ↑ Új játékmenet...
- ↓ ...ami annyira nem egyértelműen jó
- ↓ Átlagos grafika
- ↓ Gyenge kamera-kezelés

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

**Uhu VÉGSZAVA**



Kellemes szórakozás délutánra, különösen haverokkal, de igazán nem sikerült átitót alkotni – kéne már valami valódi újdonság.

**78%**

**ÉS A TÖBBI**

Worms 3D	88%
Worms World Party	76%
Worms Blast	71%





LEHET EZ MÉG JOBB?

# PRO EVOLUTION SOCCER 4

A címben feltett kérdés persze költői, ámde sokszor elhangzott a Pro Evolution Soccer 3 megjelenése óta. Már nem is az érdekes, jobb-e a FIFA-nál, vagy sem, hanem az, önmagához képest jobb-e? Hiszen mindig van lehetőség a fejlődésre...

**T**ermészetesen azért ne feledjük a FIFA sorozatot sem, amelynek 2005-ös része igencsak sokat behozott a PES 3 előnyéből, s bizonyos szempontokból a FIFA mindmáig jobb, mint a PES sorozat. De ezek a szempontok... hmm... másodlagosak.

## Csak a foci!

A PES 3 esetében a világ majd minden kritikusa és sok millió játékosa az egekig ugrott lelkesedésében, hiszen a játék maga verhetetlenek bizonyult játszhatóságban, abban az egyedülálló képességében, hogy játszotta a focit, nem csak „úgy tett, mintha...”. Emellett sok kritikát is kapott, hiszen grafikailag, illetve a valós csapatok megjelenítésében (tehát külsőségeiben) alulmaradt a versenytársal szemben. A PES 4 már előzetesen sokkal többet ígért, mint előző változata, hiszen a Konami ezúttal pénzt és energiát nem kímél-

ve megszerezte híres, nemzetközileg jegyzett csapatok licenceit, így akár a Real Madriddal, vagy az Interrel is nyomulhatunk ezentúl (nem kell álneveken futó, Real Madridnak látszó csapatokkal bénáskodni). Ez mindenféleképpen egy igen pozitív dolog (bár bevallom őszintén, engem régen sem zavart nagyon, hiszen a foci a lényeg, nemde ☺?) Másik pozitív dolog, hogy a PES most már minden fő formátumon felveszi a versenyt a FIFA-val (legyen az PS2, Xbox vagy PC). Ez utóbbi a mi terepünk, így örömködjünk ennek nagyon.

## X to Continue

Nos, kivételesen a feketetelevessel kezdem, hiszen szinte a játék indításának pillanatában szembesülünk egyik legrémesebb tulajdonságával: a kedves aranyos fejlesztő bácsik olyannyira a PS2 változatot konvertálták, hogy a menük alatt is a PS2 gombok képei láthatóak. Ez azt je-

lenti, hogy mondjuk, ha a háromszög jellel tudunk a menüben visszalépni, akkor elég sokáig kell keresgélni, mire rájövünk, melyik a háromszög jel megfelelője a billentyűzeten, vagy ne adj' isten a joypadon (elég kevés ember használ ugyanis PS2 kontrollert PC-n). Ugyanígy a gombok beállítása is eléggé macerás és kényelmetlen, hiszen a képernyőn látható instrukciók nem megfelelőek, így ismét eltelik egy csomó idő, mire rájövünk, mit és hogyan kell. S ez a nyűg játék közben is megmarad, hiszen egy visszajátszásnál, vagy menü használatánál is ezeket a PS2 gombokat tolja az arcunkba a program (arról nem is beszélnék, hogy a menü randa, igaz a múlt évinél picit így is szebb). Egyszerűen nem tudom felfogni, miért nem tudnak a fejlesztők a menüvel is kezdeni valamit, amikor ettől már sokaknak elmeheit a kedve a programtól. Na majd talán a PES 5.

## GYORSNÉZET

<b>KATEGÓRIA</b>	<b>KIADÓ</b>
Foci	Konami
<b>KÖRNYEZET</b>	<b>FEJLESZTŐK</b>
Valós stadionok	Konami
<b>FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI</b>	
PES 3	

GYORSLINK >> 1053

**TIPPEK** a 98. oldalon  
**DEMÓ** a DVD-n  
**HÁTTÉRKÉPEK** a DVD-n

## A bombanő esete...

Még tavaly, amikor az első PC-s PES-ről írtam, kidolgoztam egy hasonlatot arról, miért jobb a PES, mint a FIFA. A FIFA olyan, mint amikor az ember egy bombanővel van együtt, akinek a szépsége mindennél fontosabb, s azért nem rossz vele. A PES pedig olyan, mint egy helyes, ám nem bombázó nő, akivel a világon a legjobban érzem magam. Vannak, akik szívbjaj nélkül az elsőt választanák, míg én gond nélkül a másodikikat (fene az élvhajász természetemet). Ez a helyzet tavaly óta annyiban változott, hogy míg a FIFA még mindig a bombanő, aki azóta lelkileg is fejlődött, a PES változatlanul nagyon





Jamaika romokban, Kovács belötte a kipattanót



A mi Szabics Imink... a szakál stimmel is...



Davids egyszerűen nem hiszi el...

helyes és még jobb is vele. Miért is? Tavaly óta a PES világában nem sok dolog változott első látásra, hiszen a játék szinte betűre pontosan ugyanolyan. Azonban ha benézünk a színpad mögé, ott vannak az újítások. Mert bár nincs kismillió trükkös joypad, vagy billentyűkombináció, viszont igencsak továbbfejlesztett szituációs edzést kapunk, amelyben szinte minden létező játékhelyzetet kipróbálhatunk és megtanulhatunk.

Az egyszerű cseleltől kezdve (nem, nincs rá külön gomb, hanem úgy kell csinálni, mint a valódi fociban), a 2-1 elleni játékon át a kapu elé ívelésig, sőt a különböző felszabadító rúgóásokig mindent lehet gyakorolni addig, amíg nem lesz tökéletes. Érdemes itt akár órákat is eltölteni, hiszen minden fontos játékelemet megtanulhatunk (amelyeket majd a játék során alkalmazni is kell). Mert a PES 4-ben minden fontos, ami a valódi fociban: jó ütemben kell csinálni a dolgokat, és akkor sikerülnek. No persze lehetetlen itt se kérjünk: hiába hajtunk végre egy cselelt jó ütemben, ha az ellenfél hasán akarunk átmenni vele, akkor semmi esélyünk. Tehát le az ódivatú cselezéssel, éljen a csapatjáték!

### És akkor Pác XIII feltűnt a jobbik helyén...

A gépi intelligencia továbbfejlődött az előző rész óta. A csapatársak

megfelelően változtatják a helyüket, elviszik magukkal a védőt, váltanak, ha kell, szóval minden úgy van, ahogy annak lennie kell. No persze az emberi hibázási lehetőség benne van a játékban, ettől is realisabb. Ugyanígy a védekezés sem becsúszásra vagy csalásra van kihegyezve, hanem a pontos helyezkedésre, sőt, az MI még lescapdát is kiválóan játszik (ami valljuk be, még emberi focicsapatok-

téved is, hogy ezt a valóságban is teszi. Nagyon filinges (*spori a zisten! – ender*). Még egy fontos dolog: végtelenségig gyakoroljuk a szögleteket és a kapura lövéseket – szinte az életünk (és a győzelem) múlhat rajta. Ja és még egy dolog: az a hátvéd, aki gyengébb lövő, azzal még többet gyakoroljunk, hogy mindig eltalálja a kaput. Mielőtt tovább dicsérem, amit leírni nem lehet, hanem látni kell, csak

még mindig vezet, bár a PES-ben mintha több animációs fázis lenne, a játékosok mozgása kicsit „mackós” (lehet, hogy vannak olyanok, akiket ez zavar, engem speciel nem), viszont a rengeteg fázis miatt minden elhelyezhető kiválóan idomul. Amivel a PES 4-nek gondjai vannak, az a hálózatos játék: elég körülményesen lehet egymás ellen hálózatosan játszani, úgy, ahogy az régen volt (egymás IP-címét kell megtudni, indítani egy „szervert” stb...). Manapság ez már elég égő, kéne egy Xbox Live-szerű rendszer, ahova bárki bejelentkezhet, és ott ellenfelet találhat magának, vagy létrehozhat egy külön ligát. Na se baj, legalább van mit fejleszteni a PES 5-ben! Kedves Konami! Legyen igazi PC-s menü és jobb hálózatos játék, és akkor jöhet a maximálshoz közeli százalék ☺. Előre is köszönjük!

## A végtelenségig gyakoroljuk a szögleteket és a kapura lövéseket: az életünk (és a győzelem) múlhat rajta.

nál sem egyszerű). A csatárok pedig minden idegszálukkal igyekeznek a kapura törni, de ehhez nem előre megtervezett útvonalakat használnak, hanem próbálnak a lehető legokosabban a kapu elé kerülni (vagy egy lövés esetén a kipattanóra startolni). S ami a legjobb az egészben: a kapura lövések hihetetlen széles skáláját lehet bemutatni. Sosincs két egyforma szituáció, vagy helyzet. Ezzel együtt láthatóan a labda pattanásának fizikáját is továbbfejlesztették, így ismét csak érdemes lőni, hátha valakiről jól/rosszul pattan a bőr, és akkor máris megvan a baj: emiatt felszabadításként inkább íveljünk, nehogy mondjuk a bírót találjuk el. Apropos bíró: ott szaladgál a pályán, és néha

annyt mondok: a PES 4 sokkal jobban focizik, mint bármelyik versenytársa. Nemcsak „fociszerű”, vagy „focira emlékeztető”, vagy „olyan, mintha foci lenne”, hanem ez a program futbalozik. Nem is rosszul. Aki egyszer elkezd, átverekszik magát a menün, annak vége egy életre, a PES 4 magába szippantja. No persze itt sem árt egy jó kis joypad, bár ezt még billentyűzettel is nagy élvezet játszani.

### A kommentátor Trevor Brooking!

Ahogy tavaly, ezúttal is az egykori neves játékos a kommentátor. A kommentár elfogadható, bár a FIFA szintjét nem éri el. A kórtés (közönség, visszajátzások) elég jók, a szünetben minden fontos jelenet megtekinthető, a zenék elfogadhatóak. Grafikai részletességben a FIFA



### HARDVER

**MINIMUM**  
PIII 500 MHz | 256 MB RAM | 16 MB VGA  
**EZZEL TOLTUK**  
AMD 2500+ | 1 GB RAM | Radeon X800 XT  
„Csodásan futott”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

▲ Ez a játék futbalozik	▼ Menük
▲ Továbbfejlesztett MI	▼ Primitív hálózatos mód
▲ Jobb pattanásmodell	
▲ Licencelt csapatok	
GRAFIKA <b>8</b>	HANGULAT <b>10</b>
HANGOK <b>9</b>	KIHÍVÁS <b>10</b>
IRÁNYÍTÁS <b>10</b>	SZAVATOSSÁG <b>10</b>

### Gyu VÉGSZAVA

Ez a program szinte tökéletesen játszsa a nagybütös focit.

**94%**

<b>ÉS A TÖBBI</b>	
FIFA 2005	<b>93%</b>
FIFA 2002	<b>93%</b>
FIFA 2004	<b>91%</b>



A szép lövést a jamaikai kapus bravúrral védi

OMF Gera



# MTX MOTOTRAX

POR? NO! EGYÉK AZ UTÁNAM JÖVŐK!

Régen, még a Playstation 1 hősi korszakában, szinte sorozatban jöttek a különféle gördeszkás/BMX-es/motokrosszos játékok, de valahogy a PC-t ezek mindig elkerülték, és csak néhány jobb-rosszabb próbálkozás született, miközben a többi sportág bővelkedett képviselőikben. Ezt az űrt hivatott most kitölteni az MTX Mototrax.

## GYORSNÉZET

**KATEGÓRIA** Motokrossz  
**KIADÓ** Activision

**KÖRNYEZET** Valós pályák  
**FEJLESZTŐK** Aspyr

**FEJLESZTŐ KORÁBBI JÁTÉKAI**  
Tony Hawk's Pro Skater 4, Pitfall

**GYORSLINK** 1094

**TIPPEK** a 100. oldalon  
**TRAINER** a CD/DVD-n



Itt még együtt a csapat

**A**z egyszer használatos intro után a kissé puritán főmenübe kerülünk. A standard opciók igazából semmi újdonsággal nem szolgálnak, ellenben rendesen érződik rajtuk, hogy eredetileg ez a játék konzolra jelent meg. A játékkal való ismerkedés jegyében elkalandozhatunk erre-arra, de a karrier mód az, ahol igazán van keresnivalónk. Ide belépve először hozzunk létre egy nekünk szimpatikus motoros arcot. Bevallom, nekem egyik fizimiska sem nyerte el a tetszésem – még jó, hogy van a bukósisak. Jelenlegi szerény felszerelés-repertoárunkat természetesen a felívelő karrierünk okozta sikeráradat és tömeges szponzorhullám fogja bővíteni – ehhez azonban még igen csak hosszú és rögzös út vezet... Ha elkészültünk választottunkkal, jön a következő szín, amely egy hatalmas, minden jóval felszerelt park. Itt gyakorolhatunk mindent, amire valaha is szükségünk lesz. Azonban nemcsak gyakorlótér ez, hanem a

későbbiekben versenyezni is fogunk itt. A közelben leledzik egy másik motoros bácsi, aki egy rövid futamra invitál minket. Ha úgy érezzük, valamennyire megbarátkoztunk a kezeléssel, ne habozzunk elfogadni ajánlatát. Annál is inkább, mert ez a belépőnk a tényleges versenyekre. Első sikerünk után jöhetnek végre a

sikereink révén bővül majd 250 ccm-re is, amely több erőt, nagyobb gyorsaságot, bonyolultabb ugrásokat tesz lehetővé, de természetesen nagyobb a hibázás lehetősége is. S minthogy anyagias világunk a pénz körül forog, eme bithalmazból sem maradhat ki az üzletelés. Jó szereplés esetén a meccsek után nemcsak

nemcsak hogy nem a legszebb, de néhol kifejezetten ronda. Például a díjkiosztónál. Uhh! Hát ezt érdemi a szegény játékos? Végigverekeksi magát a futamokon, aztán kap érte egy három poligonból és két színből álló, elnagyolt pixelmacát? Hol a panaszkönyv?! Összességében azért nem olyan vészes a látvány, de erősen érződik a konzolos ós. A funkciójának megfelelő, s legalább nem vonja el a figyelmünket a vezetésről ©. Ez a kissé felületes kidolgozottság igaz a motor többi részére is. A karakterek animációja, a szögletes kerék, a nem éppen pontos, néha bosszantó ütközéskezelés. Ezzel ellentétben jól sikerült a gamma fizikai része. Motorunk a valóságnak megfelelően viselkedik, sodródik, pattog, s a levegőben is maximum a leérkezés szögét változtathatjuk, a többi a gravitáció dolga. A helyszínek maguk hangulatosak, változatosak, de a kidolgozatlanosság itt is visszaköszön. Tudom, nem az

**A látvánnyal kapcsolatban van egy jó meg egy rossz hírem. A jó az, hogy mai mércével nézve elég alacsony a hardverkövetelmény.**

komolyabb megmértetések. Az elv a már jól (unalomig) ismert lineáris továbbjutáson alapszik. Nyerd meg, mehatsz tovább... Két fajta játékmódban kell brillírozni, s mind-egyik további két helyszínből áll. Van a gyorsasági rész, ahol az idő és a sebesség dominál, valamint a freestyle-versenyek, ahol a trükkök és a látvány a lényeg. A kezdetben 125 ccm-es kávédaráló kategória

erkölcsi, de materiális elismerésben is részesülünk. Ebből tudjuk majd kétkerekűnk, illetve a ruházatunkat fejleszteni, csinosítani. A látvánnyal kapcsolatban van egy jó meg egy rossz hírem. A jó az, hogy mai mércével nézve elég alacsony a hardware követelmény. A rossz ebből következik: valószínűleg nem ez a játék fogja elnyerni az „Év legszebb grafikája” kategóriában a díjat. Sőt,



## „UNGARISCHE WIRTSCHAFT”

Motokrossz Budapesten

A sportág itthon is igen népszerű, s ez a mi sem bizonyítja jobban, mint hogy idén novemberben már ötödik alkalommal talicskálták tele homokkal a Budapest SportAréna steril talaját. Az itt megrendezett Motocross Freestyle Show az idén is hatalmas népszerűségnek örvendő, teltházasként volt. Amit a versenyzők műveltek, az féltelmes. 10-15 méteres magasságu ugrások, miközben úgy mozognak, táncikálnak a levegőben, mint aki még mit sem hallott a gravitációról.

A közönség maximálisan elégedett volt a felhozattal, mind látványban, mind minőségben. A motorok bőgő hangját néha elnyomta a felhördülő tömeg, amikor a hajmeresztő mutatványokat „kommentálták” és jutalmazták eme ősi kifejezésmóddal.

Volt itt minden, ami szórakoztat és hangulatot teremt: pontozás (bár úgysem az a lényeg), szavazhatott a közönség is, méghozzá ordítva – decibelben mérve. És természetesen nem hiányozhattak a csini, alulöltözött, festett keblű lányok sem (lett is volna népharag, ha nincsenek...), amiből persze leginkább a motoros csókák profitálhattak ☺.

Aki esetleg lemaradt erről a modern cirksuzról, az ne búslakodjon, lesz jövőre is. Az eddigi mókák mindenki megelégedésére zajlottak – így türelmetlenül várhatjuk a folytatást.



Motoros szöcskék légi bemutatója

igazi a párhuzam, de ha megnézzük mondjuk az *NFS:UG2*-t és ezt, nehezen hihető, hogy majdnem egyszerre jelentek meg...

Füleink jobb helyzetben van, mint szemünk, „nekik” kellemesebb ingereket kell elviselniük. A háttérzenék kifejezetten jók – már, aki ezt a stílust szereti: Static-X, Face No More, Metallica, csak hogy a legnépszerűbbeket említsük. S ebből már le is vonhatjuk a megfelelő konzekvenciát az irányzattal kapcsolatban. A hanghatásokban nem találtam kivételt, igaz, el sem kápráztattak. A motokrosszversenyek alatt az álkommentátor hangja, a tömeg és a „motorzűnyögés” kellemes atmoszférát varázsol. Lényeg a lényeg: a hanghatásokért felelős stáb megoldozott a pénzéért.

Ha van egy gamepad kéznél (előrelátó játékos ezt kért a Mikulástól ☺), javaslok, rángassuk elő, mert motorunk megfelelő koordinálását és a trükkök elővárázslását is nagymértékben könnyíti. Természetesen korrektül játszható billentyűzetről is – megszokás kérdése csak.

Az irányításnál két dologra kell picit rágyúrnunk. Az első, hogy járgányunkat a megfelelő módon juttassuk át a különféle terepkadályokon. Tudom, most páran elnézően mosolyognak, de ez tényleg nem olyan egyszerű. Ugyanis egy futam simán

elúszik, ha a „nyomom a gázt-fékek-kanyarodom” stílusban próbálunk brillirozni. Van két gomb, amellyel összehúzzhatjuk, illetve kiengedhetjük a teleszkópot, ezzel segítve a dobok leküzdését. A második a különféle trükkök végrehajtása. Lévé, hogy a motokrossz a mai, modern időkben már nem merül ki az „etess vele port, cimbi” fedőnévű körözgetésben. Még azt is elvárják a T. Játékosoktól, hogy a levegőben töltött idő alatt ne a tájban/lányokban gyönyörködjön, hanem mindenféle trükköket, kunsztokat produkáljon. Ezekből úgy 150 darab szerepel a program repertoárjában, ami nem kis szám. Kellemes agymunkát igényelne, ha meg akarnánk tanulni őket. Ha valaki erre nem vevő, az bármikor előhozhatja a menüből a puskát – szóval: keine pánik.

A legnagyobb móka-kacagás forrása lehet a multiplayer opció. Emlékszem, régen órákat, napokat töltök a PSX-en az ilyen stílusú gammákat, harcolva az idővel, trükkökkel, s élveztünk minden percét. Ott már nem számított a grafika, a bugok, csak az, hogy gyorsabb legyek, több pontot csináljak, mint az az anyaszomorító, aki 64 foggal vigyorogva éppen azon van, hogy a porba döngöljön ☺. A tények után jöjjenek a benyomások. Vegyes. Nagyon vegyes. Alapvetően már hiányzott egy ilyen program, mert rendkívül szórakoztató, pláne, ha multiban nyomjuk. Hangulatos, még szórakoztat is, de sok

olyan dolog van benne, ami azt érezteti a játékosnál: nem igazán az motiválta a készítőket, hogy most aztán egy übertápmegahipersuper, etalon játékot hozzanak létre. Egy versenyprogram azért igenis a látványról is szóljon. Ha már valamit átportolnak PC-re, legalább picit próbálnak meg jobban a gépek tudásához, lehetőségeihez csiszolni. Ha konzol játékot akarok, veszek konzolt ☺.

S hogy akkor most mi is van? Ajánlom a játékot, mert jó, mert élvezhető, és szórakoztat – ami ugye a fő cél. De nagy hiányosságok vannak benne, és ez erősen rontja az összértékét.

**B-Chrome**

### HARDVER

#### MINIMUM

PIII 1 GHz | 256 MB RAM | 32 MB VGA

#### EZZEL TOLTUK

P4 2,8 GHz | 512 MB RAM | Gef FX 5600

„Ezen a vason 1024x768-ban, teljes részletességgel simán futott, semmi gond nem volt.”

### A GAMESTAR ÉRTÉKELÉSE

- ↑ Hangulatos, összedett
- ↓ Érződik, hogy konzolos konverzió
- ↑ Jól kiaknázza a stílusban rejlő lehetőségeket
- ↓ Néha bosszantóan kezelhetetlen
- ↑ Van osztott képernyős mód is ☺

GRAFIKA	10	HANGULAT	10
HANGOK	10	KIHÍVÁS	10
IRÁNYÍTÁS	10	SZAVATOSSÁG	10

### B-Chrome VÉGSZAVA



Kellemes, élvezhető, relatíve látványos motokrosszverseny. Örülünk neki, elszomorító viszont, hogy konzolkonverzió.

**76%**

#### ÉS A TÖBBI

Moto Racing 2002	91%
Moto GP	91%
Moto GP 2	86%

**PRÓBÁLD KI!**

DEMÓ ÉS ANIMÁCIÓ A CD/DVD-N

Testi fölényét bevetve támadja pozícióját



Húú, de menő csóka vagyok!





Jegyeket, bérleteket!

## POLAR EXPRESS

**M**után kihevertük a nagy karácsonyi bejgliévést és a szilveszteri buli... fáradalmait, néhány percre térjünk vissza az ünnepi hangulathoz: itt a vonat, megyünk egyenesen a Mikuláshoz.

Hősünk egy kisfiú, aki megteszi az első nehéz lépést a felnőttkor bűvös-bájos világa felé vezető rögös úton. Bár nem könyvelőjével ül le megbeszélni első adóbevallását, hasonlóan fontos mérföldkőhöz érkezik, amikor az egyik éjszaka eltöpreng, vajon tényleg létezik-e a Mikulás. A filmben szerencsére hamarabb jön a válasz az efféle kínzó kérdésekre,



Ivan Lendl karja lendl

mint a valóságban, mert befut a Polár Expressz, amely épp az Északi-sarkra tart, egyenesen a Gyed Maróz műhelyébe, így a sok kis hitetlen nyom végére meggyőződhet a saját szemével, hogy december 6-án reggel tényleg nem apuék rejtik a cipőcskébe a csokimikulást, netán virgácsot vagy a Half-Life 2-t (figyelem, internetkapcsolat kell hozzá). Bonyodalom persze akad, a Gonosz Játékok rühellik a Mikulást és az egész karácsonyi hangulatot, mert szerintük ők az ünnepkör legfontosabb szereplői, ezért elhatározzák, hogy megakadályozzák a nagy szembesítést, és még időben eltávolítják a gyerekeket a vonatról – ellopják a jegyüket, így a kalauz kénytelen lesz kitenni őket félúton. Ah, furmány és árulás, nem hagyhatjuk annyiban.

### Kontroll

Kocsiról kocsira haladunk, mindenhol egy-egy minijátékban kell viszszerelnünk szegény gyerekeknek a jegyüket. Dobozokat nyitogatunk, gonosz keljfeljancsikat dobálunk tortával, még a vonat tetején is kell majd rohagálnunk, ennek ellenére mégis dögunalomba



Kicsit szürreális az utazás, ilyen egy trip a vonaton

fullad az egész – ez annál is figyelemreméltóbb, mivel az egész játék végigjátszható annyi idő alatt, mint ameddig a film tart. Nem vicc, két-három óra az egész! Az irányítás és kamerakezelés rettenetes, a grafika gyenge közepes, bár a filmből vett átvezetők jól néznek ki. Hiába a nagy tanulság, hogy nem a játékok, hanem a szeretet teszi széppé az ünnepeket – ez a játék biztosan nem szerez örömet, legfeljebb azoknak, akik minimális munkával nagyot kaszáltak rajta.

### ÉRTÉKELÉS

> **44%**

KIADÓ  
THQ  
FEJLESZTŐ  
Blue Tongue

Ha hiszed, ha nem

## THE INCREDIBLES

**A** Pixar új animációs filmje sokak szerint az év legszórakoztatóbb alkotása, ezért várható volt, hogy előbb-utóbb játék formájában is találkozhatunk a Hihetetlen családdal. A The Incredibles más filmekkel ellentétben (mint például az imént megrugdosott Polar Express) kiváló alapanyag egy akciójátékhoz. Érdekes karakterek, szuperhősök különleges képességekkel, izgalmas sztori és rengeteg humor – ha csak a felét sikerült volna beemelni a játékba, egy szavunk sem lehetne. A baj csak az, hogy ugyan látszik az igyekezet, mégsem jön át a film hangulata, csak néhány rövid pillanatra. Ennek ellenére szögezzük le, hogy az utóbbi idők egyik legjobb feldolgozásáról van szó (ilyen silány mezőnyben nem nagy dicsőség), annak ellenére, hogy még ez is kevés ahhoz, hogy a játék „önmagában” is megállja a helyét. De aki

fanatikusan rajong a filmért, néhány órára jól elszórakozhat vele – szigorúan a fiatalabb korosztály képviselőiről van szó, bár itt rögtön érződik némi bizonytalanság: a fő célcsoport valószínűleg nehéznek találja majd, a gyakorlottabb játékosok pedig túl könnyűnek és gyerekesnek.

### Családi vállalkozás

Ahogy haladunk előre a játékban, a család összes tagját irányíthatjuk majd. Mindegyiküknek megvannak a maguk különleges képességei, a pályák ezekhez illeszkednek (a szupererős Mr. Incredible esetében törünk-zúzunk, kedves neje... ööö... nyúlánkságát kihasználva pedig különféle csapdákat kerülgetünk). Ezért ha már unalmasa válna egy-egy rész (legtöbbjük sajnos nagyon hamar) különösen jól jön a változatosság. A grafikától



Lerúglak, te gonosz helikopter

nem fogunk lepadlózni, de egyszerűségében is hű a film hangulatához, a zenék viszont tökéletesek, ami nem meglepő, mivel egyenesen a filmből származnak. A szinkronhangok esetében egyedül a Fridzsimant „alakító” Samuel L. Jackson bukkan fel új szöveggel, a többiek mondatait szintén a filmből vágta ki – ez még nem lenne baj, de elég gyakran ismétlődnek. Nagyon sokat dobnak a hangulaton az átvezetők is, lehangoló viszont az irányítás és a kamerakezelés, illetve az, hogy ez a játék sem hosszabb hat-hét óránál.

### ÉRTÉKELÉS

> **63%**

KIADÓ  
THQ  
FEJLESZTŐ  
Heavy Iron



Én annyira erős vagyok, mindenkinek beütök jól!



V.A.Z.Z.

# KNIGHT RIDER 2

A nagy és gonosz teherautó: szennyezi a levegőt, lassítja a forgalmat, ráadásul plazmával lövöldöz



**A**z első Knight Rider-játék után nem gondoltuk volna, hogy valaki még egyszer megpróbálkozik a témával, de tévedtünk – azt azonban sejtettük, hogy mi sült ki ebből, és sajnos igazunk is lett.

Sovány vigasz, hogy ezután valószínűleg már tényleg nem lesz több Knight Rider-játék. A sorozatot most nem minősíteném, mert ugyan számomra teljesen szurreális maga az ötlet is, de egyesek hetente várták izgatottan a sármos (???) – Csontyi) Michael Knight, avagy David Hasselhoff

(egy ikon, egy mítosz, egy félisten) és fekete szuperautója, K.I.T.T. kalandjait (*Ein Mann, und ein Auto!* – ender). Én ugyan hörgögt vetődtem a távirányítóra, amikor felharsant a nyitózene (tudjátok, tittiri-tiri-tiri...) de sokak számára eszetlen kuldolog volt, hogy egy autó beszél, magától megy, tele van rengeteg villogó kis izével, és persze nem fog rajta a golyó. Ebből a játékból azonban kiderül, hogy nem elpusztíthatatlan: fantáziátlan, ismétlődő helyszíneken kell még fantáziátlanabb feladatokat teljesítenünk, miközben K.I.T.T.-ből lassacskán

tank (T.A.N.K.) lesz, ahogy egyre hülyébb fegyverekkel bővül az arzenál.

## Ezek sem azok a droidok, amiket keresnek

A harc valami elmondhatatlanul lehangoló. Az még elviselhető, hogy mindig csak abba az irányba lövhetünk, amerre a kocsni orra mutat, de ellenfeleink egyszerűen dögunalmasak: nagy ritkán találkozunk ugyan egy helikopterrel, egy gyilkos teherautóval (egészen nevetséges) és persze a jaj-de-félelmetes szuperautóval, K.I.T.T. gonosz ikerestvéreivel – a neve K.A.R.R... Leggyakrabban idióta droidokkal fogunk szembeszállni, akik hullámokban támadnak ránk (ha már elég régóta nem történt semmi, a játék kidob élénk néhányat, hadd szórakozzunk), és bár az ő szakmájukban az ilyesmi alapkövetelmény, jelét sem mutatják bármiféle mesterséges intelligenciának. Ha ez még mindig nem lenne elég, talán fontos apróság hogy a KR2 autós játékként is játszhatatlan, annyira elbaltázták a vezetős részeket. Néha gond nélkül áthajtunk fákon, máskor még az útpadka is komoly kihívást jelent. Fizika, mint olyan, nincs, a hangulat pedig... na jó, felejtjük már el ezt az egészet.

## ÉRTÉKELÉS

> **41%**

KIADÓ  
Davilex  
FEJLESZTŐ  
Davilex

Öt karika a szemed alá

# ATHENS 2004

**A**z athéni olimpia „hivatalos” játéka ugyan elkésett egy csöppet, de ez még megbocsátható lenne. Az már kevésbé, hogy egyetlen dolgot bizonyít: Commodore 64 rulZ 4evah!

Óh, az olimpia. Míg a világ színe-java nemes (alkalomadtán nemtelen) versengésben mérte össze erejét, számunkra a szurkolás mellett csak annyi maradt, hogy a közvetítések szüneteiben pizzát rendeljünk magunknak, netán kiosonjunk a konyhába chipsért, egy doboz sörért... De most itt az alkalom, hogy csatlakozzunk sportolóinkhoz, és végre valóban átéljük az ötkarikás játékok hangulatát – illetve valami ilyesmit ígér a játék, bár már néhány perc után bebizonyosodik, hogy semmi ilyesmiről nincs szó. A bevezetőben említett C-64 pedig azért jelenhet meg lelki szemeink előtt, mert már akkor jobb játékokat csináltak az olimpiák ürügyén, ráadásul az elv is ugyanez volt: nyúzni-rángatni, tőből kitépni a joystickot, majd apu vesz új QuickShot II-t. (*Én három napig voltam geodéta-segéd, hogy megvehessem az új joystickemet. Ráadásul még egy fagyikehelyre is futotta mellette!* – ender.) Itt a billentyűzet lett a szerencsétlen áldozat, a feladatok túlnyomó részében csak annyi a dolgunk, hogy különféle gombokat verjünk úgy, mint a harkály, miközben néha más gombokra is rácsapunk, csak hogy még izgalmasabb legyen az egész: ha nem vagyunk elég gyorsak és kitartóak, emberünk nem emeli fel a súlyt, nem fut elég gyorsan, nem úszik

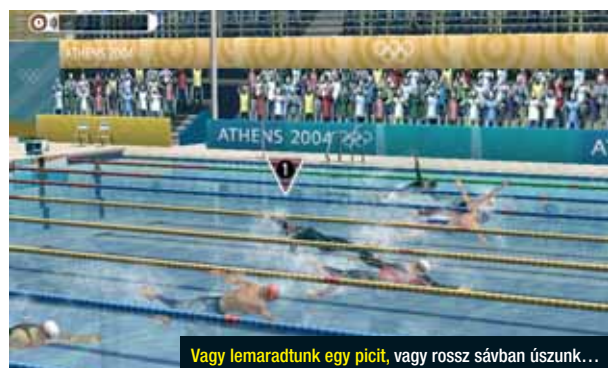
jól... és ezt a szégyent nem hozhatjuk kis hazánk fejére. Csupán a grafika mutat némi fejlődést a nyolcvanas évekhez képest.

## Rémek a dobogón

Persze ez is viszonylagos, mert ugyan általában nincs panasz a grafikára, a drága sportlók megjelenését azonban nagyon elszűrták. Akárki is ácsolta össze ezeket a szerencsétlen modelleket, nem ártott volna, ha előtte fellapoz egy bioszkönyvet, vagy csak jól megnézi a vele szemben ülő kollégát, mert viszonylag pontos képet kapott volna arról, hogy is néz ki egy ember. (Bár ezeknél a programozóknál sose lehessen tudni.) Az Athens 2004-ben ugyanis szinte kizárólag mutánsok rajzanak: amikor megláttam az elsőt, azt hittem, hogy valamelyik House of the Dead epizódba csöppentem. Az Athens 2004 beszerzése kizárólag azoknak a futballszurkolóknak ajánlott, akik gyűjtik az ilyesmit, és évek múltán szívesen révedeznek majd: „Látod, Zolika, ez volt minden idők legrosszabb <köhh-köhh> sportjátéka. Nagypapi ezzel verte péppé a Lodsitateket...”



A magyar fiú igazi showman, a Village People már érdeklődött utána



Vagy lemaradtunk egy picit, vagy rossz sávban úszunk...

## ÉRTÉKELÉS

> **33%**

KIADÓ  
Eidos  
FEJLESZTŐ  
Eurocom





Bad Sector ebben a hónapban egy kicsit a játépszichológia bugyraiba ásta bele magát. Azért nem kell a kifejezéstől megijedni: ezúttal nem az erőszak kerül terítékre...



Max Payne a kétségbeesett, „nincs vesztenivalóm”-életérzésű zsarú: minden idők egyik legrokonzenevesebb játékfigurája.

## VÉREZZ EGYÜTT VELE

### EMPÁTIA A JÁTÉKOKBAN

Az empátia olyan emberi képesség, amelynek segítségével tudjuk megérteni embertársainkat, átélni az ő érzelmi állapotukat. Ebben a hónapban azon gondolkoztunk el, vajon leképezhető-e ez a játékos és a számítógépes játékok fő- és mellékszereplői közötti kapcsolatrendszerre...

**B**eleélés nélkül nincs igazi játékelmény – ezt mindannyian jól tudjuk. Bármennyire is látványos, ötletes, izgalmas egy cucc, ha nem tudjuk beleképzelni magunkat az adott világba, vagy a főhős szerepébe, akkor hamarosan meg fogjuk unni. Az igazi beleéléshez pedig elengedhetetlen, hogy – legalább valamilyen szinten – szimpatizáljunk az általunk irányított karakterrel. Hogy a sort tovább folytassuk: akkor igazán rokonszenves egy játékfőszereplő, ha a készítők empátikus készségeinket is próbára tudják tenni...

#### A karakán szuperzsaru és a „nevemsenki”

Az empátikus készségeinket leginkább kihasználó játékok egyik legeklátásabb példái a Max Payne két része, melyekben a címszereplő magányos, elkeseredett zsarut irányítjuk. A klasszikus film noir stílusát alkalmazó játékokban először Max

feleségét és csecsemőkorú gyerekeit mérszárolják le az eleinte ismeretlen, benarkózott gengszterek, és hősünk a „nincs semmi vesztenivalóm” hozzáállásával egyszemélyes véres vendettát indít a kábítószer terjesztői ellen, míg a második játékban beleszeret egy gyönyörű bérgyilkosnőbe, és szenvedélye sodorja a John Woo filmjeit idéző véres akcióval dúszított kalandokba.

A készítők a nagyszerű stílusban megírt párbeszéd, illetve a borongós hangulatú sztori mellett a karaktereket is kiváló érzékkel dolgozták ki, és ez különösen igaz Max Payne figurájára. A játékos végig „Maxszel van”: elkeseredett pisztolypárbajai, keserű, cinikus, gyakran szellemes monológjai révén rendkívül szimpatikussá és ezáltal rendkívül „beleélhetővé” válik.

A másik véglet, és egyben a legjelentősebb ellenpélda a Grand Theft Auto III névtelen, hallgatag (a játék során egyszer sem megszólaló) főszereplője,

akiről a történet elején sem sokat tudunk meg (mindössze annyit, hogy a barátnője elárulta egy bankrablás során), a játék során pedig az események teljesen hidegen hagyják, ezáltal a játékos elidegenedik tőle, s ettől a vele történő durva események is közömbössé válnak számára. A GTA III hőse tehát a játéktörténelem legsemmitmondóbb karaktere, maga a játék mégis minden idők egyik legjobban eladott, legnépszerűbb, legtöbbet nyújtott játéka: úgy látszik, ehhez a nagyszerű játékhoz pont egy ilyen jellegtelen figura kellett...

#### Hadd hulljon a férgese?

A hősök mellett szintén egyéneként változó és érdekes kérdés, hogy az NPC-khez, vagyis a nem játékos karakterekhez hogyan viszonyul a játékos. Általában véve elmondhatjuk, hogy minél kidolgozottabb egy NPC viselkedése, annál szimpatikusabb számunkra. Jobban együttérzünk



A Sims 2-ben nincs semmi felemelő, vagy tragikus, a rajongói mégis jobban törődnek kis emberkékkel, mint bármilyen akcióhőssel.



A Thingben előbb-utóbb mindegyik társunk ilyen mutánssá válik, így hamar megtanuljuk, hogy nem érdemes törődni velük...



A Legacy of Kain részében nem csak ellenségeinket, hanem az ártatlanok véréit is kiszívhatjuk.

vele, kevésbé vagyunk képesek, vagy hajlandóak lelkiismeret-furdalás nélkül legyilkolni az „illetőt”. A legtöbb játékban, ahol egy jól felépített, élő univerzumot találunk, a főszereplő karakter valamilyen formában büntetést is szokott kapni, ha „ártatlanokat” gyilkol – ez alól egyedül az olyan szerep- és

kapitánnyal, egy fiatal amerikai tengerészgyalogossal kell a filmből ismerős antarktisi kutatóbázison küzdenünk az embereket mutáló idegek ellen. Amikor az átváltozás megtörténik, az idegen lényeket csak tüsszel lehet elpusztítani. A játék során jó pár NPC-vel szövetkezhetünk,

## Vajon elfogadható-e, hogy valakit legyilkoljunk, anélkül hogy biztosak lennénk fertőzöttségében?

akciójátékok képeznek kivételt, ahol kifejezetten negatív karaktert irányítunk, mint például a GTA sorozat, vagy az olyan vámpiros játékok is, ahol a főhős maga az élőhalott: Legacy of Kain, Vampire the Masquerade. Érdekesség, hogy utóbbiakban együtt érzünk áldozatainkkal: a Legacy of Kainban a megtámadott emberek szívszorítóan sikoltoznak, a Vampire the Masquerade-ben pedig csak „megcsapolni” szabad őket, megölni nem, különben az általunk irányított vámpírok teljesen elállatiasodnak.

### Bizalmi kérdés

Külön kategóriába tartoznak azok a játékok, amelyekben a hozzánk csatlakozó, mellettünk harcoló, a számítógép által irányított társak iránt érzünk egyfajta empátiát. Ebből a szempontból a legérdekesebb a Computer Artworks The Thing című játéka, amely egy 1982-es azonos című film (magyarul: A dolog) egyfajta adaptációja. A játék eseményei nem sokkal a film lezárása után játszódnak: Blake

akkor Blake oldalán harcolnak. Ami a Thinget igazán érdekessé teszi, az a „félelem” és a „bizalom” fokozat, mely mindegyik emberünket jellemzi. Katonáink minél inkább paranoiásak, idegesek lesznek az idegenek támadása folytán, annál magasabb a félelemszintjük, amely idegösszeroppanáshoz, majd végül öngyilkossághoz vezethet. Amennyiben fegyvert adunk a kezükbe, illetve elküldjük őket a veszélyesebb vagy iszonyatot keltő helyekre (például egy széttrancsított hulla mellől), akkor folyamatosan megnyugodnak. Némileg hasonlóan működik a „bizalom” szint is: ez azt jelzi, hogy embereink miként gondolkoznak arról, hogy hősünk fertőzött-e, vagy sem. Ha katonáink elveszítik Blake-be vetett bizalmukat, akkor nem hajlandóak többet teljesíteni a parancsait (vagyis a játékosét), sőt még meg is támadhatják. Hogy az emberek hitét megerősítsük, gyógyszer, lőszer, fegyvert adhatunk nekik, sőt, saját magunkon is elvégezhetjük a filmből ismerős vértesztet, hogy bebizonyítsuk: nem vagyunk fertőzöttek.

Végül a leglényegesebb játékelem, amellyel „egészségünket” bizonyíthatjuk, az nem más, mint a ránk támadó idegek kiirtása: minél energikusabban öldököljük őket, annál kevésbé gyanakszának ránk – ezt persze nem nehéz betartani, hiszen a játék alapvetően a lények mészárlásáról szól...

### Ön dönt: gyilkol, vagy parázik?

Mivel mindenki veszélyforrás (idegen lény) lehet, ezért a Thing érdekes morális problémával állít szembe minket: vajon elfogadható-e, hogy valakit legyilkoljunk, anélkül hogy teljesen biztosak lennénk annak fertőzöttségében? Persze nem járnánk túl jól, ha a legváratlanabb pillanatban mutálódna idegenné, és ránk, illetve embereinkre támadna. Ha a játékban egy kicsit tovább velünk maradtak volna a fertőzött csapattagok, akkor érdekes kérdéseket vetne fel, ha el kellene döntenünk, hogy hagyjuk-e még élni emberünket, és ezzel kockáztassuk a saját és embereink életét, vagy inkább azonnal elintézzük?

Sajnos, amennyire ötletesen akarták a készítőik empátiikus megnyilvánulásainkat próbára tenni, annyira kudarcot is vallottak. Egyrészt, amikor bármelyik emberünkről kiderül, hogy idegen, akkor azonnal mutálódik is, így szinte nullára redukálódik az előbb felvetett morfondírozás ideje. Ráadásul kalandjaink során igen gyakran vehetünk fel újabb és újabb embereket, akik aztán nemsokára idegen lényvé is válnak, így hamar megtanuljuk, hogy egyikhez se kötődjünk igazán, és kizárólag a főszereplő egészségével foglalkozunk. Hosszú távon hasonlóan mechanikussá válik a félelem- és bizalommutatók megfelelő szinten tartása is. Mivel mindig specifikus cselekedetekkel kell ezeket kezelni, így elég ezeket néhányszor lélektelenül végrehajtanunk, nem kell különösebb szellemi erőfeszítést tenni, hogy rájöjjünk, mire van éppen szükség. Kár, hogy a fejlesztők nem dolgozták ki ezt a játékelemet jobban, hiszen így a Thing egyszerű akciójátékká „silányult”.

### Hétköznapi hősei

Amennyire nem sikerült ebben az extrém élethelyzetben ábrázolt tengerészgyalogosok iránti empátiát kidolgozni a Thingben, annyira tökéletes ezen a téren a banális hétköznapiakat bemutató Sims 2. Már az első Simsben is viszonylag erős empátiikus készségekkel felvértezve kellett figyelnünk a „simek” jólétére, ám a rendkívül leegyszerűsített szabályok, kapcsolattrendszerek szimulációs modellje miatt nem váltott ki olyan fokú érzelmet belőlünk, mint az elképesztően reális Sims 2. Ez a program a játékos empátiikus képességeit számítógépes karakterek iránt eddig soha nem tapasztalt mértékben teszi próbára, ahol maximális odafigyeléssel kell lennünk emberkéink iránt, ha azt akarjuk, hogy boldogok és sikeresek legyenek. Maga a játék „alapcélja” (bár a Simsnek sosincs vége, és ez által is oly addiktív) is bizonyos szempontból empátiánkra hagyatkozik. Más kérdés, hogy ki mennyire hajlamos beleélni magát a szürke hétköznapi szimulációjába, illetve, hogy a szuperhősök helyett profin kidolgozott tamagocsi karrierjének egyengetése kellő örömet okoz-e... Középpont, de akkor is igaz: érzések és pofonok...

### Bad Sector





mazur abban a megtiszteltetésben részesült, hogy jelen lehetett a médiatörténeti eseményen, mely során a GameStar magazin avatott újságírói az Aktív kamerái előtt tesztelhették a JFK Reloaded című játékot. Érthetetlen módon mégsem büszke rá.



# MI LŐTTÜK LE KENNEDYT!

## JFK RELOADED

Tényleg vannak emberek, akik tíz dollárt fizetnek azért, hogy kipróbálják, milyen érzés lelőni az amerikai elnököt? Mármint rajtunk kívül, de nekünk van rá mentségünk...

**K**orábban is hallottunk arról, hogy készül egy játék, melyben az egyszeri játékos újra átélheti John Fitzgerald Kennedy, néhai amerikai elnök meggyilkolásának eseményeit – sőt, az arcátlan fejlesztők épp a merénylet 41. évfordulóján dobják piacra a cuccot, csak hogy végképp felbőszítsék a családtagokat. Különösebben nem hozott lázba minket a hír, mert sejtettük, hogy csupán arról van szó, hogy valaki igyekszik minél nagyobb botrányt kavarni, és ezt kihasználva adni el portékáját, úgyhogy nem is foglalkoztunk a dologgal. Ám egyszer csak felhívnak minket az Aktív című tévéműsortól, hogy ugyan hallottunk-e már erről a játékról, netán be is tudnánk mutatni? Mi az nekünk, számtalan játékról beszélünk már a tévében, ami különben is nagy úr, ablak a világra, meg minden. Belementünk a dologba, letöltöttük a demót (pogány gyanúnk tovább fokozódott, amikor kiderült, hogy mindössze 13 mega az egész...), feltelepítettük és néztünk egy nagyot. Egy ablakban kuporogtunk távcsöves puskával, láttuk, ahogy a sarkon befordul az elnöki limuzin, Kennedy poligonarcán protokollmosollyal nézelődik, majd kigurul a képből. Ennyi? Ennyi. Persze lőni nem lehetett, mert ugye ettől demó... jaj, mit csináljunk? A tévések már úton voltak, úgyhogy némi tanakodás után a könnyen befolyásolható Platypus lett az áldozat,

a játék weboldalán az ő bankkártyájával fizettünk, cserébe kezdődhetett a lövöldözés.

### Showtime!

Így azért már másképp festett a dolog: az elnöki limó jön, kiváruunk, majd a távcsöbe meredve nekilátunk a merénykedésnek. Az első golyó

## Percek alatt végzünk az egésszel, már csak a hangmérnök bácsit kellene elrángatni a gép elől

nem talál (ez mindig így van, a történelmi hűség kedvéért), a második szintén nem (ezt már mi bénáztuk el), de sebaj, van még idő, a lőszer végtelen, úgyhogy előbb-utóbb sikerül. Az elnök embereinek lassan leesik, hogy valami gáz van, a menet felgyorsul, és kirobognak a képből. Mi még különböző kameraállásokból visszanezethetjük az eseményeket, és kapunk egy kis elemzést is a golyók útjáról – itt a vége. A tévések megérkeznek, tesznek-vesznek, kiderül, hogy nem kell beszélünk, csak játszunk a játékkal és kommentáljuk spontán módon. Ezt persze elröhögjük (mert annyira spontán), de aztán percek alatt végzünk az egésszel, már csak a hangmérnök bácsit kellene elrángatni a gép elől, mert annyira tetszik neki a móka, hogy ötödször is gyermeki örömmel szórja a golyókat az ablakból.

### Megérte?

A tévések elmentek, mi pedig itt maradtunk, nyakunkon egy frissen regisztrált JFK Reloadeddel. Addigra persze világossá vált, hogy Malachit töretlen – bár továbbra is megmagyarázhatatlan – lelkesedése, mellyel a második, netán harmadik vonalbeli játékokhoz közeledik, nem múlt el nyomtalanul: míg Boe vagy én tíz lövésből csupán egyszer-kétszer találtuk el az elnököt, ő rendíthetetlen nyugalommal lőtte halomra az egész díszmenetet, testőrökkel, főrésztlédével együtt – egyszer még a sofőrt is kilőtte, úgyhogy az elnöki limó lement az útról és egy fának ütközött. Ennyire profi persze nem lehet mindenki, de egy esélyünk még maradt: a játékkal elvileg benevezhetünk egy versenyre, melyben minél pontosabban kell rekonstruálni az eredeti merénylőt, Lee Harvey Oswald (ugyan már... Che Guevara klónja volt, akit Mengele klónozott a vietnámi dzsungelben, ezt minden kubai óvodás tudja... - ender) lövéseit: a nyertes 100 ezer dolcsit kap. Még gondolkodunk a dolgon, de abban már megegyeztünk, hogy az összeg – ha szűkösen is –, nagyjából fedezné azt a belefecőlt energiát, amit a JFK Reloadedre pazaroltunk, Platypus pedig kénytelen lenne elismerni, hogy megérte befektetni azt a rongyos tíz dollárt.

mazur





Berrr ebben a hónapban a Pirates!-es emlékeit elevenítette fel. Minden idők legnépszerűbb stratégiai játékát sokan próbálták leklónozni, de az eredeti hangulatát senkinek sem sikerült felülmúlnia...



# ARGGH' ...ÉS EGY HORDÓ RUM!

KALÓZOS JÁTÉKOK

1987-et írunk. A játékipacot egyszerű grafikájú táblás stratégiai játékok, statisztikákkal agyonterhelt RPG-k és „tárgyhasználós”, point'n'click kalandok uralják. Egy korábban főleg szimulátorokkal foglalkozó designer, Sid Meier úgy gondolja, hogy ezeket egy csokorba kötve sokkal élvezetesebb csemegét tud készíteni. Megszületik a Pirates!...

**A** Pirates! egy olyan kalandjáték volt, amely azoknak készült, akik utálták a kalandjátékokat... – ezt a rendkívül mulatságos nyilatkozatot tette még annak idején Sid Meier, amikor a Pirates! születéséről faggatták. Pedig a Pirates! valójában sokkal, sokkal több volt, igazi hibrid játéksoda, amely egy svájci óramű pontosságával vegyítette megfelelő arányban a stratégiai, kereskedős, akciós és kalandelemeket. Az aprótermetű, szerény kis designer olyan időtlen klasszikust alkotott, amelyet az eltelt 17 év óta nem sikerült semmilyen ismert kategóriába se besorolni, ugyanakkor játékmenete egyszerűen sohasem képes elavulni, unalmassá válni.

## Zsenialitás egyetlen flopin

Commodore 64-en a Sid Meier's Pirates! egyetlen flopilemez két oldalát foglalta el, de mégis jóval komplexebb volt, mint az akkori többlemezes szerepjátékos csodák. A játékos előtt egy elő-lélegző virtuális Karib-tenger terült el, melyen kalózfloptájával bármerre elindulhatott, bármit megtehetett – karrierjét úgy alakította, ahogy kedve szottyant. Míg egy jó véres, ám annál lineárisabb RPG-ben, akció vagy stratégiai játékban lehetőségeink a legtöbbször korlátozottak voltak, addig a látszólag ártatlan és vértelen Pirates!-ben hihetetlen kombinációkat lehetett végrehajtani.

Miután például beosontál egy spanyol városba, pacisztál a polgármesterrel, és esetleg csábígtatod a lányát, illetve gond nélkül kereskedhettél, a helyi kocsmában kellő embermennyiséget felvéve,

szépen visszafordulhattál és kifoszthattad a várost! Bár vért sohasem láttunk a játékban (a vívópárbajok során a kapitányok megadták magukat, amikor veszítettek), ilyenkor a lakosság mérete viszont drasztikusan csökkent, így némi sejtésünk lehetett

**A lakosság mérete viszont drasztikusan csökkent: embereink szép kis mészárlást végezhetek...**

rőla, hogy embereink szép kis mészárlást végeztek... Hasonlóan kegyetlen döntéseket hozhattunk, amikor embereink elégedettségét turbóozandó növelni akartuk elosztás előtt a zsákmányrészt: szépen megtámadtunk egy nagyobb várost, előrelküldtük embereink kétharmadát, megvártuk, míg lemészárolták őket, aztán uszgyi, el a csatahelyről. A Pirates!-nek talán ez volt az egyik titka: egyszerre vett komolyan minket, azzal hogy Machiavellit is megszegényítően cinikus döntéseket hozhattunk, ugyanakkor nem próbálta feleslegesen túllihgett vérengzéssel belopni magát a játékosok szívébe.

## Megismételhetetlen

Persze ez csak egy csepp volt a karibi világot bemutató zseniális játék ötleteinek tengerében, ám a „titkos receptet” soha, egyetlen hasonló játékot fejlesztő gárdának sem sikerült igazán felülmúlnia. Szinte hihetetlen, hányan próbálkoztak már a Pirates! alapötletét lenyúlítani – inkább kevesebb, mint több sikerrel. A legtöbbször persze kudarcot vallottak, vagy gyorsan a feledés homályába vesz-

tek. Az egyik legérdekesebb és leggyorsabban elfelejtett Pirates!-klón például az orosz fejlesztésű, '95-ös Sea Legends volt, amelyben egy némileg komplexebb, de azért tökéletesen kezelhető stratégiai rendszert találhattunk, ahol a hajók típusa, menedzselése, fejlesztése sokkal nagyobb szerepet kapott, illetve egy fordulatoss, romantikus sztorival is nyakon öntötték, amely a főküldetések nyomán bontakozott ki.

Érdekes, hogy a másik említésre méltó Pirates!-utánézés is orosz kézből került ki. A 2000-es Sea Dogs akkoriban szemet gyönyörködtető grafikával és RPG-s elemekkel próbálta az egykori klasszikus sikerét elhomályosítani. Az elképesztő mennyiségű és mértékű szoftveres hibák azonban szinte teljesen tönkretették a játékelményt. A Sea Dogs minden idők egyik legbugosabb játékeként vonult be a játéktörténelembe: amikor kijötték az újabb és újabb javítások, oldalakon keresztül sorolták, hogy éppen mit javítottak ki!

Érdekes, hogy maga a Microprose is kudarcot vallott, amikor 1993-ban SVGA verzióban ismét kiadta az egykori klasszikus Pirates!-t. Pont, mint a hét évvel későbbi Sea Dogsnál, a Pirates! Goldban is a tömérdek bug tette tönkre a játékelményt. A cég egy évvel később 3.1-es Windowsra is kihozott egy alaposan feljavított verziót, de akkor már túl késő volt. Szerencsére maga Sid nem követte el ugyanezt a hibát: a mostani Pirates! szinte hibátlan és kiváló remake lett...

**Berrr**



## Cheatz

### SID MEIER'S PIRATES!

**1. TIPP** Nem boldogulunk a táncsal? (Akkor iratkozzunk be egy tánciskolába ☺!) Szerencsére erre is akad megoldás. Nyomjuk meg játék közben a [Pause]/[Break] billentyűt (a keyboard jobb felső részén található), mikor táncpartnerünk jelzi a kezével, hogy mozogjunk. Ezután gyorsan folytassuk a játékot, és nyomjuk meg a helyes irány billentyűjét.

### PRO EVOLUTION SOCCER 4

**1. TIPP** Ha potyagólok akarunk adni, akkor miután átment a labda a gólvonalon, de a játékos még nem kezdett ünnepelni, állítsuk meg a játékot, majd nézzük meg a visszajátszást. Minden alkalommal, mikor ismét megnézzük a replayt, egy extra gól adódik eredményünkhöz.

**2. TIPP** Amennyiben játékosokat akarunk cserélni, menjünk a szerkesztés módba. Menjünk a „registration player” részhez, majd válasszuk ki azt a csapatot, amelyikben szerepel a játékos. Utána pedig azt, ahová át szeretnénk mozgatni. Ezután egy újabb fél képernyő fog megjelenni a megnevezett csapattal. Jelöljük ki a csapatot, így mikor elkezdjük a meccset, a csapat ott lesz a helyén.

### LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

**1. TIPP** Ha meztelen cicákat szeretnénk látni, először játsszuk végig a játékot, majd vásároljunk a bárban „Everybody Naked!” koktélt. A titok 269 tokenbe kerül, és a program menüjének Extra részében, a bónusz opciók között tudjuk bekapcsolni.

**2. TIPP** Ha bemegyünk a nagy aranykapun a Nice utcában, akkor onnan jobbra egy fickót találunk, akitől a következőket vásárolhatjuk meg: Naughty 1, Bonus Art 2, Loading Screen 2

### VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

**1. TIPP** A vérszopók élete sem teljesen leányálom, ezért a friss vér mellett nem árthat egy kis cheatátömlesztés sem. Ahhoz, hogy a kódokat bevessük, kattintsunk jobb egérgombbal a játék ikonján a desktopon, és a Properties/Shortcut menünél írjuk be a Target sorba az exe után, hogy „-console”. Ezután játék közben nyomjuk meg a [ ] gombot, és máris lejön a konzol, a hol beírhatjuk a cheateket.

#### Cheat Hatás

<b>god 0/1</b>	Isten mód ki/bekapcsolása
<b>noclip 0/1</b>	Átmehetünk a falakon, illetve repülhetünk (ki/bekapcs.)
<b>notarget 0/1</b>	A játékos az NPC-k számára láthatatlanná válik (ki/bekapcs.)
<b>impulse 101</b>	A legtöbb fegyvert és tárgyat megkapjuk
<b>money XXX</b>	Egyes női játékos karakterek mellméretét nagyobbítja meg a beírt szám (XXX helyén) mértékével
<b>giftxp XXX</b>	Tapasztalati pontjainkat a megadott számra (XXX helyén) növeli
<b>quit</b>	Kilépünk a játékból
<b>give</b>	A kiválasztott fegyver, tárgy birtokosai leszünk (a teljes listát lásd a CD-n)

### TOP SPIN

#### Karrier-fejlődés

**1. TIPP** Ha minél gyorsabban akarunk előbbre jutni, akkor legjobb, ha mindenekelőtt „Young Gun” leszünk, mert így ezt követően számos szponzornak országos reklámot tudunk forgatni. Ezen a viszonylag alacsony szinten a meccs, amelyet meg kell nyernünk, könnyen teljesíthető. A megszerzett pénzből viszont versenyzőnket azonnal tovább tudjuk képezni, edzeni.

#### Specializálódjunk

**2. TIPP** Emberünk fejlesztésénél az az ideális, ha már korán specializálódunk, és legalább egy ütőünket a 4-es szintre viszzük. Ezen a módon már erős, precíz labdákat tudunk ütni, s ezt kihasználva, első néhány ellenfelünket könnyedén lemossuk a pályáról.

#### A Top Spin bevetése

**3. TIPP** Igen effektív ütéslehetőség a Top Spin. Célozzuk ezzel be az ellenfél melletti területet jobbra vagy balra – ilyenkor vagy semmit sem tud csinálni, vagy túl magasan tudja csak visszaadni.

### STAR WARS: BATTLEFRONT

#### Az astro-mechroidok kihasználása

**1. TIPP** A hevesebb ütközeteknél jól cselekszünk magunkkal, ha a rohamjárművünkkel egy kis piros astromechroid mellé állunk. A robot hamar megjavítja gépünk sérüléseit, emiatt a ránk támadó ellen gyakorlatilag tehetetlen.

#### Az AT-AT-k gyenge pontja

**2. TIPP** Az AT-AT lépegetőket ajánlott hátulról megtámadni, ugyanis a nehéz támadó járművek csak előrefelé tudnak tüzelni, és csak nagyon nehezen képesek megfordulni. Mi viszont könnyedén bánthatjuk őket.

#### Felderítő robotok alkalmazása

**3. TIPP** Geonosison a mesterlövészek felderítő robotja nagyon jó szolgálatot tehet. A legbiztosabb megoldás, ha ezeket a Kereskedelmi Szövetség hajói alá irányítjuk, majd egy azonnali támadást vezényelünk. A Szövetség droidikáit pedig – bármily erős védőpajzsuk van – egy jól célzott EMP-gránáttal rövid úton elintézhetjük.

#### Rohamosztagosok

**4. TIPP** Általánosságban egyértelműen a rohamosztagosok a legjobb egységek. Ez a kaszt ugyanis mindenfajta lőszerből bőségesen el van látva, ráadásul minden rohamfegyvernél használhatja a zoom funkciót, ami különösen közepes távolságban igen hatékony tud lenni.

#### Mesterlövész a Tatooine-on

**5. TIPP** A Tatooine: Sandsee pályán egy mesterlövészpuskával komoly eredményeket érhetünk el, ha ügyesen helyezkedünk. Repüljünk egy siklóval egy keskeny hegy fölé, majd parkoljunk le ott. Innen kiváló rálátásunk lesz az ellenfelekre, ők azonban nem sokat tudnak ártani nekünk.







# 102

**Pirates!**  
Őfelsége kapitánya



# 102

**Chronicles of Riddick**  
Szökjünk meg Butcher Bayból



# 104

**Painkiller: Booh**  
Népipártás felsőfokon

## ROLLERCOASTER TYCOON 3

### Parkfenn-tartás

**1. TIPP** Alkalmazzunk 5-5 technikust, humoristát, biztonsági őrt és takarító személyzetet. Ők nem kerülnek még olyan sokba, viszont még egy közepes méretű parkot is remekül rendben tudnak tartani.

### Bankau-tomaták elhelyezése

**2. TIPP** A bankautomatákat helyezük mindig lehetőleg a kijárat közelébe. Ezzel elkerülhetjük azt, hogy a látogatók egy része azért távozzon idő előtt, mert elfogyott a pénze.

### Tervezzük meg a VIP útját

**3. TIPP** Ha egy VIP ügy dönt, hogy ellátogat a parkunkba, mindig határozzuk meg előre az útját. Ezen a módon megakadályozhatjuk, hogy piszkos, ki nem takarított területekre tévedjen.



## ROME: TOTAL WAR

### Hadsereg-szervezés gyorsan és olcsón

**1. TIPP** A rómaiakkal játszva a kampányt igen gyorsan össze tudunk állítani egy hatékony sereget. Ehhez nem kell más, mint legalább hat diplomata, akikből egyet-egyet a másik két római párt fővárosába küldünk. A többit azokra a területekre irányítjuk, amelyek harcban állnak az előbb említett két párttal (pl. Görögország, Észak-Afrika, Észak-Itália). Ezután vesztessünk meg minden hadsereget, amelyik az utunkba kerül. Ezen a módon már néhány év után két Principe csapatot, és egy íjász alakulatot szerzünk, körülbelül 800 dinárért. Ez még a rekrutált katonaság árának is csak egyharmada!

### Elfoglalt városok tartása

**2. TIPP** Ha elfoglaltunk egy települést, mindenképpen ajánlott városi őrköt alkalmaznia, mert különben lázadások törnek ki. A katonák nem kerülnek sok pénzbe, viszont komoly helyőrségbónuszt biztosítanak.

### Kormányzó nélküli település

**3. TIPP** Amennyiben pénzszerűkébe kerülnének, és hiányzik az egyik városból a kormányzó, akkor legjobb, ha kikapcsoljuk ott az automatikus toborzást. Ellenkező esetben a város egyre növekvő kiadásokat termel.

## ROME: TOTAL WAR

**1. TIPP** Kezdő és haladó hadvezéreknek íme néhány további cheat alakulat erősítésként, ha már sehogy sem tudunk elbánni az ellenséggel. A kódokat a konzolba tudjuk beírni, melyet a [ ] gomb lenyomásával tudunk a képernyőre hozni.

### Cheat Hatás

<b>filter_coastlines</b>	Egy szűrőt helyez el a világtérkép tengerpartjaihoz
<b>toggle_coastlines</b>	A világtérkép tengerpartjait jeleníthetjük meg, vagy kapcsolhatjuk le
<b>set_building_health</b>	Az épületeink életerő pontjait módosíthatjuk
<b>ai_turn_speed</b>	Az AI körök közti, maximum gyorsaságát szabályozhatjuk vele
<b>amdb_min</b>	A madártávlati térkép mélységét legkisebbre állítjuk
<b>amdb_max</b>	A madártávlati térkép mélységét legnagyobbra állítjuk
<b>amdb_offset</b>	A madártávlati térkép felszínét a kamera felé fordítjuk

## ROBIN HOOD

**1. TIPP** Ha a tolvajok fejedelmének nem elég a barátai támogatása, kérjünk egy kis cheates segítséget. Vigyük az egérkurzort a „lehasalás” parancs-szimbólum alá a játékképernyőn. Nyomjuk meg az [F11]-et, mire megjelenik a konzol, ahol beírhatjuk a kódokat.

### Cheat Hatás

<b>Winner</b>	Megnyerjük a küldetést
<b>Goodluck</b>	Kapunk még egy lóherét
<b>Einstein</b>	Minden 3D-s akadályt meglátunk
<b>Cash</b>	Némi pénzügyi segítséget kapunk
<b>Immunity</b>	Minden hősünk sebezhetetlen lesz
<b>Pam</b>	A közelharcban csak buta katonákkal találkozunk
<b>Unblip</b>	Minden karakter láthatóvá válik a pályán
<b>Bingo</b>	Plusz muníciót kapunk

## POSTAL 2

**1. TIPP** Pár hónapos teljes játékunk nagy sikert aratott – talán a cheatek tovább fokozzák a gyönyört és a kacagást, mókát. Nyomjuk meg játék közben a [SHIFT]+[1] gombokat (más gépeken a [ ] billentyűt), így bejön a konzol. Ezután már beírhatjuk a kívánt kódot:

### Cheat Hatás

<b>SISSY</b>	Cheatek engedélyezése
<b>Alamode</b>	Isten mód
<b>PackNHeat</b>	Megkapjuk a durva fegyvereket
<b>PayLoad</b>	Lőszerkészletünk feltöltődik
<b>IAmSoLame</b>	Összes fegyver, teljes lőszerkészlet, valamint láthatatlanok is leszünk
<b>PiggyTreats</b>	Fánkok minden mennyiségben
<b>JewsForJesus</b>	Kapunk egy halom pénzt
<b>BoyAndHisDog</b>	Kutyagumikkal lesz tele minden
<b>Jones</b>	„Halálpálcikák” mindenfelé
<b>FireInYourHole</b>	Rakétakamerák
<b>IAmTheOne</b>	Macskatáp
<b>LotsAPussy</b>	Macskák tömeges megjelenése
<b>BlockMyAss</b>	Kapunk egy testpáncélt
<b>IAmTheLaw</b>	Rendőregyenruhába öltözünk
<b>Healthful</b>	Teljes életerő + 4 medkit
<b>Whatchutalkinbout</b>	Minden NPC Gary Colemanné alakul
<b>Osama</b>	Az NPC-k vallási fanatikusokká válnak
<b>RockinCats</b>	Fegyverünkön megjelenik egy macska
<b>DokkinCats</b>	Kikapcsolja az előző cheatet
<b>IFeelFree</b>	Noclip mód (ha újra beírjuk deaktiválódik)
<b>LikeABirdy</b>	Repülhetünk (ha újra beírjuk deaktiválódik)



## WORMS: FORTS UNDER SIEGE

### Ugrás-akrobatika

**1. TIPP** A dupla-dupla ugrásról ne feledkezzünk meg, hanem alkalmazzuk gyakran, mert segítségével rengeteg olyan helyre el tudunk jutni, ahová másképp nem. Bár a tutorialban elmagyarázzák, de biztos, ami biztos, én is elmondom, hogy kell: gyors egymásutánban kétszer megnyomjuk az „ugrás” gombot, majd ismét gyorsan kétszer. Az ugrani kívánt irányba pedig lenyomjuk az „előre” gombot (nem fogunk beleerokkanni, mire megtanuljuk).

### Épületek

**2. TIPP** Az épületeknek sokkal nagyobb szerepük van, mint gondolnánk! Az hagyján, hogy számos fegyvert csak egy építmény tetejéről tudunk működésbe hozni, de fegyvergyár, oltalmazó, sőt oltalmazandó is lehet az adott ingatlan, úgyhogy ne is próbáljunk csak a régi wormsök harcmodorában küzdeni, mert szinte biztosan elbukunk.

### Figyeljük az órát

**3. TIPP** Az időfaktorra továbbra is ajánlatos ügyelni, mert a Sudden Death, bár némileg átalakult, azért továbbra sem egy leányálmom. Annál is inkább ajánlatos gyorsnak lenni, mert a 3D-s tér, a különböző épületek és a picit gyengus irányítás miatt sokkal tovább tart egy-egy mérkőzés.

### Toljuk egyedül is

**4. TIPP** Bár bizonyára sokan rögtön többen állnak hozzá a játékhoz, ami nagyon jó, viszont nem ártalmas az sem, ha megnézzük a Campaign módot is – nemcsak érdekes, illetve mókás küldetéseket teljesíthetünk, hanem számos olyan fegyver és mozgás trükkjét megtanuljuk, amivel aztán már vírithatunk a haverok előtt, miközben ledaráljuk a kukacoskodó seregüket. A Trials sem rossz, itt a géptől leshetünk el (jó) néhány piszkos trükköt.



## MTX MOTOTRAX

### Domb-elhárítás

**1. TIPP** Mint említettem volt, a rossz dombkezelés miatt simán úszhatnak a futamok, érdemes picit gyakorolni ezt a dolgot. Mielőtt felmegyünk a dombra, húzzuk össze a rugókat, tárolva bennük némi plusz energiát, és az ugrás pillanatában engedjük ki. Ezzel megnövelhetjük a távot, amit megteszünk. Ezt a módszert alkalmazzuk a trükkök kivitelezésénél is, a rámpáknál. A magasabb, hosszabb ugrás evidens, hogy több időt biztosít a kunsztok kivitelezésére, kombinálására, ami a pontszámokra van jótékony hatással.

### Kuplung

**2. TIPP** Ügyes kis szerkezet – pláne a játékban ☺. A futamoknál sokat segíthet a kiugrásnál, és a kanyarokban is jó hasznát vehetjük. A motor pörög, de motorunk mégsem gyorsul, javítva ezzel az íven maradástart. Majd kuplung vissza, és máris süvítünk tovább.



Minél jobb nemeseinknek, annál jobb nekünk is...

## ANCIENT CITIES: CHILDREN OF THE NILE

### Kenyeret, és nem lesz cirkusz

**1. TIPP** A játék egyetlen és – meglepő, de – legfontosabb fizetőeszköze az élelem, így nem árt, ha tökéletesen tisztában vagyunk eme erőforrás termelésével és felhasználásával. Élelmet két módon szerezhetünk, földműveléssel és kereskedelemmel. Előbbi lényegesen nagyobb szerepet játszik, így most csak ezzel foglalkozunk. A földművelő családok száma a palota és a nemesi birtokok számától és minőségétől függ. Igyekezzünk kihasználni a lehetséges maximumot. A gabona betakarításánál gondoskodjunk arról, hogy legalább egy írnok felügyelje a munkákat, különben lenyúlnak, mint óvatlan embert a 4-es villamoson. Figyeljük rendszeresen az erőforrásokkal kapcsolatos információ ablakot, s próbáljuk megérteni, elemezni az ott olvasható információkat. Például idén miért ment 200 egység exportra, abból nekünk milyen előnyünk származott, miért volt gyenge az ellenőrzés stb.

### Nílus, a mosolygó gyilkos

**2. TIPP** Szinte minden fontos dolog a Nílus mentén található, ezért igyekezzünk minél közelebb építkezni a folyóhoz. Ugyanakkor figyeljünk arra, hogy ha durván kiöntene a folyó, akkor se legyen esélye legértékesebb épületeink elérésére. Legjobb védekezés dombtetőre települni – feltéve, hogy akad a környéken.

### Feltárás

**3. TIPP** A térkép elég nagy ahhoz, hogy eltartson egy ideig minden zegzugát bejárni a kitermelhető ásványi anyagok, kőzetek után kutatva. Egyszerűbb megoldás is létezik: fogadjunk fel egy munkafelügyelőt (overseer), és próbáljuk munkába küldeni (jobb klikk), ekkor a listán csak a pályán ténylegesen megtalálható anyagok világitanak majd. Így azonnal kiderül, mit lehet bányászni.

## PACIFIC FIGHTERS

### Autópilóta forró helyzetekre

**1. TIPP** Kilátástalan helyzetekben jó barátunk, az autópilóta veheti kézbe az irányítást. Nemcsak a gépünket vezeti, de még az ellenfeleket is leszedi az égről.

### Bombázók megtámadása

**2. TIPP** A bombázókat lehetőleg mindig alulról és ferde szögben támadjuk, ugyanis ezen a részükön leggyengébb a lövésztorony-védelem.

### Ha már minden kavardík

**3. TIPP** Ha nagyon átláthatatlanná kezd válni a küzdelem, nyugodtan kapcsoljuk be az időlassítást. Ilyenkor ellenfeleinket is jobban szemügyre vehetjük, és manővereikből akár tanulhatunk is.







ŐFELSÉGE KAPITÁNYA

SID MEIER'S

# PIRATES!

Nem könnyű a Pirates!-hez tippeket írni, hiszen oly sokfélének lehet és kell is csinálni ebben a játékban, hogy az egész rovatot is meg lehetne tölteni vele! Igyekeztünk tehát a relatíve nehéz, nem teljesen egyértelmű, illetve újabb dolgokra koncentrálni...

## Mi leszek, ha kalóz leszek?

**1. TIPP** A játék elején a nemzetiség kiválasztásánál ezúttal gyakorlatilag mindegy, melyik mellett tesszük le a voksunkat, hiszen (sajnos) az 1560-as és 1580-as évek kimaradtak, a későbbi korszakokra pedig már nem volt jellemző a spanyol túlerő, amikor alig volt kikötője a többieknek. A vívás/kuruzslás/sárm lehetőségeknél én a sármot ajánlom: vívni egyébként is nagyon könnyű, a kalózkariérrünket más eszközökkel is meg tudjuk hosszabbítani, viszont a tánc tényleg nehéz.

## Legyünk pengék!

**2. TIPP** Amikor vívásra kerül a sor, és kiválasztjuk, hogy melyik kardot használjuk, akkor mindenképpen a rapier mellett tegyük le a voksunkat, mert pengeváltáskor úgyis csak a gyorsaság számít. Amikor pedig kardozunk, akkor kizárólag a fejbágással ([7]-es gomb a numerikus billentyűzeten) és az alsó „lábsöpréssel” operáljunk ([1]): a többivel felesleges is próbálkozni, ezek a legjobbak ugyanis. Védekezni sem nagyon érdemes, annyira egész egyszerűen nem kidolgozott a vívás, hogy számítana.

## Valaki mindig „szereksen”!

**3. TIPP** Semmiképpen se balhézzunk össze az összes néppel, mert nagy szívás, ha nem tudunk emiatt sehol sem kikötni... Nem muszáj az anyaországunkkal jóban lennünk, de legyen egy olyan nép, akik nem fogadnak ágyúörgéssel, ha a kikötőjük felé hajózunk.

## „Kap'tány! Azé' mos' má' ne viccöljünk!”

**4. TIPP** Ne halogassuk túl sokáig a zsákmányosztást! Ha túlságosan bepipulnak az emberek emiatt, akkor már közepes létszámnál (kb. 120-150 ember) is előfordulhat, hogy fellázadnak, és elkötik az egyik hajónkat, illetve elviszik a zsákmány felét! A felosztás megfelelő pillanatának kiválasztása talán a játék legnehezebb része.

**Bad Sector**

## Öreg kalóz nem vén kalóz

### Húzzuk a játék végét!

**Ha minél tovább szeretnénk halogatni a játék befejezését, akkor néhány trükköt alkalmaznunk kell, illetve pár dolgot nem árt figyelembe vennünk.**

**1. TIPP** Aki mindenképpen csak a játékhossz meghosszabbítására vágyik, az válassza az orvos képességet a játék elején. Arra viszont számítsatok, hogy az amúgy is nehéz táncolgatás így még inkább az lesz...

**2. TIPP** Az életmeghosszabbító gyökereket mindenképpen vegyük meg, még akkor is, ha egyébként nem akarjuk húzni a játék végét, ugyanis vívásnál a korral egyre gyengébbek, lassabbak leszünk, a gyökerekkel viszont jelentősen le tudjuk lassítani ezt a folyamatot.

**3. TIPP** Amikor a játék vége felé tartunk, amikor már mindenképpen nyugdíjba vonulnánk a következő zsákmányfelosztáskor, akkor... nos, ne osszuk fel a zsákmányt ☺! (Ezt nyilván úgy tudjuk megtenni, ha visszatöltjük az állást.) Hogy ennek értelme is legyen, érdemes a végére hagyni a kincskereséseket egy részét. Ehhez ugyanis nincs szükség olyan bődületesen sok emberre, így nem fognak fellázadni, ha sokáig nem osztjuk fel az aranyat. Olyan 80-100 kalóz azért legyen nálunk, hogy a helyeket megadó gonosz spanyol kalózokat el tudjuk fogni. Szerezhetünk infót „táncikálással” is a polgármesterek lányaitól: ehhez nyilván nincs szükség sok emberre.

## Tánciskola falábúaknak

Garantáltan megtanítjuk! (Vagy visszkapja az aranyát)

**1. TIPP** Az első tánc alkalmával figyeljük ki, hogy partnerünk kézmozdulatainak milyen „íránynyilak” villannak fel. Itt még ne törődjünk vele, ha elszúrjuk, csak figyeljük a villanást, mert később már nem mutatja a játék!

**2. TIPP** A tánchoz árulnak egy speciális cipellőt (és ha jól emlékszem, valami mást is): ezt mindenképpen vásárol meg, mert így sokkal kevésbé veszti szigorúan a játék, ha elbánnázuk a megfelelő gomb lenyomását a mozdulatoknál.

**3. TIPP** Végül a legfontosabb, hogy lehetőleg jegyezzük meg, a különféle zenéknél melyik résznél milyen mozdulatot használnak a lányok. Egy

bizonyos szintig logikus... A legtöbbet egyébként a „keringést” kell alkalmazni az [1]-es és [3]-as gomb segítségével.

**4. TIPP** Amikor már belejöttünk, akkor érdemes „cifrázni” is a táncikálást. Amikor ugyanis egy kicsit előbb megtaláljuk a megfelelő billentyűt, illetve hosszabban lenyomva tartjuk, akkor – egy kis szerencsével – hősünk megpörgeti a leányzót, amitől kis szívek keletkeznek a nagy mellett. Csak akkor érjük el a maximális eredményt, ha egyszer sem hibázunk és a szívecskék száma maximális. Ilyenkor a tánc végén hősünk hátradönti (nem úgy ☺) a hölgyeményt, aki sokkal rajongóbb és hálásabb lesz, mint egyébként.



## "VÉRTESTVÉREK" ÉS ESKÜDT ELLENSÉGEK

# CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Butcher Bayben nem könnyű életben maradni, ha ráadásul épp azon vagyunk, hogy Riddick estére már otthon nézhesse a tévét, össze kell kapnunk magunkat. Íme némi segítség.

### Én? Kést?!

**1. TIPP** Ha a börtönben sikerül illegális fegyvereket szereznünk (pl. shiv) mindig rakjuk el. A be nem kamerázott helyeken (pl. az Aquilák területe) vagy a ringben azonban bátran kapjuk elő, akkor is, ha bunyó közben ellenfelünk fegyvertelen. Fair play-díj nem jár, de ezt csak kibírjuk valahogy.

### Talpalávaló

**2. TIPP** A különféle fegyverek másodlagos üzemmódja általában ütés a puskatussal. A kábítófegyver (tranquilizer gun) azonban csak néhány másodpercig hat, ha ilyenkor a földön fekvő őrhöz rohanunk, [Mouse2]-vel rátaposhatunk, és akkor már úgy marad.

### „Ő az éjszaka-tól soha-se fél...”

**3. TIPP** Gyakran leszünk kénytelenek a sötétben látás képességét alkalmazni [Q], ilyenkor löjük ki a neonokat, hogy el ne vakítsanak, ha azonban már tűzpárbajban vagyunk, inkább kapcsoljuk ki, és

lőjük a torkolattüzek felé (mert azok is elvákíthatnak).

### Fontolva haladás

**4. TIPP** A páncélos örök fegyvereit átmenetileg felvehetjük, nagyon hatásosak, de ilyenkor rettentő lassan haladunk, úgyhogy dobjunk el inkább. Ha azonban újabb páncélost látunk, és kifogytunk a gránátokból, érdemes visszabaktatni értük...

### Haljon az alien!

**5. TIPP** A nagy alieneket csak gránáttal lehet kinyírni, a kisebbek ellen viszont a shotgunból egy lövés is elegendő.

### Ez az ő harca

**6. TIPP** Ha egy őr az idegen lényekkel küzd, ne segítsünk neki, de ne is löjük le: ha segítünk, ellenünk fordul, ha lelőjük, nekünk kell megküzdenünk a lényekkel.

mazur

## Földközelen

### Csendben, halkan

**1. TIPP** Ha a földre kuporodunk [C], pontosabban célzunk és oldalazhatunk vagy ki-begurulhatunk a fedezékek mögé: itt mozdulatlanul várjuk meg, amíg az életerőnk visszatöltődik.

**2. TIPP** A pontosabb célzást használjuk ki, és igyekezzünk rámenni a fejlődésekre, melyek azonnali halált jelentenek. Távoli őrhöz használjuk a zoomot [Y]. Fejlesztésekhez a pisztoly a legalkalmasabb, mert amúgy is pontosabb, mint a többi fegyver – másra különben sem jó.

**3. TIPP** A hullákat csak guggolva tudjuk elvonszolni, ennek ellenére sose hagyjuk szabadon heverni őket, mert ha meglátja egy őr egykori kollégáját, azonnal a keresésünkre indul.

**4. TIPP** Ha guggolunk, a kép kékes színűre vált: ez jelzi, hogy láthatatlanok vagyunk. Sajnos ez sem jelent védettséget, mert ha egy őr gyanakszik, zseblámpával bevilágít a sötét helyekre – ne maradjunk egy helyen.

**Azt a főgenyát,** akivel az üzemanyagtöltő dokkban találkozunk, csak trükkösen lehet kinyírni. Ne is pazaroljuk rá a golyót, hanem amikor épp a legközelebb vannak hozzá, célozzunk a feje fölött elrobogó üzemanyag-kannákra – remélhetőleg ráesnek, és rajta robbannak. Vigyázzunk, mert követni fog: az oszlopok mögül csaljuk a megfelelő irányba, csak be ne szorítsan egy sarokba...



## „Close and personal”

### Közelharc

**1. TIPP** Ha sikerül egy őrt hátulról megragadnunk [Mouse 2], akkor vagy az [E] vagy a [Mouse 1] csépelésével fojthatjuk meg: előbbi csendes, ám sokáig tart, utóbbi gyors, ám hangosabb. Bármelyiket is választjuk, csapkodjunk sebesen a gombokat, mert kiszabadulhat az őr, és az senkinek sem jó.

**2. TIPP** Bármilyen közelharc fegyver esetében a [e+Mouse 1] gyors, ám kisebbet sebez, a [fel+Mouse 1] azonban lassabb, de hatásosabb. Inkább az előbbit erőltessük, hogy el tudjunk oldalazni az ellenfél ütései elől, ha pedig megtántorodik és van időnk ütni, mehet a másik.

**3. TIPP** Akár vereksszünk, akár szabadulunk, minden szúrás-vágást-ütést egy pillanattal az ellenfél ütése előtt időzítsünk: ilyenkor sokkal nagyobbat sebez, kés esetében akár azonnali halált jelenthet, lásd Akhilleusz a Trója című film elején...!

**4. TIPP** A blokkolásnak [Mouse 2] csak akkor van értelme, ha ellenfelünk nem erősebb fegyverrel jön: pusztakézzel csak pusztakezes ütést védhetünk, késszúrás pedig akkor, ha nekünk is kés van a kezünkben.

**5. TIPP** Ha kénytelenek vagyunk pusztá kézzel szembeszállni olyanal, akinek kés van a kezében, próbáljunk kombózni, hogy ne legyen ideje támadni: például gyors egymásutánban [bal+Mouse 1], [jobb+Mouse 1], [fel+Mouse 1].

**6. TIPP** Ha bokszt (knuckleduster) szerzünk, csak a jobbosaink [jobb+Mouse1] lesznek erősebbek! Harc közben ezekre az ütésekre menjünk rá.

**7. TIPP** Késsel (shiv) az egyik legjobb kombó: először megszórjuk néhány vágással [jobb+Mouse1], majd [bal+Mouse 1] és azonnal [e+Mouse 1].

**8. TIPP** Fegyveres őre szemből rárohanva üssük ezerrel a [Mouse 1]-et, így lassacskán megfordítjuk kezében a fegyvert. Ha egy pillanatra is leállunk, kiszabadul!



# PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Bár a Painkiller első látásra egyszerű shooter, rengeteg olyan eleme van, amely megzavaszthatja a játékosokat, a tarot kártyák megszerzésétől kezdve a főellenségek trükkös kinyírási metodikájáig. Ha valamiben segítség kéne, alant biztosan megtalálod!

### Jókor, jó helyen

**1. TIPP** Még mindig érvényes az az első részben foganatosított arany szabály, hogy minden helyzetben a leginkább odaillő fegyvert használjuk, egyébként meghalunk (tömeg ellen tömegpusztítót, távoli ellen pontlővőt stb.).

### Kártya- szerzés kártyával

**2. TIPP** Szintén az alapjáték átmentett bölcsessége, hogy ha egy pálya kártyafeltételei túl nehéznek tűnnek elsőre, gondoljuk végig, a feladat mely részével nem boldogulunk, és állítsunk össze olyan paklit, amely megoldja az adott problémát. Ha például a sebességünkkel van baj, vegyünk időlassító kártyát stb.

### „Legális” pénz csit

**3. TIPP** A BooH elején üres zsebbel indulunk, ami azt jelenti, hogy nem tudunk kártyákat vásárolni. Később sem fenéki tejfel az élet, általában véve kevesebb a szétlőhető tereptárgy, mint az alapjátékban, pénzt inkább a titkos kincsekből tudunk szerezni. Ha azonban idejekorán rábukkanunk az egyik pályán (lehetőleg az elején) kincset rejtő titkos helyre, miután felvettük, nyugodtan lépünk ki a „Return to Map” opcióval az adott játékból, és anélkül bezsebeltük a pénzt, hogy végigvittük az adott pályát. Néhányszor még bemegyünk-kijövünk, és máris lesz elég pénzünk a legcoolabb lapokra is!

### Titkos helyek

**4. TIPP** A fenti akcióhoz az összes titkos hely elérésének videóra rögzített módját megtaláljátok néhány file-ban a DVD-n. A gyors pénzgyűjtéshez egyébként a Lab és az Underworld pályák ajánlatosak.

### Looney Park kár- tyafeltétel

**5. TIPP** Ezen a pályán nem szabad 88 ellenfélnél többet megölnünk. Bármit csinálunk, a hullámvasútra 67 megölt ellenfélnél fogunk felszállni. A titok: a vonatkozás közben ne lőjünk le senkit! Persze ehhez elég HP és páncél kell, vagy az Iron Will kártya, mely sérthetlenséget nyújt egy időre.

### Fogós rész az Under- worldön

**6. TIPP** Az Underworld nevű pálya egyik csillás része után egy szakadékhoz érünk. Ne próbáljunk a sziklákon leugrálni vagy a feldúcolt pálya alá lejutni, mert mindenképp meghalunk! Egyszerűen menjünk a szakadék felé, mintha bele akarnánk ugrani... és egyszer csak átkerülünk a szemközti oldalra – egy teleport segítségével, amely bizony láthatatlan volt.

### Boe

Szűk tereken még tömeg esetén is felejtsük el a robbanó fegyvereket, inkább a nagy tűzgyorsaságú csúzlíkat részesítsük előnyben, mint a géppagyú, a géppuska (új fegyver), vagy a shurikenvető.

## A főmonszták likvidálása

### Trükkös halál

**A BooH nem hazudtolja meg eredetét: a főnökök nem ölhetők meg akárhogyan...**



**Orphanage**  
A szontozó bárdal felszerelt hájpacni csak akkor sebezhető, ha már nincs élő szörny a közelében, sőt a pályán sem (a halott lelkeket ugyanis ugyanúgy magába szívja, mint mi). Megoldás: meneküljünk előle, közben öljünk meg mindenkit a pályán, és utána forduljunk ellene!

felére csökken. Aztán várjuk meg, amíg szájában energiagömböt formál, azt lőjük ki, így egy időre lemerevedik. Ezután rohanjunk a négy ágyú egyikéhez, és lőjük meg azzal! Ismételjük az eljárást, amíg meg nem hal.



**Dead City**  
A pók csak akkor sebezhető, amikor minden lába a földön van, és akkor is csak a feje.



**Colosseum**  
Az aréna főszörnyét egyszerű megölni – csak lőjük szét a küzdőtér közepén rakott máglyákat, mielőtt „nekilátnánk”.



**Alastor**  
Állj egy pulzáló körbe, és hagyd, hogy Alastor megsebezzen, így egy kőóriás formálódik. Ne engedd, hogy Alastor veled foglalkozzon, lódd, mozogj, tartsd magadon a figyelmét. Ehhez használd a shotgunt! A kőgölem így előbb-utóbb a közelébe ér, és megsebz, illetve egy időre le is bénítja a démont. Ekkor aktiváld a leghalálosabb kártyakombódat, és küldd vissza a pokolra!



**Pentagon**  
(csak a magasabb nehézségi szinten elérhető pálya): Ezen a pályán csak a főellenség van. Lőjük a mocskot, amíg a HP-ja





**discreet**

**3ds max<sup>®</sup> 7**  
evolution continues

### 3ds max 7

új mérföldkő a 3d modellező, animációs és rendering megoldások piacán, mely az új intuitív alkotó eszközei és a munkafolyamatokat segítő munkakörnyezete révén az óriási adatmennyiséggel dolgozó alkotók legigényesebb elvárásainak is megfelel.

**studio21**

Hivatalos forgalmazó: Studio21 Solution Center  
1132 Budapest, Nyugati tér 4.  
Telefon/Fax: (1) 359 6410  
www.s21net.com

Ára: 1396 Ft

2004/06.

Játékok elérhető áron

Karácsonyi ajándék:  
Tengeri kagylók, csigák  
multimédiás CD!



**Keressd az újságárusoknál!**



## SZERKESZTŐI JEGYZET



Üdvözlök mindenkit az ezredforduló után öt évvel ☺. Ahogy az előző időszakban jeleztem, némileg új élet vár a számítástechnikára. Idén mindenképpen megindul a PCI-E rendszerek térhódítása, és éppen ezért természetesen mi is keményen foglalkozunk vele. Már ebben a hónapban is sikerült igazi különlegességeket tesztelni, jelesül az ATI legutóbb bejelentett grafikus vezérlőt. Ahogy legutóbb a grafikus kártyákra, most a „réggebbi” processzorokra is pontot teszünk, tehetünk. Az ingyencék figyelmébe ajánlom aktuális számunkban megtalálható asztali DVD-lejátszó tesztünket, melyben csak olyan meghajtók kerültek górcső alá, melyek DivX, illetve XviD formátumokkal is megküzdhetnek. Végül pedig összefoglaltuk az illegális letöltés jogi lehetőségeit.

**ZeroCool**

## A FÁJLMEGOSZTÁS NEM ZAVARJA A MŰVÉSZEKET

Érdekes felmérés zajlott a közelmúltban az Egyesült Államokban. A Pew Internet non-profit szervezet által készített felmérésből kiderült, hogy a zenészeket és művészeket általában nem zavarja, hogy a fájlmegosztó rendszereken ingyen le lehet tölteni műveiket. 47 százalékuk úgy gondolja, hogy az ilyen rendszerek megakadályozzák őket abban, hogy megkapják jogdíjaikat, míg 43 százalékuk kimonodtan örül annak, hogy az ilyen rendszerek ingyen reklámozzák műveiket. Kétharmaduk szerint a fájlmegosztás nem jelent kihívást, míg csak a művészek egyharmada fél tőle komolyabban. Mindössze 3 százalékuk gondolja azt, hogy az állománycserélő szisztema keményen hátráltatja őket kreatív munkájukban. S bár sokan azt hiszik, az internet csak árthat nekik, a művészek szerint új utak nyíltak a kreatív önkifejezésre. Így legyen!

## Az iPod gyorsabb, mint a walkman

Manapság bármilyen hordozható kazettás lejátszót is emlegetünk, bármi legyen a márkája, azt „walkman”-nek hívjuk annak ellenére, hogy eredetileg ez csak a Sony termékeinek márkaneve. Ugyanígy a CD-s lejátszó is „discman”,



bárki is készítette. Ugyanígy legendás indítás várható az Apple iPod nevű MP3-lejátszójára, amely karácsony körüli eladásait 4 millió darabba prognosztizálták, így igazán bombaüzletnek tűnik. Ami a hírben a legérdekesebb, az nem más, mint a befogadási ráta. A különböző mérések szerint ugyanis az iPodot a piac gyorsabban fogadja be, mint annak idején, megjelenése után a walkmaneket. Adott időszakra vetítve mára 1 millióval több iPodot adtak el. A képet teljessé teszi egy utolsó adat: a Sony több mint 300 millió walkmant adott el a nyolcvanas, kilencvenes években.



## FÉLMILLA DS

Többször írtunk már a Nintendo új konzoljáról, a Nintendo DS-ről. A két képernyős játékgép (alsó képernyője érintő) megjelenését követően egy hét alatt félmillió példányban kelt el az Egyesült Államokban. A készülékben két ARM processzor dolgozik, 67 illetve 33 megahertzen, továbbá 128 megabájt memóriája van. Mindkét képernyője 256x192-es felbontású (kicsivel nagyobb, mint a GameBoy Advance 240x160-ja). A kis készülék 802.11b rendszerű, drótnélküli Wi-Fi hálózati támogatással rendelkezik. Természetesen futtatja a GameBoy Advance játékeit is. Európai megjelenési dátumáról és áráról januárban születik majd döntés.

## A PlayStation 2 szuezi válsága



Szerencsére ezúttal nem világpolitikai válságról van szó, hanem egy igen érdekes gazdasági jelenségről, ugyanis a Szezi-csatorna keskeny. Ezt mindig is tudtuk, azonban nem sejtettük, hogy novemberben a PS2 Európába szánt szállítmánya egyszerűen el fog akadni a csatornán. A kevesebb alkatrészből álló PS2 nagyon népszerű, mert olcsóbb és pofásabb, mint azonos funkciójú nagy testvére, így a boltokba érkezése után pillanatok alatt elkapkodják. Az Amazon volt az első honlap, amely kiírta, hogy elfogyott a készlet. Az elakadt konténerszállító hajóról orosz teherszállító repülővel próbálják a szállítmányt Nyugat-Európába eljuttatni, hiszen a nagy versenytárs, az Xbox (Halo 2-vel) könnyen piacot nyerhet, ha a vásárlók nem tudják megvenni a PS2-t karácsony előtt. A Retail Week magazin november végi jelentése szerint egy hét alatt csak 6 ezer PS2-t adtak el Angliában, pedig egy évvel ezelőtt, pontosan ugyanezen a héten a régi változatból majdnem kilencvenezer fogyott.







# 114

**Processzor-teszt**  
Procik napjainkban



# 118

**Asztali DVD-lejátszók**  
Igazi mindenesek



# 120

**Ati X850**  
Tovább spirázzuk

## Half-Life 2 Linux alatt

A Linuxos körökben ismert TransGaming bejelentette, hogy windowsos játékokat futtató terméke, a Cedege 4.2 alatt hamarosan tökéletesen fut a Half-Life 2, még hozzá Linux operációs rendszer alatt. Nemcsak a játék, hanem a Steam funkciók emulációja is megoldott, így a december 7-én megjelent új változat sok örömet okozhat mind a Linux-, mind a HL2-rajongók számára. A legjobb, hogy a jövőben megjelenő Valve által készített játékokat is támogatja a Cedege.



## NVIDIA és Sony egy csapatban

Mint köztudomású, a Microsoft új konzoljához, az Xbox 2-höz ATI grafikus rendszert választott, így várható volt, hogy a nagy versenytárs, az NVIDIA sem fog nyugodtan elvesztett babérjain üldögelni. A cég technológiája segíti majd a Sony következő generációs konzoljának, a PS3-nak megjelenítését képességeit. Amellett, hogy a grafikáért és ennek kiszámolásáért felel majd a speciális GPU, a hálózatban elosztott erőforrás-kezeléssel is foglalkozik majd. Az együttműködésben (amelyből magát a chipet a Sony gyártja) nemcsak a speciális grafikus processzor, hanem az ehhez kapcsolódó fejlesztői eszközök és lejátszó programok kifejlesztése is szerepel, amelyek segítségével az új chip igazi tartalomszolgáltatási szupersztár lesz.

## OAKLEY THUMP, A SZEMHALLGATÓ!

A világ első napszemüvegbe épített MP3-lejátszójáról beszélünk, amely méltán elnyerhetné a „Hónap LOL kutyúje” címet. A hét különböző színben kapható spéci szemcsi 128 és 256 megabájtos változatban is elkészült. Az 52 gramm súlyú cuccra USB kapcsolat segítségével tudunk zenétet feltölteni. Mindehhez maga a napszemüveg is elég pöpec, az Oakley XYZ Optics technológia segítségével elég jól fogunk látni és (ki)nézni is. Mindez igen elmésen van megoldva: ha bemegyünk valahova, ahol nem kell a napszemüveg, akkor a Thump lencséi felhajthatóak, hogy a fülünkbe dugott hallgató miatt ne kelljen levennünk. Ugyanígy telefonáláskor a fülhallgatót ki lehet hajtani, majd visszatenni és tovább zenélni. A 256 megás változata közel 500 dollár lesz!



## D-LINK ROUTER JÁTÉKOSOKNAK

Végre ránk is gondolt valaki - nap mint nap növekszik az interneten játszó emberek száma, nem csak multiplayer játékokkal, hanem akár MMO-kal is nyomulnak. Azonban a routerek eddig egyformán kezelték a játékok sebességét a többi netes tevékenységével, így bizony csúf lassulások következtek be. A GamerLounge DGL-4300 képes arra, hogy szétválassza egymástól a „normális” internetforgalmat (FTP, böngészés, azonnali üzenetküldés, IRC és a többiek) és a játékprogramok által használt sávszélességet. Ez utóbbinak zöld lámpát és teljes működési lehetőséget adva maximum 108 megabittel másodpercenként. Négy Gigabit Ethernet porttal és 802.11g drót nélküli csatlakozási lehetőséggel is rendelkezik, így akár otthoni, vagy kis LAN partik hálózatát is kezeli. Mire is jó ez a kutyú? Arra, hogy többé ne legyen lagunk egy játékban sem ☺. Zsinóros változata 150 dollár (30 ezer forint), míg e nélküli verziója 180 dollár (36 ezer forint) körüli áron kerül a boltokba.



## Rövid hírek

### S Z O F T V E R

→ **Új verzióval** jelentkezett a híres GAIM, amely egy multiprotokol azonnali üzenetküldő rendszer Linux, BSD, MacOS X és Windows alá. AIM (Oscar és TOC), ICQ, MSN Messenger, Yahoo, IRC, Jabber, Gadu-Gadu és Zephyr hálózatokkal kompatibilis.

[gaim.sourceforge.net](http://gaim.sourceforge.net)

→ **PowerStrip 3.55**, a multimonitoros kezelőprogram legújabb változata. Ez az egyedüli program a világon, amely képes különböző VGA-kártyák segítségével is multimonitoros megjelenítést generálni. Ingyen letölthető innen:

[www.entechtaiwan.com](http://www.entechtaiwan.com)

→ **A népszerű CD/DVD** író program, a Nero új változattal jelentkezett (Nero 6.6.0.3). A majd 20 javítást tartalmazó csomagot, amely a komplett rendszert frissíti, már le is lehet tölteni.

[www.nero.com](http://www.nero.com)

→ **Nem áll meg** az ingyenes office csomag, az OpenOffice fejlesztése. A 32 bites Windowson, illetve Linuxon elérhető csomag a 1.1.4 RC változathoz érkezett, amely nem tartalmaz új tulajdonságokat, csak hibajavításokat.

[www.openoffice.org](http://www.openoffice.org)

→ **Mégsem hagyták** el teljesen a fejlesztők a neves médialejátszót, a WinAMP-ot. 5.07-es új változata két kritikus biztonsági hibát javít, amelyek az `in_cdda.dll` és az `.m3u` kezelőben merültek fel.

[www.winamp.com](http://www.winamp.com)

→ **Új ForceWare érkezett**, amely a 67.42-es változatszámmal viseli. Eredetileg a Dell honlapján tűnt fel, és legfőképpen laptopokhoz (Force4 4200 Go, GeForce FX Go5650, Quadro FX Go700, GeForce FX Go5200 és Quadro FX Go1000) szánják. Akinek ilyen laptopja van, ne hagyja ki semmiképpen!

[downloads.guru3d.com](http://downloads.guru3d.com)



## Rövid hírek

### H A R D V E R

→ **A külső** tárolóegységeket gyártó LaCie új eszközökkel jelentkezett. A d2 családban 74, 160, 250 és 400 gigabájtos Serial ATA merevlemezek kerülnek a piacra.

[www.lacie.com](http://www.lacie.com)

→ **Az ECS** új alaplapokat jelentett be AMD64-hez. Az nForce 4 alapú, Socket 939-es család tagjai a N1 Extreme névre hallgatnak, Socket 754-es változataik december közepén érkeznek majd.

[ecsusa.com](http://ecsusa.com)

→ **A GigaByte** új alaplapot jelentett be Athlon 64-es rendszerekhez. A GA-K8VT890-9 Socket 939-es processzorokhoz készül, VIA K8T890 chipsettel (VT8237R Southbridge segítségével).

[www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

→ **A BTC hordozható**, 1 inches külső tárolóegységet dobott a piacra. A 2,2 és 4 gigabájtos USB 2.0-s szerkezet mindössze 48 gramm súlyú.

[www.btc.com.tw](http://www.btc.com.tw)

→ **Az AOpen** új, Pentium M/ Celeron M (Socket 479 - Dothan/ Baniyas mag) alapú barebone-t dobott piacra. Az XC Cube EZ855 hűtése maximum 30 dB hangerelességű.

[www.aopen.com.tw](http://www.aopen.com.tw)

→ **Új videokártyákat** jelentett be az alaplapjairól híres EPoX. Az A925-LD8 (Radeon 9250-nel) és az A955-LD8 (Radeon 9550-nel) paszszív hűtésű és olcsó árfejkésű.

[www.epox.nl](http://www.epox.nl)

→ **A Kingmax** bemutatta új, DDR 333 megahertzes SO-DIMM memóriát, amelyek egy giga kapacitással rendelkeznek és high-end, AMD K8 alapú notebookokhoz szánják.

[www.kingmax.com](http://www.kingmax.com)

→ **A Gartner Research** Group felmérése alapján immáron 13. éve az Intel a legnagyobb félvezető-gyártó a világon. 30.5 milliárd dolláros bevételük 3 milliárdos növekedést mutat előző évhez képest. A leggyorsabban fejlődő félvezető-gyártó ismét a Samsung lett 48.9%-os piaci növekedéssel. Érdekesség, hogy az AMD nincs benne az első 10-ben.

<http://www.intel.com>

<http://www.samsung.com>



## MP5.1?

A furcsa összetétel a címben saját szerzemény: olyan MP3-at jelent, amelyben az 5.1 csatornás hang minden csatornája megtalálható. Az MP3 surroundot ugyanúgy a Fraunhofer Institute és a Thomson mérnökei fejlesztették ki, mint az alap formátumot. Voltaképpen nem más ez, mint egy kóder-dekóder rendszer, amely

nemcsak kettő (sztereó), hanem öt vagy hat hangcsatorna adatait képes rögzíteni. Az 5.1-es hangrendszerek legfőbb használata jelenleg filmek, illetve játékok esetében fordul elő, a zeneipar nagyjai nem fedezték még fel igazán a térhangzás előnyeit. Talán ez utóbbi terjedéséhez is hozzájárul majd az MP3 surround rendszer.

## ITT AZ NFORCE 5...

...elsőként a „sorozat” életében, ezúttal Intel alapú platformokhoz! Az nForce 5 800 és 1066 megahertzes FSB-jű P4 processzorokat támogat. Ezeket Socket 775-ös alaplapokon szerelik majd, méghozzá prescott magos chipekről van szó. Tartalmaz két megabájt másodszintű gyorsítótárral rendelkező 600-as procit és a jövőben megjelenő, kétmagos Smithfield kódjelű CPU-t is. Természetesen teljes SLI támogatást tartalmaz, két IDE, 10 USB 2.0, 1Gbit LAN, négy S-ATA II port (Raid 5

képességgel) és 7.1-es hangtámogatással. Mindemellett 20 konfigurálható PCI-Express csatornát, illetve DDR2 667 és DDR2 533 memóriákat lehet hozzá használni.



## Philips PC újra

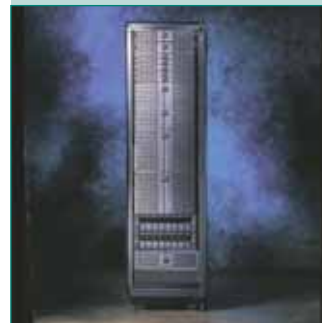
Annak idején, úgy 10 éve (mikor volt az már?), a holland elektronikai óriás, a Philips abbahagyta PC gyártását a nagy veszteségek miatt. Azonban az utóbbi időkben egyre erőteljesebben kezdett visszatérni a PC-s piacra (hangkártyák, hangszórók, optikai egységek) így szinte logikus volt, hogy előbb-utóbb újra PC-znek ☺. Az újonnan bevezetett hat modellből négy asztali, míg két

laptop modell. Érdekesség, hogy az új Philips PC-k gyárilag fel lettek készítve arra, hogy együttműködjenek a Philips Streamline nevet viselő szórakoztatóelektronikai készülékeivel, ráadásul zsinór nélküli hálózaton. A Philips PC-ket egyelőre az Egyesült Királyságban, Írországban, az északi régióban, Spanyol- és Olaszországban lehet kapni.



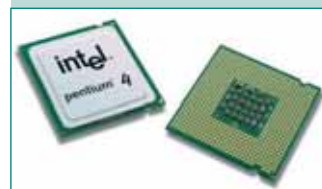
## 66 MILLIÓ DOMAIN

A VeriSign kiadta legújabb adatait, amelyből kiderül, hogy 2004-ben 5,1 millió új domaint jegyeztek be világszerte, így ezek száma elérte a 66 milliót (!). A fejlődést a .com és .net területek mellett főleg az országokra bontott felsőszintű domainek piacán lehetett tapasztalni, amellyel egyre több ország kódját ismerik meg és fogadják el. Érdekessé a .net esete: csak 8 százaléka a világ honlapjainak a .net, azonban a hostok 58 százaléka és a name serverek 30 százaléka tartozik ebbe a .net zónába. Sajnos azt nem tudni, a .hu domainek mekkora százalékát adják a világ felsőszintű domainjeinek.



## INTELES JÖVŐ: EM64T PENTIUM 4

Bizony-bizony, bármennyire is mondták, hogy nem lesz 64 bites, asztali gépekbe szánt Intel proci, mégiscsak lesz! A 6xx kódnevű chipekről annyi derült ki, hogy 2 megabájt második szintű cache-sel rendelkeznek majd, és támogatják a 800 megahertzes adatbuszt. Az EM64T technológiáját eddig csak Xeon procikban használták. Érdekesség, hogy az új CPU-k kompatibilisek lesznek a 915/925-ös, PCI-E lapkakészletekkel és a jövőben megjelenő Glenwood és Lakeport chipszetekkel is. A 64 bit mellett új technológiát, az EIST-t is tartalmazza (ez egy rendszerzajt csökkentő eljárás). Mindemellett a jelenlegi P4-ek fogyasztásánál 15 wattal kevesebbet „esznek” majd az új CPU-k, így a nagy cégek kemény pénzeket spórolhatnak majd meg az áramszámlán. Az 550 kódnevű (P4 3,4 gigahertz) procihoz képest a 650-es (szintén 3,4-es) 6-7 százalékkal lesz gyorsabb. Az igazi teljesítménynövekedést majd audio- és videofeldolgozásnál, vagy 3D renderelésnél éri el a proci.





OPENSKY™



# Lógjon szabadon az interneten!

**Szeretne** szélessávú internetet, 200 TV-csatornát, szoftvereket, audio- és videofájlokat nagy sebességgel letölteni?



Ha igen, akkor itt az **OpenSky!**  
**Internetmegoldások területi korlátok nélkül.**



**OpenSky Discovery:**

Alap OpenSky csomag (SatSurf, SatTV, SatKiosk, SatEmail), 12 hónapos futamidő..... **Havidíj: 6 990 Ft**

**OpenSky Office PC-vel eltérő futamidőkkel:** 36 hónapos futamidő..... **Havidíj: 9 990 Ft\***

**OpenSky Media Center Pro, eltérő futamidőkkel:** 36 hónapos futamidő..... **Havidíj: 12 990 Ft\***

**OpenSky eNote Portable, eltérő futamidőkkel:** 36 hónapos futamidő..... **Havidíj: 12 990 Ft\***

\* A csomagok ára tartalmazza a felsorolt készülékek (PC illetve notebook) havi törlesztésének díját is, 36 havi szerződés esetén.  
 Árunk az áfá-t tartalmazza!

További futamidőkkel kapcsolatban látogasson el honlapunkra [www.multimedia.hu/opensky](http://www.multimedia.hu/opensky), vagy hívja az **(1) 463-9060**-as telefonszámot.

**multimedia.hu**



## Mobilhírek

### Zodiac, a PDA-játékgép kombó

[www.tapwave.com](http://www.tapwave.com)

Ha minden jól alakul, jövő tavasszal már a kezünkben tarthatjuk a Tapwave első Palm OS alapú multimédiás kézigéjét, a Zodiacot. Hagyományos PDA funkciók garmadája mellett mobil játékgépként is használható. A 480x320 pixel méretű kijelzőjén a gépre konvertált filmeket, szórakoztató multimédiás



anyagokat nézhetünk, MP3-at hallgathatunk. Az adatokat a 128 megabájtos alapmemóriában tárolhatjuk el, illetve Bluetooth segítségével akár asztali PC-nkkel is szinkronizálhatjuk. Ezzel a kapcsolattal igazi multiplayer lehetőségek is kínálkoznak, akár többemagunkkal is

megmérkőzhetünk. Az alapmemória bővítésére is van lehetőség, ugyanis két SD foglalat került a gép tetejére, melyek különféle bővítő eszközök fogadására is alkalmasak. Kell is majd a hely, hiszen a tervek szerint nem kisebb játékok kerülnek portolásra, mint a Tony Hawk's Pro Skater 4, vagy az Eidossal közösen fejlesztett új, mobil Tomb Raider. A 200 megahertzes ARM9 Motorola processzor mellé egy ATI Imageon W4200 mobil grafikus vezérlőt építettek be. Ez nyolc megabájttal SD memóriával gazdálkodik. A Zodiac 128 megás változatát 400 dollárért lehet majd előrendelni, január végétől.

### KeyOffBoard

[www.mingulov.com](http://www.mingulov.com)

Lelkes programozók megalkották a KeyOffBoardot, mely a szövegbevitelt teszi könnyebbé mobilokon. Ezzel a kis programmal a PDA-kból már megismert billentyűzettel láthatjuk el kedvenc okostelefonunkat. Akció közben egyszerűen az ötirányú navigációs gomb segítségével kell a képernyőn megjelenő billentyűzetet navigálni.

### A Samsung is beszáll a PDA-gyártásba

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

A jövő év elején a Samsung is megpróbál kiharapni egy komolyabb szeletet a PDA-s piacból. A 2005-ben forgalomba kerülő, CE.NET-en alapuló Nexio XP30 minden tekintetben hozza a Samsungtól elvárható minőséget. Az XP30 egyik legszembetűnőbb tulajdonsága, hogy a mozikból megszokott 16:9 arányú, 800x480 pixel felbontású kijelzővel rendelkezik. Rádásul, ha irodában tartózkodunk, egyszerűen ráköthetjük a billentyűzetet, egeret és máris teljes értékű PC-ként funkcionálhat.

### Pehelysúlyú kékfogó

[www.bluespoon.biz](http://www.bluespoon.biz)

A bőséges headsetes kínálatban elég nehéz megtalálni a számunkra legideálisabb választást. A Nextlink Bluespoon AX egy nem mindennapi megvalósítással emelkedik ki a szürke tömegből. A Nextlink mérnökei ugyanis új miniatürizáló technológiájukkal megalkották a világ legkisebb Bluetoothos headsetjét. Az AX modell 12 grammot nyom elemmel együtt.



### Tungsten T5

A középkategória bajnoka

A Palm gépek kedvelőinek ajánlanánk a most bemutatott Tungsten T5-öt, mely kívülről kísértetiesen hasonlít a Tungsten család E tagjára. Azonban – még



ha külsőre nagy is – a hasonlóság ne tévesszen meg senkit, ugyanis ezt már nem mondhatjuk el a belsőre. A palmOne minden, kategóriájában elvárható földi jóval megáldotta a T5-öt, amely ez esetben Bluetooth támogatást és egy Intel XScale PXA270 416 megahertzes processzort

### Sony Ericsson P910i

Okos zsebmindenes

A komolyabb, nem éppen olcsó okostelefonok igen széleskörű tárházát bővíti a Sony Ericsson legutóbbi, P910i névre keresztelt megoldása, mely PDA és mobiltelefon is egyben. A beépített funkciók összefoglalásába nem igazán mennek bele, mert egy teljes magazint teleírhatnánk. Csak ízelítőül: színes, 208x320-as kijelzője igen szép képet ad. A beépített 64 megabájttal memória is igen kecsegtető, melyet egyébként Memory Stickkel akár 1 gigával is bővíthetünk. Beépített VGA digitális kamera, Bluetooth, WAP, GPRS, HSCSD, MMS, SMS, MP3, MPEG4 és még sorolhatnánk azon rövidítéseket, melyek képességeit fitogtatják. Kezelése egészen egyszerű, szépséghibája, hogy menüje félelmetesen lassú. Akinek nem akadály a méret, remek vétel.



Sony Ericsson Magyarország  
[www.sonyericsson.com/p910/](http://www.sonyericsson.com/p910/)

94%



# MOBILVILÁG

jelent. Mellékesen megjegyeznénk, hogy extra mennyiségű memóriát kapott, azaz egészen pontosan 256 megabájtnyi flash memória gondoskodik az adatok tárolásáról és a programok futtatásáról. Az operációs rendszer Palm OS 5.4.5 verziózámmal büszkélkedhet. A kicsi, 145 grammos, kézbe illő masina rendkívül szép kijelzőt kapott, a 320x480 pixel felbontású, 16 bites színmélységű TFT-kijelző pedig élet-hűen adja vissza a képek színvilágát. A készenléti idővel nagyon meg lehetünk elégedve, hisz akár 5-6 órán

keresztül is hallgathatjuk vele kedvenc MP3-as anyagainkat, vagy akár megnézhetünk 2-3 komplett filmet is. Egyetlen komolyabb hiányossággal találkozunk, mégpedig azzal, hogy nincsen lehetőség hangfelvételre és a Palmoknál már megszokott vibra üzemmódot is kifejeztették belőle. Mindezt átgondolva egy remek tulajdonságokkal rendelkező és megfizethető árú Palmhoz volt szerencsénk, melynek csupán egy-két kisebb szépséghibája van. Elsősorban a témával most ismerkedőknek ajánljuk, első gépnek ideális választás lehet.

RRC Hungary  
85 000 Ft+áfa  
[www.rrc.hu](http://www.rrc.hu)

84%

## Nokia 6260

A kis trükkös

Még valamikor nyár elején mutatta be a Nokia 6260-as készülékét, mellyel újabb színfoltot vitt amúgy sem unalmas palettájára. Nem kérdéses, hogy ez a termék is színes képernyővel kerül a boltokba, és lassan már azon sem lepődünk meg, hogy fényképezőgép is került bele. Első ránézésre egyébként egészen szokványos telefonnak tűnik. Egyszerű forma, ha úgy vesszük elegáns, és némileg letisztult is. Aztán amikor kézbe fogjuk, és megkezdjük a használatát, akkor jövünk rá, hogy minden eddigi telefontól eltér. Miben is nyilvánul ez meg? Nos, a kamera és a tárcsázó rész pozíciója egymástól majdhogynem teljesen függetlenül elforgatható. Ezzel bárki kedvére beállíthatja a fényképezéshez legoptimálisabb helyzetet. A háromnormás készülék egyébként 130 gramm, MP3-at is lejátszik, hallgathatunk vele FM rádiót is, 6 megás beépített memóriáját pedig a mellékelt 32 megás MMC bővítő egészíti ki. Ennél persze sokkal többet tud, de ezeket érdemes kiemelni ©.



Nokia Magyarország  
[www.nokia.hu](http://www.nokia.hu)

86%

[www.gamestar.hu](http://www.gamestar.hu) | 2005. január

## Sony PSP

A jövő megérkezett

Talán nem túlzunk, ha azt mondjuk a PSP-re, hogy ez az idei év egyik legnagyobb ilyen jellegű mobil durranása. A PSP fő irányvonala elsősorban a játék, erre lett kihegyezve az egész konzol, elég csak rápillantani. A 16:9 arányú kijelzőnek és a speciális UMD lemezeknek köszönhetően viszont már komplett moziélményt is képes nyújtani. A PSP másik fő érdekessége, hogy az idehaza is egyre jobban elterjedő WLAN hálózatokon keresztül bárhol, bárkivel játszhatunk, ráadásul ehhez még telefon sem szükséges. A PSP további vonzerejét a zenelejátszás, illetve a közeljövőben megjelenő egyéb kiegészítő programok is jelenthetik.

[www.sony.com](http://www.sony.com)



A  
**HÓNAP**  
kiegészítője

# Szoftverek

## Tarol a SmartMovie

[www.lonelycatgames.com](http://www.lonelycatgames.com)

A mobilos berkeken belül igen népszerű Lonely Cat Games fejlesztőcsoportnak köszönhetjük a nemrégiben napvilágot látott Series 80 alapú videolejátszót, a SmartMovie-t. A Nokia 9500 és 9300 kommunikátortulajok tehát mostantól akár széles képernyőn is élvezhetik kedvenc DVD-s filmjeiket.

## Spektrum a zsebben!

[www.whitecloudsoftware.com](http://www.whitecloudsoftware.com)

A Spectria egy Sinclair ZX Spektrum emulátor program, mely elsősorban a Sony Ericsson okostelefonokkal rendelkezőknek szerez sok kellemes percet. Hogy miért? Segítségével szinte bárhol nosztalgizhatunk egy kicsit, s régi spektrumos kedvenceinket újból játszhatjuk.

## Új magyar RPG

[www.arvale.com](http://www.arvale.com)

A magyar PDAmill csapatától már megszokhattuk, hogy mindig valami minőségi alkotást tesznek le az asztalra. Gondoljunk csak például az igen közkedvelt Snailsre. Nincs ez másként a most megjelenő Arvale: Journey Of Illusion nevű RPG játékkal sem. A próbaverziót minden PocketPC tulajnak érdemes kipróbálnia!





# Piactér



**A HÓNAP kutyúje**

**SAMSUNG YEPP YH-999**

Médialejátszó

Samsung Magyarország | - | Bevezetés alatt | www.samsung.hu

Az elmúlt években bár elenyészve, mégis láthattunk a metrón, a vonaton, esetleg a villamoson olyan utasokat, akik egy tenyérben is fogható DVD-lejátszót szemléltek. Manapság egy újabb örület kezd eluralkodni, melyeket gyűjtőnéven a médialejátszók közé sorolhatunk. A Samsung (éppúgy, mint a Creative) elsők között készítette el ezen megoldását. A család új tagja az YH-999, melyből sikerült egyet megkaparintani. A körülbelül mobiltelefon vastagságú készülék nagyjából 100x100 mm, a súlya egy kicsit nyugtalanító. Zsebben hordandó készülék lévén egy picikét lehetne könnyebb, de nem annyira veszélyes. A beépített Microsoft operációs rendszer több formátum lejátszását is lehetővé teszi. Audiót hallgathatunk, videót, illetve képeket nézhetünk vele (MPEG4, MP3, JPEG és Windows Média for-

mátumok), sajnos hivatalosan nem ismeri a DivX és Xvid formátumokat (nem hivatalosan viszont frissíthető a szoftvere). Videó kivezetésének köszönhetően akár tévére is köthetjük. Saját kijelzője 3,5 inches, képminősége tökéletes. A beépített 20 gigabájtos merevlemezét nemcsak média, hanem bármely más adat tárolására is használhatjuk. A gépünkhöz USB 2.0 csatlón keresztül köthetjük, mely egészen elfogadható adatmozgási sebességet biztosít. Két hátulütője van: sajnos játszani nem tudunk vele, illetve jelenlegi ára 500 dollár körül mozog külföldön.

- Remek képminőség
- Drága



## COMMODORE MPET 128 MB

MK Trading | 06-1-203-1495 | 26 000 Ft+áfa | www.mktrading.hu

A Commodore névről legtöbbünknek a történelem egy igen komoly színfoltja jut eszünkbe. Egy olyan név, mely milliók játékos szokásait határozta meg, nem is olyan régen. Az utóbbi időben kezd visszatérni a trend, bár jócskán megváltozott formában. A legutóbbi, többek által is kedvelt fogás a Commodore névvel fémjelzett nyers DVD volt, most pedig egy újabb érdekesség került elő. Az MPET 128 MB egy hordozható MP3-lejátszó, illetve USB-kulcs. Ahogy a nevében is szerepel, mindössze 128 megabájt memóriával rendelkezik, ami sajnos ma már nagyon kevésnek mondható. A készüléknek van olyan változata, mely dupla ennyi tárolókapacitással rendelkezik, ez nyilván jobb, de még mindig kevés. A csatlófelületet a készülék oldalán, rejtve találhatjuk. MP3, WMA, illetve WAV formátumú hangfájlokat képes lejátszani, de akár FM rádióadót is hallgathatunk vele. A tápellátásról egyetlen darab AAA típusú elem gondoskodik, mely körülbelül 12 órás lejátszást biztosít. Kijelzője szép



kéken világít, s a fájlok nevét, azok hosszát és még néhány járulékos adatot jelenít meg. Kidolgozása profinak semmiképpen sem mondható, anyaga túlságosan is gyenge minőségű. A lejátszás minősége mindemellett egészen elfogadható, kezelése pedig valóban egyszerű. A hangszíneket előre definiált beállításokra módosíthatjuk, így stílusokhoz megfelelő hangzást érhetünk el. Bár méretében lehetne kisebb, súlyával teljes mértékben meg lehetünk elégedve.

- Commodore filing ☺
- Gyenge minőség



## PHILIPS A3.610 ACOUSTIC FUSION 610

Multimédia Magyarország | 06-1-463-9030 | 55 992 Ft+áfa | www.multimedia.hu

A Philips nem pihen jól megérdemelt babérjain, és bőszen ostromolja az otthoni PC használók füleit is. Ezúttal egy új, 5.1-es hangszórórendszert vizsgáltunk meg. A szemnek igen tetszetős cucc 5 szatellitje mind lapos és igencsak pofás, a méretes subwoofer pedig minden, manapság elterjedt kapcsolódási felülettel rendelkezik. Így nemcsak PC-hez, hanem házi videóhoz, konzolhoz, esetleg CD-lejátszóhoz is használhatjuk. A basszust is lehet állítani a mélynyomón, azonban asztal alá mászás helyett szerencsénkre egy teljes funkcionálitással rendelkező távirányítót is használhatunk, így sokkal egyszerűbb lesz az élet. A nagy dobozban megfelelő méretű és mennyiségű audiokábel található, így a készülék kényelmesen elhelyezhető.



A teszteket egy Audigy 2 kártya segítségével végeztük. Az A3.610 sajnos zenehallgatásra nem annyira jó, átlagos közép és gyenge magas hangtartománya miatt. A basszus

is képes meglepni az embert néha, főleg a teljesítményével, hiszen picit többet vártunk volna a 100 wattos woofertól. Filmnézéskor korrekten viselkedett, a hangja tiszta, torzításmentes, érthető, a térhatás jól pozícionált. Amiben a legeslegjobb, az nem más, mint a játék. A szokásos Empire Earth és Quake III-as teszt megmutatta, hogy ezt a hangszórós szettet a mérnökök játékokhoz fejleszthették. Egy jó kis akciójátékhoz, illetve térhatású hangforrás lévén valami jó kis ijesztgetős horrorhoz kiváló választásnak tűnik.

- Játékhoz nagyon jó...
- ...zenéhez kevésbé





## EPOX EP-5EGA+

Alaplap

Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | Bevezetés alatt | www.herta.hu

Az előző hónapban, mint említettük, részben lezártuk az AGP grafikuskártyák tömkelegének összehasonlítását. Ezzel párhuzamosan természetesen az alaplapok esetében is igyekszünk továbblépni, és szép fokozatosan elő-elővesszük a PCI-E rendszerre épülő 915 és 925 chipsettel ellátott termékeket. Egyik ilyen, igen jó adottságokkal rendelkező hardver az EpoX főhadiszállásáról érkezett. A cég ezúttal sem használta teljes mértékben a szabvány jelöléseket, de már sokkal jobb az arány, mint néhány korábbi modelljüknél. Az 5EGA+ típusjelzésű alaplap integrált Intel GMA 900-as grafikus vezérlővel rendelkezik. Ez pont arra elég, hogy hat évvel ezelőtti játékokat futassunk rajta szaggatásmentesen. Ha a mai játékokkal szeretnénk játszani, feltétlenül kell venni hozzá értelmes grafikus kártyát is. 800 megahertzes FSB-s procikat fogad, azok közül is a Socket 775-ös tokozásúakat. Négy memóriamodult tehetünk bele, melyek akár 533 megahertzesek is lehetnek. Egy 16-szoros, két egyszeres PCI-E és négy normál PCI



foglalatot találhatunk rajta. Mindez kiegészül négy SATA, két IDE, továbbá egy floppivezérlővel, nyolcsatornás integrált audióval, RAID funkcióval, négy darab USB csatlakozóval, valamint Gigabit hálózattal. Teljesítményadatokat egyelőre nem közlünk, mivel ezt megtartjuk majd a közeljövőben megjelenő nagyobb, összehasonlító tesztünkre. Sajnos a vételi árat a lap leadásáig nem sikerült megszerezni, de a nagy tesztre mindenképpen szerzünk Nektek pontos adatokat.

- ↑ RAID funkció
- ↓ Kevés színjelölés



## LOGITECH V500 CORDLESS MOUSE

Egér

Herta Számítástechnika | 06-1-239-8028 | - | www.herta.hu

A leginkább egereiről ismeretes, egyébiránt világszerte periferiagyártó Logitech újabb ötleteket dobott piacra 2004 végén. A friss érdekességek egyik képviselője a V500 névre keresztelt, külsőleg igen elegáns megjelenésű miniatűr egér. De miért is lesz egy egér mini? Nos, méretből adódóan természetesen, felhasználását tekintve leginkább notebookhoz ajánlják, de biztosíthatunk mindenkit, hogy normál, asztali PC-hez is tökéletesen használható. Méretének köszönhetően kezeléséhez bizony hozzá kell szokni, de néhány napos gyakorlással bele lehet rázódni. A teljesen lekerekített küllem úgy lett kialakítva, hogy egyetlen pontjának megnyomásával gyakorlatilag szétnyílik a készülék, újra megnyomva pedig bezárhatjuk (ez nagyban elősegíti a tárolást és a hordozhatóságot). A képen is jól látható, hogy egy zsinór nélküli készülékről beszélünk. Ennek működéséhez elengedhetetlen rejtett vevőt találhatjuk a hátsó részen, melyet üzembe helyezés előtt mindenképpen elő kell csatlakoztatnunk. A



tetején, ahol elméletileg a gördítőnek kéne lennie, jelen esetben egy afféle „tapi-pad” található (találkozhatunk ilyennel MP3-lejátszóknál is). Ezzel végezhetjük a horizontális és vertikális kiegészítő mozgásokat, egyszerű kézzel a tápellátásról két darab AAA típusú elem gondoskodik, melyet a több hétig tartó tesztperiódus alatt sem sikerült lemeríteni. PC és MAC gépekkel egyaránt kompatibilis, mindenkinek bátran ajánljuk.

- ↑ Külső megjelenés
- ↓ Inkább csak notebookhoz



## CMTECH COLOR DIGITAL AUDIO PLAYER

Zenelejátszó

East Computer | 06-1-321-2541 | 36 000 Ft+áfa | www.digital-world.hu

Napjaink hódító tenyérgepeire emlékeztet a CMTech lejátszója, azzal az aprócska különbséggel, hogy alig gyufásdoboznyi méretű. 1,9 hüvelykes színes LCD-kijelzője alatt mini botkormányt és négy kezelógombot helyeztek el, ez adja a PDA-s jelleget. Elsődleges funkciója az MP3, WMA és OGG kódolású hanganyagok lejátszása, flash memóriája 256 megabájt, nem bővíthető. Tápellátásáról a beépített lítium-polimer telep gondoskodik, mely az USB 1.1 csatlakozás révén tölthető fel energiával és természetesen hanganyagokkal is. Használható USB tárolóként is, ám mindenképpen igényli a meghajtó programok feltelapítását. Hangfelvételt készíthetünk a beépített mikrofonról vagy a vonali bemenetről, memóriája legfeljebb 17 órányi hanganyag rögzítésére elegendő. FM rádióval is rendelkezik, ami szintúgy szolgálhat a rögzítés forrásaként. Támogatja az SRS ál-terhangzást, hangminősége alapján a jobb közé sorolható. Jó szolgálatot tesz a cserélhető háttérrel kezelőképnyő hanglejárt-



száskor is, de még inkább hasznos JPEG képek nézegetésére, sőt két beépített játékot is találunk a memóriában. Igaz, további játékok egyelőre nem elérhetők, és ez a kettő sem az ipar remeke, de nagy előnyük, hogy vannak. Természetesen lecserezhető a lejátszó modul háttérképe anélkül, hogy előlapokat kellene vásárolnunk. Telefonkönyv, stopper és számológép funkciók egészítik ki az 53 grammos készülék eszköztárát.

- ↑ Színes grafikus kijelző
- ↓ Nem bővíthető memória



## CANYON USB FLASH RUBBER

USB kulcs

ASBIS Magyarország | 06-1-236-1000 | 10 800 Ft+áfa | www.asbis.hu

A Canyon különféle hardver elemek között USB kulcsokat is készít. Már itt, a Piacter rovatumunkban is láthatóak többfelét az elmúlt hónapokban. Egyik nagy kedvencünk az a megoldásuk volt, melynek esetében egy USB kulcsot úgy alakítottak ki, hogy a külseje teljesen gumirozott volt. Ez a megoldás azért tetszett sokunknak a szerkesztőségben, mert praktikusnak és egyben kifejezetten jó kialakításúnak tűnt. Sajnos az idő múlásával kiderült, hogy egyes gyártmányok viszonylag hamar mégis tönkrementek. A második széria első képviselője pont annak a hibáit, adott esetben hiányosságait hivatott javítani. Külsőre nem mondhatnánk, hogy csodát alkottak, sőt... az első gumis sokkal tetszősebb volt. Dehát ez van, hozzá kell szokni. Fogása ennek is remek, nem csuszlik, remekül kézre áll. A gépünkhöz USB 2.0-ás szabvánnyal csatlakozik, tárolókapacitása mindösszesen 512 megabájt, viszont ennek a típusnak hamarosan lesz 1, illetve 2 gigás változata is. Az egyik legjobb tulajdonsága, hogy mindösszesen 0,15 kiló, vagyis leg-



vesszük észre a zsebünkben ☺. Természetesen bármely, ma még használatos Windows operációs rendszerrel együttműködik, sőt, még Apple és Linux rendszerek alá is beüzemelhető. Az efféle USB kulcsoknak mindenképpen az az értelme, hogy kevésbé sérülékenyek, mint versenytársaik, és, ha már több memóriával rendelkeznek, valóban értelmes adatmennyiséget tárolhatunk rajtuk. A sors iróniája, hogy ezekre hiába másolunk zenéket, vagy filmet, út közben nem élvezhetjük a médiák átható erejét...

- ↑ Szilikon borítás
- ↓ Tárterület







## AMD ÉS INTEL ÖRÖKRANGADÓ

# PROCESSZORTESZT

Mivel jó rég nem végeztünk komolyabb processzor-összehasonlítást, úgy döntöttünk, az év elejét egy alapos teszttel kezdjük. Laborunkba nem kevesebb, mint 12 processzor érkezett, leporoltuk hát a tesztprogramokat, hogy kiderüljön, mit is érdemes vennünk 2005 elején.

**S**okat gondolkoztunk, hogy a tesztünk hogyan tudná a legjobban szemléltetni a jelenleg kapható modellek teljesítményét és a konkurensekhez való viszonyát. Végül úgy döntöttünk, nem elégszünk meg az aktuális csúcsprocesszorok egymásnak feszítésével, így a középkategóriában is indítottunk versenyzőket. Az élményben tehát a P4-esek vívtak komoly csatát a pontokért, ellenfelként pedig a jóval alacsonyabb valós órajellel rendelkező, ám 64-bites AMD processzorok közül válogattunk ki néhányat. Kipróbáltuk tehát a 2800+, a 3200+ és a 3400+ típusjelzést viselő Athlon 64-es procikat, az Intel oldaláról pedig a 3, 3,2-es és végül a 3,4 gigahertzes modellt állítottuk csatasorba. Természetesen gondoltunk azokra is, akik nem high-end konfigot építenek, és ezért megizzasztottunk néhány Celeront is (2, 2.66, 2,8 gigahertz).

Nekik az új AMD Sempron procikat szántuk ellenfél gyanánt, 2200+, 2800+ és 3000+ típusú modelleket vetettünk be.

### Haladjunk a korrall!

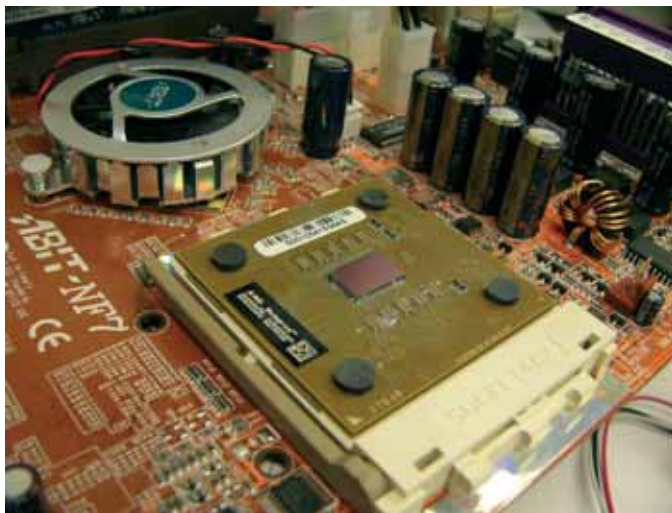
A fenti állítást elsősorban a tesztprogramok alapos kiválogatásánál kellett megfontolnunk. Hiába is ringatnánk magunkat abba az illúzióba, hogy a Quake3-ban több száz fps-es eredményt értünk el, ha mondjuk a mai, jóval gépigényesebb játékoknál ez az érték csupán tizedannyit jelent. Ezért a tavalyi év legjobbjaiból válogattunk. Azt hiszem, nem kell bemutatnom senkinek sem a FarCryt, mely az első tesztprogramunk volt. Ezek után (egész véletlenül ☺) a CS: Source vállalta a procikat. Végezetül a Doom 3-on volt a sor, hogy alaposan megoldogtassa a versenyzőket. A játékokat minden esetben 1024x768-as felbontásban

futtattuk, és a részletesség terén sem voltunk szegénylősek: a maximális grafikai beállításokat választottuk. Mivel nekünk játékosoknak elsősorban a játék közben ténylegesen produkált fps szám a mérvadó, ezért főlegesen láttuk mindenféle egyéb tesztprogram alkalmazását. Az általános erődemónstrációt azonban megtartottuk, s egy gigabájtnyi fájlokat tartalmazó könyvtárat tömörítettünk össze. A teszthez használt videokártya egy Sapphire Toxic X800 Pro volt 256 mega memóriával, melyhez a legfrissebb, 4.12-es Catalyst meghajtó programot telepítettük. A tesztgéphe továbbá 512 megabájtos memória került, ez az a minimum memóriamennyiség, amit egy játékra szánt konfigurációba muszáj beletennünk. Operációs rendszernek pedig SP2-es javítócsomaggal ellátott Windows XP Professionalt használtunk.

### A középkategória harcossai: Celeron vs Sempron

Ez az a kategória, amit a legtöbben megengedhetnek maguknak. A kevesebb pénzzel rendelkező játékosok kedvéért indítottuk a 2 gigahertzes ketegő Celeront és a Sempron 2200+ jelzésű AMD procit. E szint alatt már egyáltalán nem érdemes CPU-t venni, és ezt is csak azoknak ajánlanánk, akiknek fontos az alacsony ár, és ezért képesek kompromisszumokra. A táblázat eredményeire pillantva azt mondhatjuk, hogy az elért pontok nem is olyan rosszak, és ez tulajdonképpen igaz is ebben a kategóriában. Ugyanakkor tisztában vagyunk vele, hogy az értékek kicsit csalókéak, mert a behelyezett Sapphire X800 Pro alatt tényleg a maximumot lehet kipróbálni ezekből a vasakból. A realitás talaján maradván tehát, aki ezen a szinten vásárol processzort, az nagyobb való-





színűséggel fogja egy Radeon 9600XT-vel használni azt, vagy GF 5700 Ultrával, mint egy 100 ezer forintos Radeon X800 Pro-val. Mindazonáltal gyengébb grafikus kártyával is megmaradnak ezek a különbségarányok. Az elért fps-ek azonban azt mutatják, hogy az alapból 1500 megahertzen ketyegő Sempron elég szépen megveri a 2 gigás cerkát. Érdekes módon az

képviselő grafkártyát alájuk adni. A „részleg” utolsó megmérettetésében a 2800+ jelölésű, valójában 1,75 gigahertzen ketyegő Sempron és a 2,8-as valós órajellel rendelkező Celeron lépett a szorítóba. Látszik, hogy a jóval olcsóbb Sempron már nem képes megfékezni a 2,8 gigahertzes Celeront, és az átveszi a vezetést. Bár az előnye nem olyan túl nagy, azért

## „ Az Athlon 64-esen egyértelműen gyorsabban futott a Doom 3 is. ”

AMD egyik gyenge pontjaként felelt meg a melegedés egyáltalán nem volt tapasztalható. A dobozos kiszérelés miatt a gyári referenciahűtővel teszteltük, és az órajelet picit feljebb tornászva is stabilan működött. A Sempron 2500+ és a Celeron 2,66-os tesztnél már kezdenek kiegyenlítődni az elért eredmények. Ezen a szinten már bátrabban tölthetünk be egy FarCryt vagy Doom 3-at. Természetesen itt is célszerű közel azonos teljesítményt

egy gyengébb VGA-kártyával ez a kis plusz értékes fps-ekben jelenik majd meg. Az ár tekintetében azonban nincs lényeges különbség, mindkettő megvásárlásánál ugyanolyan mélyre kell majd nyúlnunk a zsebünkbe.

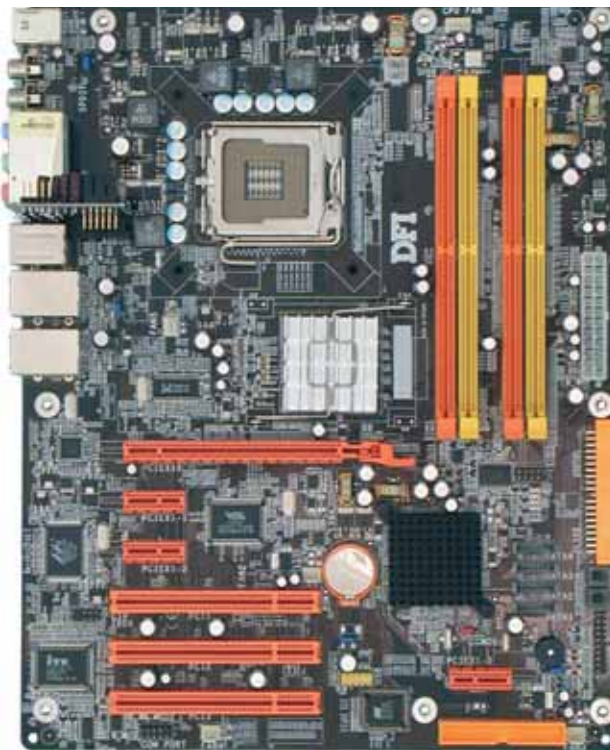
### A nagyágyúk küzdelme: Athlon 64 vs Intel P4

Kíváncsian vártuk, hogy ugyan mit hoz majd az Intel-AMD örökrangadó. A mostani összecsapásban már az új

## NAGY A FEJETLENSÉG

TÁMADÁSBAN A PCI EXPRESS ÉS A DDR2

Nem kevés híresztelés látott már napvilágot a processzorok és az újabb chipkészletre épülő alaplapok körében zajló forradalomról. A dolog annyiban érint minket, játékosokat, hogy időben el kell döntenünk, milyen rendszert szeretnénk építeni, és ennek megfelelően várni, illetve beruházni. A PCI Express tényleg sok reménnyel kecsegtet, ám jelen pillanatban még túl költséges az átterés. Ráadásul a dolgot alaposan megkavarja, hogy akik nem akarnak a jövőben átállni PCI-E-re (de akarnak majd újgenerációs procit), azoknak egyes alaplapgyártók kínálnak speciális megoldást. A DFI 875-PT például képes fogadni az Intel teljesen új Socket 478-at leváltó termékvalójában, az LGA 775-ös processzorokat. Viszont nincs PCI-E támogatással ellátva, így nem kell hasonló csatlósú VGA-kártyát vennünk bele, ráadásul az új DDR2-es memóriákba sem kell pénz fektetnünk. Lehet ezt még tovább bonyolítani?!



	Celeron		P4			Sempron			Athlon64			
	2 GHz	2.66 GHz	2.8 GHz	3 GHz	3.2 GHz	3.4 GHz	2200+	2500+	2800+	2800+	3200+	3400+

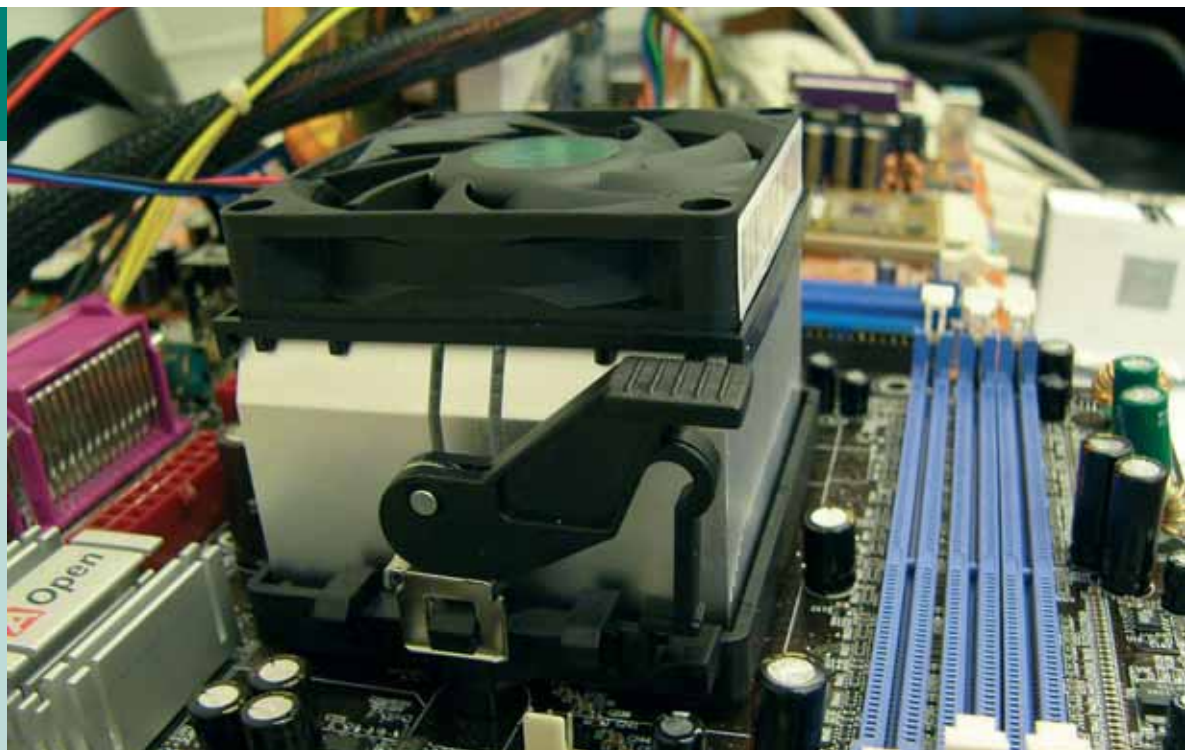
<b>Valós órajel (MHz)</b>	2000	2660	2800	3000	3200	34000	1500	1750	2000	1800	2000	2200
<b>FSB (MHz)</b>	400	533	533	800	800	800	333	333	333	400	400	400
<b>L2 cache (Kbyte)</b>	128	256	256	1024	1024	1024	256	256	256	512	512	1024
<b>Teszt alaplap</b>	Asus P4C800E	Asus P4C800E	Asus P4C800E	Asus P4C800E	Asus P4C800E	Asus P4C800E	Abit NF7	Abit NF7	Abit NF7	Aopen AK86-N	Aopen AK86-N	Aopen AK86-N
<b>CPU foglalat</b>	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket A	Socket A	Socket A	Socket 754	Socket 754	Socket 754
<b>CS:Source 1024x768</b>	39,6	57,6	64,9	80,4	83,6	86,6	61,4	63,1	64,5	84,9	87,8	94,8
<b>FarCry veryhigh 1024x768</b>	23,9	40,8	42,6	50,3	52,9	51,9	35,5	36,7	38,41	55,7	61,2	68,9
<b>DOOM3 high 1024x768</b>	21,5	40,1	44,9	60,1	61,2	58,4	38,7	40,5	41,9	70,6	73,5	80,3
<b>Tömörítés 1 GB</b>	26,5	19,9	19,1	18,24	18,19	17,5	22,45	21,22	19,41	19,01	17,4	16,8



## SZERELÉSBŐL JELES!

### ATHLON 64-ES KÜLÖNDJUNK

Ha létezne technológiai külön-díjünk, azt minden bizonnyal az AMD Athlon 64-es rendszerek kapnák. Hogy miért? Nos nem tudom, közületek hányan próbáltak már meg AMD procit cserélni a gépben, de az biztos, hogy soha sem volt könnyű dolog rávárásolni a procira a hűtőventilátort. Hogy a leszerelésről már ne is beszéljünk. A MacGyver kezűgyességét igénylő feladathoz legalább két csavarhúzó és minimum a szomszéd segítsége kellett. Ez azonban a múlté, hosszú évek óta végre itt az első olyan hűtőfoglat, amelyet még egy kisgyerek is ki tudna cserélni. Gratulálunk az AMD szakembereinek, sikerült végre olyan megoldást kitalálniuk, ami nem jár komoly vérvesztéssel ☺.



Athlon 64-es került elő. Az „olcsóbb” modellekkel kezdtünk, tehát a 2800+ jelölésű versenyzőt izasztottuk meg legelőször. Érdekes volt, hogy egyáltalán nem jött zavarba a Doom 3 gép-igényes tesztjeitől sem. Ez az a proci, amelyhez már igenis kell egy nagy teljesítményű grafikus kártya. Mivel nem nagyon találunk 2,8-as P4-est a teszt pillanatában, ezért nagyobbik testvérét, a 3 gigahertzes változatot invitáltuk egy mérkőzés erejéig. Még szerencse, hogy nagyobb órajelű társa indult, mert a keményebb P4 is kikapott. Ez azért sem olyan rossz teljesítmény, mert az Athlon64-es versenyző alap órajele több mint 1 gigahertzcel kevesebb. Viszont itt már egy picit forróbb volt a hangulat mindkét versenyzőnél. A középkategóriától eltérően valamivel komolyabb hűtést alkalmaztunk. Az igazán érdekes dolgok csak ezek után jöttek. A 3,2-es Intel procit összeugrasztottuk a jelölésben azonos 3200+

Athlon 64-el. A tömörítési teszt nem hozott olyan óriási különbséget, de a játékok valamiért igencsak jobban muzsikáltak az előbb említett procival. A Far Cry és a Doom 3 tesztelése eredményeként jó 10-13 fps különbség mutatkozott, ami azért – valljuk be – nem csekély maximális grafikai beállítások mellett. Ár szempontjából nagyjából kiegyensúlyozott a küzdelem, talán az AMD picivel olcsóbb is. Kíváncsivá tett minket, hogy vajon a két leggyorsabb, itthon már kapható proci hogyan viszonyul egymáshoz. Az Athlon 64 3400+ és a 3,4-es P4s ütközetéből az előbbi került ki győztesen. Azt viszont mi sem gondoltuk volna, hogy ennyire nagy lesz a különbség a játékokban mért fps-ekben. A Doom 3 számomra még soha nem látott sebességgel futott, teljes grafikai részletesség mellett stabil 80 fps-t produkált. Az Intel pedig ott kullogott valahol 60 fps környékén, és ez a közel 20 fps különbség

a Far Cryban is megmutatkozott. Ez az a szint, ahol kötelezően egy X800-as dukál a proci mellé.

### Nehéz okosnak lenni

A teszt végeztével elmondhatjuk, hogy igen meglepő eredmények születtek. A középkategóriában nagy csatát vívott a Celeron és a Duron utódjaként is emlegetett AMD Sempron. Ebben a kategóriában nehéz a választás, mert árfekvésük és teljesítményük is közel azonos. Azt mondhatjuk tehát, hogy ha kevesebb pénzünk van, akkor a Sempron 2200+ a nyerő választás. Ha a közép árkategóriában egy picivel több pénzt tudunk procivásárlásra fordítani, a 2,8 gigahertzes Celeron mellett döntünk. A felső kategóriában picit másként alakultak a dolgok. Az Athlon 64-esen egyértelműen gyorsabban futott a Doom 3 is, azt hiszem, high beállításoknál egy 20-as fps-különbség magáért beszél. Főleg, hogy a processzor valós órajele

jóval kevesebb, mint a vetélytársáé. Az árat figyelembe véve az AMD termékei sokkal olcsóbbnak bizonyulnak. Az Athlon 64-es rendszerem pluszköltséget az új alaplap jelenthet, mely az új Socket 754-es lábkiosztás miatt kell. Bár ha belegondolunk, hogy egy felsőbb kategóriás processzor vásárlásánál nagyjából mindig szükséges új alaplapot beszerezni, akkor ezt a tényt el is hagyhatjuk. A 64 bites rendszerek már így is nagyon gyorsak, nem beszélve arról, hogy két hónap múlva jön a 64 bites AMD és Intel chipeket támogató Windows végleges változata, az XP Professional x64 Edition is. A processzorok beszerzésében köszönjük az ISA Hardware Kft. segítségét.

**Mady**

Testgépünk támogatója a



	Cég	Telefon	Ár (+Áfa)	weboldal
<b>Celeron 2 GHz</b>	Ramiris	06-1-888-3200	13 000	www.ramiris.hu
<b>Celeron 2,66 GHz</b>	Alien Computers	06-1-413-0450	16 100	www.aliencomputers.hu
<b>Celeron 2,8 GHz</b>	Ramiris	06-1-888-3200	21 500	www.ramiris.hu
<b>P4 3 GHz</b>	ASBIS	06-1-236-1000	31 000	www.asbis.hu
<b>P4 3,2 GHz</b>	Bluefish	06-1-814-1111	41 000	www.bluefish.hu
<b>P4 3,4 GHz</b>	Alien Computers	06-1-413-0450	58 400	www.aliencomputers.hu
<b>Sempron 2200+</b>	Alien Computers	06-1-413-0450	8 800	www.aliencomputers.hu
<b>Sempron 2500+</b>	Ramiris	06-1-888-3200	12 100	www.ramiris.hu
<b>Sempron 2800+</b>	Expert	06-1-450-2443	18 000	www.expert.hu
<b>Athlon64 2800+</b>	Ramiris	06-1-888-3200	27 086	www.ramiris.hu
<b>Athlon64 3200+</b>	Alien Computers	06-1-413-0450	30 780	www.aliencomputers.hu
<b>Athlon64 3400+</b>	Expert	06-1-450-2443	39 604	www.expert.hu



MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL!

DUPLA  
DVD-VEL!

Megújultunk!

# PC WORLD

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN 14. ÉVFOLYAM 1. SZÁM 2005. JANUÁR ÁRA: 1847 FT, ELŐFIZETÉSSEL 1160 FT

DVD melléklet

Nézze is!  
Tévémsor a DVD-n!

44 perc  
PC Studio



AJÁNDÉK

TELJES VERZIÓ

TEST YOURSELF  
Beginner  
CSISZOLJA ANGOLNYELV-  
TUDÁSÁT TÖBB MINT  
2000 TESZTKÉRDÉSESEL!



AJÁNDÉK

EXKLUZÍV!

PC WORLD  
Segélyvonal CD 3.0  
MEGOLDÁS MINDEN  
SZOFTVERES PROBLÉMÁRA!  
AKTUALIZÁLT VÁLTOZATI



AJÁNDÉK

TELJES VERZIÓ

PANDA ANTIVIRUS  
Titanium 2005  
VÉRTÉZZE FEL GÉPÉT VÍRUSOK,  
ILLEGÁLIS KÉMPROGRAMOK  
ÉS BEHATOLÓK ELLEN!



## Zene- kalózkodók?

MP3, és ami mögötte van

## Izmosítás

Világszenzáció:  
a leggyorsabb ATI  
videokártya csak nálunk!



## Átalakítóművészek

Kreatív PC-átépítés felsőfokon

# Megújult a PC World!

## Keressd az újságárusoknál!

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

**PCWORLD**

A legolvasottabb PC-s magazin





MULTIFORMÁTUM  
MINDENKINEK

# ASZTALI DVD LEJÁTSZÓK

Már jó ideje akartunk olyan asztali DVD-lejátszókat tesztelni, melyek nem csupán DVD-s videókkal birkóznak meg. Ezen megoldások többsége többek között DivX és XviD tömörítésű médiákat is megmutatják nekünk. Az áruk pedig... nos, szinte ingyen van ☺.



## Yamada DVX-6700

Kiváló választás

Tesztünk legelejére helyeztem azt a lejátszót, melynek korábbi változatáról (a 6600-asról) rengeteg szépet és jót hallottam. A 6700 valamivel utána érkezett, megnövekedett memóriával és extra szolgáltatásokkal. Mindenféle tesztelt lemezformátumról valóban rengeteg állománnyt képes lejátszani. Ebben beletartozik az OGG is, mely manapság egyre kedveltebb (lévén teljesen ingyenes, nem úgy, mint az MP3). A tesztelt lejátszók terén egyedülállóan még a VobSub feliratformátumot is kezeli. Külső megjelenése ugyan nem mondható díjnyertes alkotásnak, de vételi ára és funkcióinak sokasága kárpótol mindenért. Aktuális cikkünk egyértelmű nyertese, ár-teljesítmény arányban legalábbis mindenképpen (optikai csatloló hiányban is).

↑ A formátumok királya  
↓ Nincs optikai csatlakozó

LEJÁTSZÁS	36/40
FUNKCIÓK	25/30
KIALAKÍTÁS	15/20
ÁR	9/10

85%



## Sony DVP-LS785V

Elegáns megoldás

A tesztünkben szereplő lejátszók közül talán a Sony változatától vártunk a legtöbbet. Viszonylag nagy meglepetésünkre azért volt baja egyes lejátszósokkal. A gyári és írott DVD-filmeket tökéletesen olvasta, a DVD-lemezre írt MP3-akkal azonban semmit nem tudott kezdeni. A CD-re égetett MP3-akat kiválóan olvasta, ezzel szemben, ha olyan lemezt tettünk bele, amelyen adat is volt a zene mellett, az MP3-as fájlok egyszerűen nem jelentek meg a könyvtárszerkezetben. DivX fájlok hibátlanul olvasott, sajnos az XviD-ekkel nem birkózott meg (az ezekhez a fájlokhoz mellékelt feliratok sem jelentek meg a képen). Hangzása tiszta, igazi Sony minőség. Kicsit drága ahhoz képest, hogy nem is ismer minden formátumot.

↑ Hang- és képminőség  
↓ Kevés formátumot ismer

LEJÁTSZÁS	32/40
FUNKCIÓK	22/30
KIALAKÍTÁS	17/20
ÁR	6/10

77%

Az elmúlt hónapokban a legtöbb DVD-gyártó csak annyit mondott, azért nem ad tesztelésre terméket, mert éppen szériaváltás van. Megvártuk hát 2005 legelejét, és igyekeztünk beszerezni a legjobbak közül. Tény, hogy ennél jóval több lejátszó van, mindet azonban nem is akartuk tesztelni. Két oldalt mondanék, ahol további, igen hasznos infókat találhatsz a hasonló termékekről. Az első a <http://jatekosok.speier.hu>, ahol termékekre lebontva, külön fórummal és infóbázissal ismerkedhetsz meg a lejátszókkal. A másik a <http://divx.lap.hu>, ahol további hasznos linkeket találhatsz.

### Komoly tesztet végeztünk... szokás szerint

Igazából arra voltunk kíváncsiak, hogy az egyes termékek milyen extra lejátszási képességekkel bírnak. Természetesen kipróbáltuk a gyári lemezeket is, de komoly figyelmet fektettünk egyéb médiákra is. Minden egyes lejátszó, hiba nélkül olvasta a következő formátumokat: CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD+R/RW, következésképpen a ma használatos legtöbb lemezes tárolóval együttműködtek. Az egyes lemezekre DVD, VCD, SVCD, Divx, XviD, MP3,

OGG, WMA, JPG és különféle felirat formátumokat tettünk. Lássuk hát a medvét...

A villámteszt nem kis meglepetéseket okozott. Valamiért szentül meg voltunk győződve arról, hogy a nagy márkák mindig is jobbat tudnak alkotni, mint a kevésbé ismertek. Szemmel láthatóan ez az elmélet ezúttal nem állta meg a helyét. Sőt. A nagy cégeknek muszáj betartani bizonyos szabályokat, ők nem is mernek kockáztatni. Ilyenformán például a Sony terméke egy csomó formátumot még csak hírből sem ismer (még firmware frissítéssel sem oldható meg). Mindemellett az egyik legdrágább a jelenleg versenybe szállt megoldások között – tény, hogy még így sem nevezhető egyik lejátszó sem, klasszikus értelemben véve drágának. 30–40 ezer forint közé tehető ma már maximálisan minden normális DVD-lejátszó, hatvanért pedig már olyat is kaphatunk, amely felvevő is egyben.

### Megoszló vélemények

Tény, hogy jelen esetben azon lejátszókat ajánljuk inkább, melyekről adott esetben még csak nem is hallottál. A legtöbbben bizonyára sokkal bátrabban vennék Sony, esetleg





### Mercury DVD 3738

A „mindent” tudó

A készülék előlapján a főbb irányító gombokat helyezték el. Jobb oldalt található a nem éppen esztétikus kijelzője, mely az épp aktuális funkciókat jeleníti meg. Menüje egészen átlátható, bár a távirányítóhoz hozzá kell szokni. Örömmel tapasztaltuk, hogy minden írott lemezt remekül beolvas, a rajta található fájlok minden média formátumával megbirkózik. Még az XviD-filmek lejátszásával sem volt gondja, sőt, a fájlban mellékelt feliratokat is remekül ráhelyezte a kiválasztott filmre. A változó bitrátájú MP3-as állományok többségét beolvasta, bár hangzása hagy némi kívánnivalót maga után. Árkategóriájának egyik legjobb példánya, és akinek nem annyira számít a külső megjelenés, tökéletesen megfelelő vétel.

↑ „Mindent” lejátszik  
↓ Gyenge külalak

LEJÁTSZÁS	35/40
FUNKCIÓK	25/30
KIALAKÍTÁS	14/20
ÁR	9/10

83%

### Pioneer DV-470-S

Küllemre jeles

A Pioneer hozta a szokásos kialakítást. Elegáns, fekete burkolatot kapott, előlapjának jobb oldalán vannak az irányító billentyűk, középen pedig a kijelző. A tesztelt médiaformátumok többségével megbirkózott, bár egyes XviD-kódolású filmeket csak akadozva tudott lejátszani. Ha olyan MP3-lemezt olvastatunk be vele, melyen adott esetben film is van, a zenéket nem tudja olvasni. Minden lemezformátummal remekül összedolgozott, ezen a téren nem lehet rá panaszkodni. Érdekes, hogy bár RCA, koaxiális és optikai csatlakozó is van rajta, az 5.1-es részt lehagyta a gyártó. Extra formátumú feliratokat is kezel, ami nem túl jellemző az asztali lejátszók körében. Leszámítva az apró hiányosságokat, igen jó vétel.

↑ Átlátható, funkciódús menü  
↓ Nincs 5.1 analóg

LEJÁTSZÁS	33/40
FUNKCIÓK	26/30
KIALAKÍTÁS	16/20
ÁR	7/10

82%

### Philips DVP720SA

A legtestesebb

A Philips DivX-es lejátszója, a mezőny legnagyobb darabja volt... legalábbis részben. Tudniillik nem a magasságával volt gond, hanem a mélységével. A termék valamiért jóval hosszabb volt, mint bármely versenytársa, ami mondjuk alaphelyzetben nem probléma, bizonyos esetekben azonban gondokat okozhat. A lejátszó kezelése egészen egyszerű, a menüje teljesen jól lett kialakítva. A tesztelés folyamán egyik lemezformátummal sem volt gondja, bizonyos fájlokkal azonban igen. Tény, hogy sikerült a legtöbb médiát beolvastatni vele, előfordult, hogy egyes videók indításánál érdekességeket csinált. Egyszer csak hang volt, mászszor kép és hang is, és fordítva. Ez mondjuk csak az XviD típusú formátumok lejátszásánál fordult elő.

↑ Menürendszer  
↓ Furcsán kezeli az XviD-et

LEJÁTSZÁS	33/40
FUNKCIÓK	25/30
KIALAKÍTÁS	15/20
ÁR	6/10

79%

### Thomson DTH233

Tálca nélkül

A tesztelt lejátszók közül ez volt az egyetlen, mely az úgynevezett slot-in, avagy tálca nélküli megoldást alkalmazta. Előnye, hogy igen elegáns, hátránya, hogy bizonyos néha gondot okozhat. Bizonyos írott lemezekon a ráfestett réteg nem éppen egyenletes. Ennek köszönhetően éppenséggel előfordulhat (és elő is fordult a teszt folyamán), hogy nemes egyszerűséggel nem jön ki elsőre a korong. Bekapcsolásakor kicsit furcsa zajt ad, amikor ellenőrzi, hogy van-e benne lemez. A lejátszás minden lemezformátum és médiatípus esetén zökkenőmentesen zajlott. A feliratokat jól kezeli, a megjelenítés terén azonban nem sok jóval dicsekedhet. Okos ötlet, hogy videózás közben le lehet kapcsolni a kijelzőjét. Szépen szól, de sajnos lehagyták az 5.1-es hangot.

↑ Külalak  
↓ Zajos

LEJÁTSZÁS	34/40
FUNKCIÓK	25/30
KIALAKÍTÁS	15/20
ÁR	7/10

81%

## XBOX, MINT ALTERNATÍVA

JÁTÉK ÉS MULTIMÉDIA EGYBEN

Bár az alap Xbox nem képes lejátszani DivX, XviD és hasonló speciális formátumokat, jó tudni, hogy van erre is lehetősége. Sajnos hivatalosan ez nem megvalósítható, nem hivatalosan természetesen igen. A hozzá készített médialejátszó folyamatosan frissül, vagyis mindenre fel lehet készíteni. Ha Xbox-ra fened a fogad, ne feledd: nem csak játékgépet veszel, kis trükközéssel komplett médiacenterré alakíthatod. Részletek a neten ☺.



más neves gyártótól származó megoldást. De ahogy ez a rövid teszt is mutatja, a „kisebkekben” van az igazi tudás. Ezen lejátszók egyike sem mondható rossznak, az olcsóbbak viszont lehetséges, hogy nem annyira időtállóak. Ezt sajnos nem tudtuk tesztelni, minthogy egyhetes periódus alatt erre nem derült fény. Mindazonáltal úgy gondoljuk, hogy jelenleg a legjobb vétel a Yamada DVX-6700-as, utána következik a Mercury, a Thomson és így tovább. Ki-ké válassza azt magának, amelyik tudás- és árszinten legjobban megfelel az elvárásainak.

**ZeroCool**

Cég:	Honlap:	Ár (+ Áfa):	Lejátszható formátumok	Kimenetek	Tartozékok	Kiemelendő funkció	Firmware frissítés
<b>Yamada</b>	ATComp Multimédia www.atcomp.hu	15 990	DVD, VCD, SVCD, MP3, Jpeg, DivX, XviD, WMA, OGG	Koax, Optikai, 5.1, Sztereó, Kompozit, S-Video, SCART	audió- és videókábel, leírás, távirányító	SRT, SUB, SSA, SMI VOBSUB felirat támogatás	van
<b>Sony</b>	Sony Magyarország www.sony.hu	34 880	DVD, VCD, SVCD, MP3, Jpeg, DivX	Koax, Optikai, 5.1, Sztereó, Kompozit, S-Video, RGB, SCART	leírás, távirányító	Képvitő eljárás	nincs adat
<b>Mercury</b>	Mercury Computer www.mercurycomputer.hu	14 250	DVD, VCD, SVCD, MP3, Jpeg, DivX, XviD	Koax, Optikai, 5.1, Sztereó, Kompozit, S-Video, SCART	audió- és videókábel, leírás, távirányító	Mikrofon bemenet, SRT, SUB támogatás	van
<b>Pioneer</b>	Basys Magyarország www.basys.hu	28 200	DVD, VCD, SVCD, MP3, Jpeg, DivX, XviD, WMA, OGG	Koax, Optikai, Sztereó, Kompozit, S-Video, SCART	audió-, videó-, tápkábel, leírás, távirányító	SRT, SUB, SSA, SMI felirat támogatás	van
<b>Philips</b>	Philips Magyarország www.philips.hu	33 592	DVD, VCD, SVCD, MP3, Jpeg, DivX, XviD, WMA	Koax, Optikai, 5.1, Sztereó, Kompozit, S-V ideo, SCART	leírás, távirányító	SRT, SUB, SSA, SMI felirat támogatás	jelenleg nincs
<b>Thomson</b>	Thomson Magyarország www.thomson.hu	27 992	DVD, VCD, SVCD, MP3, Jpeg, DivX, XviD, WMA	Koax, Optikai, Sztereó, Kompozit, S-Video, SCART, RGB	audió-, videókábel, SCART, leírás, távirányító	SRT, SUB támogatás	van



2004. NOVEMBER 25. – MÜNCHEN

# ATI X850



Már egy ideje nyílt titok, hogy az ATI újabb nagy dobásra készül, R480 kódnéven. Meghívást kaptunk a kanadai cég Münchenben tartott sajtókonferenciájára – bár nem tudtuk, mi lesz a bejelentés témája, sejtettük, hogy az X800-as sorozaton túlmutató újdonságokba pillanthatunk bele.

**A**z esemény valójában München egyik elővárosában, Unterföhringben zajlott, ahol egy területen található a legtöbb helyi televízió- és rádióadó székhelye, illetve stúdiója. Uwe Semtner, az ATI európai központjának marketing igazgatója a formális köszöntő után ismertette a napirendi pontokat – az R480 és R430-as családokról az asztali gépek szegmensében, a Mobility Radeon X800, 600 és 300-ról a noteszgépekkel kapcsolatban, illetve az új Theater 500-as lapka innovációjáról szót egy-egy előadás.

## Ismét itt a trónkövetelő

Számunkra legfontosabb természetesen az a téma volt, melyben a legújabb, asztali gépekbe szánt technológiákat fitogtatták. Ezen a ponton beszámolhatnánk az ATI által készített grafikonok és eredmények alapján a grafikus lapka teljesítményéről, azonban az esti „Get together party”-ről hazatérve, nagy meglepetésemre szobámban egy X850 XT Platinum Edition videokártyát találtam. Mint később kiderült, ez a privilégium csak a magyar IDG-t illetve aznap este, a világújdonságot haza is

hozhattam tesztelés céljából. Így történt, hogy konkrét, általunk készített tesztek eredményeiről számolhatunk be. Ahogyan az X800-as sorozat esetében, itt is három termék teszteljessé a portfoliót: az X850 Pro, XT, illetve az XT Platinum Edition – ez utóbbit kaptuk mi, részletes kivesésére.

## Ez bizonyíték!

A legelső, ami a kártya kézbevétele-lénél feltűnt, hogy teljesen új hűtőrendszerrel próbálkozik az ATI. Sajnos ezzel egyik legnagyobb előnyét veszteti el az NVIDIA-val szemben, mivel a hűtőborda mérete egy további foglalat helyét követeli. A ventilátor azonban megmaradt nagyméretűnek, így „viszonylag” csendesnek mondható. Az 540 megahertzen működő R480-as lapka mellett a 256 megabájt memória 1,18 gigahertzes órajelen dolgozik. Az X850 megjelenése rendkívül hasonló okokra vezethető vissza, mint a körülbelül egy évvel ezelőtt megjelent Radeon 9800 XT-é: egy a végtelenségig optimalizált, magas órajelen működő kártya létrehozása, pár GPU-hoz nem feltétlenül köthető újdonsággal. Az egyik ilyen újdonság

a már említett hűtés, amely semmiképpen nem mondható jobbnak az X800-as sorozatnál tökéletesen beváltnál – a tesztkártyán ékeskedő hűtőborda terhelés alatt bizony rendkívül forró lett. A másik érdekesség egy új energiagazdálkodási rendszer, amely minimalizálja az energiafelvételt terhelés közben is. Ha már az ellátásról beszélünk, elődjeihez képest az X850-nek is szüksége van egy külső tápellátásra, amelyet csak az újabb, PCI-E rendszereket kiszolgáló képes tápok tudnak biztosítani.

## Konkrét eredmények

Tesztkörnyezetnek az Intel új Alderwood, 925XE lapkakészletű alaplapját, egy 3,46 gigahertzes P4EE processzort, illetve kétszer 512 megabájt GEIL DDR2 RAM-ot választottunk. Tisztán látszik, hogy mind a szintetikus, mind a játékteszt során is jelentős emelkedés tapasztalható. A 3DMark05 program egyes tesztjeiben 20-25 százalékkal bizonyult gyorsabbnak az X850, mint a jelenleg leggyorsabb GeForce 6800 Ultra – az érték a csak és kizárólag a

grafikus magot használó szintetikus technológiai demókra vonatkozik. A Source alapú CounterStrike-ban tapasztalható a legnagyobb különbség: itt kétszer akkora kép/másodperc értékeket kaptunk. A Doom 3 esetében is jelentős a növekedés, itt 50 százalékkal szárnyalta túl a rivális csúcskártyáját. A rend kedvéért, és a saját, „gyártón belüli” összehasonlítás végett leteszteltünk egy hasonló konfigurációban egy ASUS X800XT PE kártyát is. Ez szintén PCI-E csatlósú, s ennek eredményeit is belefoglaltuk az összesítő táblázatba. Minden eddigi szempontot, és a várhatóan 550 dolláros (körülbelül 110 ezer forint) fogyasztói árat figyelembe véve az X850 az ATI-tól egyáltalán nem meglepő lépés volt: ezzel sikerült megint egy lépcsővel az NVIDIA fölé kerülni teljesítményben, habár forradalmi újítást nem tudtak vele felmutatni.

## A homokóra pereg tovább

Alig jelentettük ki, hogy az X800 az új non plus ultra, rögtön letaszítja őt egy új jövevény. Hogy a tavasszal bejelentett termékek versenyben maradjanak, megjelenik két új termék, amelyek az X800XL, illetve sima X800 nevekre hallgatnak. Az X800 memóriája alacsonyabb órajelen dolgozik, illetve csak 12 futószalaggal büszkélkedhet. Mindkét termék már az újabb, 0,11 mikronos technológiával készült, és szintén egy újfajta (de az X850-től különböző) hűtési megoldást alkalmaztak rajtuk. Amint megérkeznek ezen teszt példányok, természetesen újratárgyaljuk őket.

**Gyu, Twinky, ZeroCool**



	Chaintech GF 6800U	ASUS X800XT PE	ATI X850 XT PE
<b>Grafikus mag</b>	NV40	R423	R480
<b>Csatoló felület</b>	AGP8x	PCI-E 16x	PCI-E 16x
<b>Memória mérete (MB)</b>	256	256	256
<b>Pixel/Vertex futószalagok</b>	16/6	16/6	16/6
<b>Ki-, és bemenetek</b>	Dual DVI, VIVO	VGA, DVI, VIVO	Dual DVI, VIVO
<b>Mag órajel (MHz)</b>	400	520	540
<b>Memória órajel (MHz)</b>	550	560	590

	5098	4792	6009
<b>3DMark05, 1024x768 (3DMarks)</b>			
<b>Doom 3 (FPS)</b>			
<b>1024x768</b>	66,5	75,9	91,7
<b>1280x1024</b>	65,5	63,7	75,8
<b>CS: Source (FPS)</b>			
<b>1024x768</b>	59,38	94,18	128,32
<b>1280x1024</b>	52,96	67,28	97,75





Színes háttérképeket a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T7201, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20, GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T681, Z600. A letöltéshez küldd a GSBG szót és a választott kép kódját szökőzéssel elválasztva a 1785-es számmal (pl. GSBG 10026) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a képet. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

Polifónikus csengések / GSPOLI xxxx---1785

Table with 2 columns: Song name and phone number. Includes categories like Rock, Magyar, and TV/cím.

Table with 2 columns: Song name and phone number. Includes categories like Rock, Magyar, and TV/cím.

Table with 2 columns: Song name and phone number. Includes categories like Rock, Magyar, and TV/cím.

Audio csengések / GSX xxxxx-06 90 629 000

Table with 2 columns: Song name and phone number. Includes categories like Emberi hangok and Járművek.

Table with 2 columns: Song name and phone number. Includes categories like Emberi hangok and Járművek.

Többszámú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T7201, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Panasonic GD87, GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung E700, E710, P400, S100, S300, Sharp GX-10, GX-10i, GX-15, GX-20, GX30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, ST310, T610, T630, T681, Z600. Csengőhang letöltéséhez küldd az GSPOLI szót és a választott dal kódját szökőzéssel elválasztva a 1785-es számmal (pl. GSPOLI 1138) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Az SMS ára 400 Ft + ÁFA. Aktív WAP hozzáférés szükséges! Digitaria Rt. Ügyfélszolgálat: 06-1-328-5063

JATEKGS xxxxx--- 06 90 629 000. Text about Java games and contact info.

Kalendár. Text about a 3-point quiz competition and contact info.

Shark Tale. Text about a shark-themed quiz and contact info.

Shrek 2. Text about a Shrek-themed quiz and contact info.

Santa Claus Adventure. Text about a Santa-themed quiz and contact info.

Olímpiai játékok. Text about Olympic games and contact info.

Operatör. Text about an operator-themed quiz and contact info.

Működés. Text about a game-themed quiz and contact info.

Garfield My Home. Text about a Garfield-themed quiz and contact info.

Utazás. Text about a travel-themed quiz and contact info.

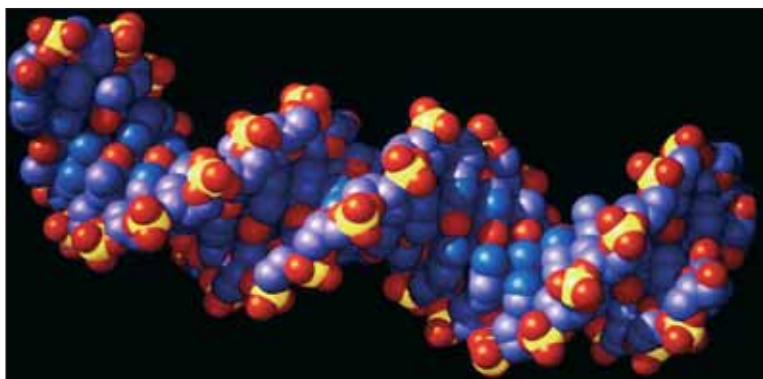


A gépkocsik fejlődésének problémája mindenkit izgat: szebb, jobb, erősebb autóra vágyunk. Azonban 20-25 éven belül gyökeresen megváltoznak a közlekedési szokások: a sci-fik korszaka életre kel! S ha már itt tartunk: ember által kreált eszköz száll le a Titánra, a Szaturnusz holdjára, miközben 80 millió éves DNS állományát kalkulálják a számítógépek, amelyek változatlan heveséggel próbálnak „alienek” nyomára bukkanni...

## DNS-T HELYREÁLLÍTÓ SZÁMÍTÓGÉP

Nem, nem, ebben az esetben nem az emberi géntérképről van szó, hanem valami sokkal izgalmasabbról. Mindnyájan ismerhetjük a Jurassic Park sztoriját: tudósok, dínók DNS-ét építették újra, pedig a jelenlegi technológiák mellett még egy 50 ezer éves génállomány visszanyerése is gondokat okozhatna. Azonban van egy igen hasznos szerkezet a birtokunkban: a számítógép. Ennek segítségével egy 80 millió évvel ezelőtt élt eleve szülő emlős géntérképét fejtik éppen a Santa Cruzban található University of California tudósai. Nem, nem 80 millió éves anyagokon dolgoznak, hanem mai emlősök génállományát származtatják vissza

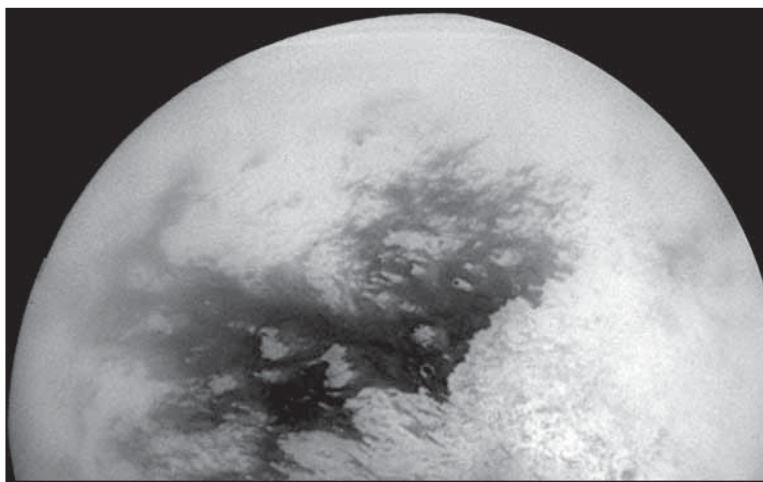
olyan régre: különböző emlősök DNS-állományát vezetik vissza a múltba, megfigyelve ezzel az eltéréseket, szimulálva azt, milyen tényezők tűntek el, és milyenek keletkeztek. A program jelenleg 98 százalékosan megfejthette a 80 millió éves „ős” génállományát. A dolog poénja, hogy olyan emlősöknél is elvégezték a próbát, amelyeket nem vettek fel a gén-családfára (például az opossum), és ott is tökéletes egyezést találtak, így minden valószínűség szerint működik a modell. A program segítségével tökéletesen megállapítható, hogy is néztek ki őseink 75-80 millió évvel ezelőtt, sőt, akár azt is megtudhatjuk, mit ettek, milyen hangokat adtak ki.



## A HUYGENS LESZÁLL A TITÁNRA

Jó ideje lélegzetvisszafojtva figyeli a világ a Cassini űrszonda fantasztikus fotóit, melyek a Szaturnusz legnagyobb holdjáról, a Titánról készültek. Ez az a hold, amelyik rettentő mód izgatja a tudósokat: vastag légköre van, amely alatt akár élet is rejtőzhet. No persze ne a földi körülményekből induljunk ki, hiszen a Titánon kissé mások a hőmérsékleti viszonyok, így az ottani „óceán” is folyékony metánból van (ha van). A tudósok szerint ez a légkör a primitív, nagyon ősi Föld légkörére hasonlít, így a Huygens működésének 2 és fél órájától szenzációs adatokat várnak a tudósok. A Cassini szonda 319 kilogrammos utasa karácsonykor válik le hordozójáról, és január 14-én lép be a Titán légkörébe. Ott várhatóan az emberiség első Földön kívüli ocea-

nográfiai megfigyeléseit végzi majd, hiszen a tudósok nagyon várják, hogy meglátják majd az első, nem Földön keletkezett, szél által létrehozott hullámokat egy tengeren. Mivel a bolygó légköre igen nyughatatlan és felszíne elég gyorsan változó, így a Huygens túlélésére nincs remény: minden bizonnyal felszínre érése után röviddel megsemmisül. Hogy van-e valóban élet a Titánon? Nem valószínű, mondják a tudósok, hiszen a hőmérséklet akár -180 fokig is lemehet, így azok a kémiai reakciók, amelyek a földi flórát és faunát létrehozták, nem indulhatnak be. Amit ennek ellenére remélhetünk a Huygenstől, az az atmoszféra elemzése, nyomási, időjárási adatok és legalább 1000 fotó. Én már várom, hogy megpillanthassam az első „földön kívüli” tengert...





# A jövő autója

## Min is dolgoznak a mérnökök?

**E**zekben a napokban már a gyárak próbapályáin futnak azok a gépkocsik, amelyek az autózás következő, még biztonságosabb generációját jelentik majd. A Peugeot-Citroen új tervezése például infravörös szenzorokkal figyeli az út vonalazását: amennyiben nagyon közeledünk a sáv széléhez, akkor fizikai „rázással” jelzi, hogy gond van (elalvós sofőr problematikája). Ugyanígy képes az út közepe felé sodródó autót is észlelni. Egészen más tézsa a Lexus esete. A próbapályán egy olyan gépkocsi fut, amelyben ütközést megelőző biztonsági rendszer van. Amíg a fedélzeti radarok és mikroprocesszorok nem lépnek akcióba, a gépkocsi ugyanúgy viselkedik, mint mai társai. De amint a mesterséges intelligencia riadót fúj (na ez a hülye nem fogja elkerülni az ütközést), beindul a gépezet. Egyrészt a passzív védelmi eszközök (biztonsági öv, első-hátsó felfüggesztés) „ütközéskész” állapotba kerülnek, másrészt a fedélzeti számítógép igencsak rásegít a fékezésre is. Így a becsapódás feleakkora sebességgel történik, mint egyébként történt volna. Ez egyből előre is vetíti a következő generációs, környezetet érzékelni képes gépkocsik megjelenését. Manapság is léteznek tolatóradarok, vagy külső hőmérsékletmérő, azonban fedélzetre kerül majd a lézeres távmérő, infravörös szenzorok, kamerák, amelyek olyan helyeket figyelnek, amelyeket a sofőr nem láthat. Vagy esetleg egyenesen az út menti táblaerdőt értelmezik, illetve a piros lámpánál lépnek közbe (lásd egyszerű autós esete a vasúti átkelőn). No de ez még semmi! Ilyen autókkal néhány éven belül már találkozhatunk.

### Hálózatban a Trabi

Hát igen, nincs mese, az egész világ be lesz hálózva. A jövő autói is „egybe” lesznek kötve, hiszen az információ nagyon értékes: tudni,

hol van dugó, merre történt baleset, esetleg hogyan változtak az útviszonyok, igencsak fontos a közlekedés szempontjából. Az ilyen információt egymásnak adhatják a járművek, olyannyira, hogy akár egy megfelelő útszakaszon figyelmeztethetik egymást, hogy jeges az út, tócsa van és így tovább. No persze ilyenkor automatikusan felmerül a kérdés: Mi lesz azokkal, akiknek nincs ilyen szuperautójuk? Egyrészt ismerve a fogyasztói társadalmat, hamar beszereznek egyet, másrészt nekik megmarad a klasszikus kormánytekerés. Egész addig, amíg a sci-fikben is megjósolt „automata sofőr” korszaka bekövetkezik, hiszen a gépkocsi minden olyan tulajdonsággal rendelkezik majd, amellyel vezetni tudja önmagát. Már jelenleg is kísérleteznek azokkal a balesetelkerülő rendszerekkel, amelyek GPS segítségével segítik ki a baleset közelébe kerülő autót, hogy ne kelljen dugóban állnia 10 percig sem. A közelben lévő autók hálózata informálja egymást... s miután elhagytuk a körzetet, bontjuk is a hálózatot: már nincs rá szükség. Jól hangzik, nemde?

### Technológiai háttér

Ez a legérdekesebb az egészben, ugyanis a ma létező technológiákkal már mindez megvalósítható. Ami egyelőre hiányzik, az a megfelelő szoftver, mely a szenzorokat, kamerákat, GPS-érzékelőket, hálózati végpontokat megfelelően és hiba nélkül vezérelné a gépkocsit, elkerülve a lehető legtöbb rizikófaktort. Sőt, a WLAN-tól még ennél is többet várhatunk, hiszen a mai klasszikus TV-, filmnézési és rádióhallgatási szokások teljes változása várható. Így az autóba beépített WLAN a biztonsági funkciók mellett szórakoztató szerepkörben is tetszeleg majd. Eddig persze minden szép és jó, de felmerül a kérdés: ki a megbízhatóbb? Az ember, vagy a technika? Vannak, akik nem engednék az embereket a volánhoz. Mások



sosem adnák a számítógép kezébe a vezetést. Legérdekesebb mégis a Boeing kísérlete, amely sosem vezeti a sofőr helyett az autót, de okosan „rásegít”. Ha túl gyorsan hajt az illető, keményíti a pedált (amit ezáltal nehezebb nyomni). Ha valaki ki akar térni az útvonalról, megfelelő irányba tekeri kicsit a kormányt, ezzel jelezve, hogy valami gond van: az ösztönökre játszik, hogy a sofőr észrevegye magát. Az aktuálisan megengedett sebességet és az út vonalát a megfelelő központi adatbázisokból szedi. S persze szó nincs arról, hogy bármelyik autónak is meg kellene adni az identitását: csak anonim módon kommunikálnának egymással. Elemzők szerint 2010-ben kerül ki a gyárakból az első „hálózatos” autó. Ezután körülbelül egy évtized kell, mire elterjednek – szóval van még időnk hozzászokni a gondolathoz...

**Gyu**



## SETI - MEG LEHET HALLANI ŐKET EGYÁLTALÁN?

Talán Ti is részt vettetek abban a világszerte elterjedt számítógépes hálózatban, amely földön kívüli intelligencia nyomait, kommunikációs kísérleteit próbálja felfedezni, eleddig sajnos/hál' istennek (szabadon választott) eredmény nélkül. Azonban most a University of Michigan kutatói érdekes dologra jöttek rá: minden valószínűség szerint egy fejlett civilizáció kódolt, optimalizált üzenetét meg sem hallanánk! A kísérletek alapján a Földről szabadon áramló tévé- és rádióadások könnyen megkülönböztethetők a különböző csillagok által kibocsátott hullámoktól: azonban a kommunikációnak ez a formája (legalábbis az űr felé) igencsak drága és alacsony hatásfokú lenne a befektetett energia szempontjából. Azonban ha elektromágnetikus hullámokat használnak kommunikációra, akkor az már megkülönböztethetetlen a csillagok zajától. S ha azt feltételezzük, hogy az „alienek” okosabbak nálunk, s fejlettebbek, akkor szinte biztos, hogy a kommunikációjuk is elérte a gazdaságos, fejlett szintet. Így aztán évezredekig tarthat a megértés problémája, hiszen lehet, hogy a fejünk fölött kommunikálnak az ufók, de mi azt hisszük egy kódolt adásra, hogy egy nap véletlenszerű kisugárzása. Érdekes elgondolás, és ismét felveti a kérdést: annyi rádióforrás van az univerzumban, lehet, hogy nem vagyunk egyedül. csak nem értjük, mit mondanak „mások”?







# A LETÖLTÉSEK VILÁGA

JOGI  
ÚTVESZTŐ

Korábban már felkerestünk ügyvédek, akiktől arról érdeklődtünk, milyen jogi szabályok vonatkoznak géptulajokra. Az idő folyamán némileg megváltoztak az erőviszonyok, és most újra érdeklődtünk a témáról. Kérdéseinkre Dr. Tóth K. József, a Sár és Társai Ügyvédi Iroda munkatársa felelt.

**E**lőször néhány általános információ a jogi lehetőségekről, majd további, általunk feltett kérdésekre kaphattok választ. A teljes cikk egyébként felkerült a CD illetve DVD mellékletre!

## Jogi útvészítő

A szabályozás alapja a Szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény, amely rendelkezik arról, hogy a szerzőnek kizárólagos joga van művének felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére. Szerzői jogi jogosultnak kell tekinteni többek között tehát a film- és szoftver-előállítókat, az előadóművészeket, és többek között a hangfelvétel előállítókat és az irodalmi művek szerzőit is. Az internettel kapcsolatos szerzői jogi felhasználások alapvetően a következő felhasználási módok lehetnek: digitális többszörözés, ideiglenes többszörözés, nyilvánosságához közvetítés, valamint az átdolgozás joga. Ezek azonban csak a törvényben példálózó jelleggel kiemelt felhasználások, amelyeken kívül még további, nem nevesített felhasználási formák is elképzelhetőek. A többszörözés internettel kapcsolatos tartalmába tartozik a mű tárolása digitális formában elektronikus eszközön, valamint a számítógépes hálózaton átvitt művek

anyagi formában való előállítás. A szerzői jog által védett művek felhasználása főszabály szerint csak a szerzői jogosult engedélyével és díjfizetés mellett lehetséges. Ez utóbbi szabály alól határoz meg a törvény kivételeket. A kivételek körébe tartoznak azok az esetek amikor a jogosult engedélyét nem kell kérni, csak díjat kell fizetni. (Ilyen díjak beszedésére jöttek létre tipikusan az ún. közös jogkezelő szervezetek). A kivételek másik köre az, amikor nemcsak hogy nincsen szükség a szerzői jogi jogosult engedélyére, de sem a szerzői jogosult sem más nem léphet fel díjigénnyel sem. Ezek tipikusan az ún. szabad felhasználások. A szabad felhasználásnak szigorú törvényi feltételei vannak, csak szűk körben érvényesülhet. Az általános követelményeket, amelyek valamennyi szabad felhasználási esetre vonatkoznak, az úgynevezett háromlépcsős teszt tartalmazza, mely szerint a felhasználás a szabad felhasználásra vonatkozó rendelkezések alapján is csak annyiban megengedett, illetve díjtalan, amennyiben: nem sérelmes a mű rendes felhasználására, indokolatlanul nem károsítja a szerző jogos érdekeit, továbbá megfelel a tisztesség követelményeinek és nem irányul a szabad felhasználás rendeltetésével össze nem férő célra.

## AKCIÓBAN AZ ASVA

A HELYZET FOKOZÓDIK

Bár idehaza több szempontból még elég kacifántos az illegális tartalmak megítélése, egyes szervezetek folyamatosan azon dolgoznak, hogy minél komolyabban lépjenek fel a jogsértők ellen. A legújabb, ilyen irányú kezdeményezést az Audiovizuális Művek Szerzői Jogait Védő Közhasznú Alapítvány (ASVA) jelentette be 2004. december 21-én. 2005-ös törekvésük célja olyan magánemberek ellen fellépni, akik filmek és tévésorozatok illegális másolatait teszik elérhetővé a világhálón. Kálmán András, az alapítvány felügyelő bizottságának elnöke elmondta, hogy nem ugyanaz letölteni az internetről és a tévéből felvenni egy filmet, mivel az utóbbi esetben a film nyilvánosságra van hozva. Az ASVA, amely évente közel kétszáz akcióban segíti a rendőrség munkáját, tehát jövőre növelni akarja a vész-

gálatok számát. Az ő munkájukat segíthetik majd a közeljövőben Magyarországra érkező amerikai szövetségi ügynökök, akik fővárosunkból az egész kelet-közép-európai régióban tevékenykednek majd.





## Konkrét lehetőségek

**GameStar: Egy átlagos internetező büntethető-e azért, ha letöltött filmeket, zenéket, DVD filmeket, játékokat, felhasználói programokat, melyeket csak és kizárólag magának gyűjt és nem osztja meg?**

*Dr. Tálas K. József:* Az átlagos internetező, ahogyan az átlagember, mint fogalom nem létezik. A szerzői jogi törvény szerint szoftverek (játékok, felhasználói programok, stb...) még magáncélra sem másolhatók, így letöltésük, másolásuk (többszörözésük) büntethető.

Filmek, zenék, DVD filmek esetében is vannak olyan lezárt büntetőeljárások Magyarországon, amikben a bíróság filmek, MP3 vagy más formátumú zenék, és egyéb audiovizuális alkotások letöltéséért és birtoklásáért jogerősen elítéltek embereket.

**Ahhoz, hogy saját magunknak biztonsági másolatot készíthessünk legálisan, mire van szükségünk? Elég az eredeti szoftver, vagy a hozzá adott számla is szükséges?**

Az eredeti számla, avagy az eredeti szerződés megléte egyértelműen bizonyítja, hogy jogszerűen megszerzett a szoftver, de nem feltétlenül kell megőrizni. Egy esetlegesen elinduló büntetőeljárást azonban gyorsan befejez, ha birtokunkban van az eredeti számla.

**Ha valaki piacon vesz, látszólag eredeti DVD filmet (ami az alacsony ára miatt kétséges, hogy valóban nem másolat), felelősségre vonható-e a lemez birtoklásáért?**

Létezik Magyarországon olyan büntetőeljárás is, amely az újsághirdetésben kalózpéldányokat értékesítő személyen kívül az onnan rendelő személyekkel szemben is eljárnak. A Sztj 23. § (2) bekezdése szerint „a terjesztés jogának megsértését jelenti a mű jogsértéssel előállított példányának kereskedelmi céllal történő birtoklása is, ha a birtokos tudja, vagy neki az adott helyzetben általában elvárható gondosság mellett tudnia kellene, hogy a példány jogsértéssel állt elő”.

**Ha IP cím alapján valakiről egyértelműen megállapítható, hogy letöltött valamilyen illegális tartalmat, és az ezután nála tartott házkutatás alatt nem találnak semmit, milyen következményre számíthat?**

A nyomozást végző hatóságokon múlik, hogy egy elindított eljárás meddig folytatnak.

**Manapság eléggé elterjedtek a különféle fizetős FTP szolgáltatások, melyek emeldíjas SMS elküldése után egy kódot biztosítanak. Napi, heti, esetleg havi szinten**

**adnak teljes hozzáférést az illegális tartalomhoz. Aki ilyet küld, tarthat attól, hogy egyszer felkeresik?**

Bárki, aki az internetről bármilyen anyagot letölt, akár emeldíjas SMS, akár más kódok segítségével, tarthat attól, hogy egyszer akár egy más bűncselekmény kapcsán a nyomozóhatóságok látókörébe kerülhet, hiszen tevékenységének nyoma van. Miként önmagában annak a tevékenységnek is nyoma van, hogy valaki emeldíjas sms-t küld. A nyomozóhatóságok – meghatározott jogi eljárás során – a szolgáltatótól a mobiltelefon forgalmukra vonatkozó adatokat megszerezhetik.

**Több ilyen fizetős oldal leírja, hogy a tartalomért nem felelős, és csak tárhelyet biztosít az SMS-ért cserébe. Ilyen formán felelős-e az, aki letölt egy ilyen szerverről?**

A tárhelyszolgáltatók felelősségét (vagy éppen felelőtlenységét) az elektronikus kereskedelemről szóló törvény szabályozza. A letöltő jogi megítélésén azonban a tárhelyszolgáltató felelőssége nem változtat.

**Ha TV-ből veszünk fel sorozatokat, esetleg filmeket, ezeket pedig digitális formában tároljuk saját felhasználásra, ez jogilag sért valamilyen szabályzatot?**

A televízióból felvett másolatok digitalizálása csak abban az esetben nem lesz jogsértő, ha megfelel a szabad felhasználás törvényi feltételeinek.

**Mire számíthat az, akit egyszer elkaptak illegális szoftverek birtoklása miatt? Bárhol a világon kapott már valaki letöltendő szabadságvesztést?**

Kifejezetten szoftverek birtoklása miatti büntetőeljárásokat eddig nem figyeltem, így erre nem tudok válaszolni. Filmekkel kapcsolatos szerzői jogsértés miatt már Magyarországon is vannak letöltendő jogerős ítéletek.

## Összefoglalva

Általánosságban nem ítéltető meg, hogy egy konkrét személy konkrét cselekménye megvalósít-e valamilyen büntetőjogi tényállást, abban az esetben, ha nem teljesen egyértelmű, hogy nem. Abban az esetben, ha már kétséges a dolog, akkor csak a konkrét esetek ismeretében lehet a kérdésekre konkrét választ adni, általánosságban nem. Ezért nem lehet azt sem megítélni, hogy egy ügyvéd, aki például büntetőeljárásban védene egy felhasználót, mennyit kér ezen tevékenységéért. A munkadíj ugyanis attól is függ, hogy ténylegesen milyen bonyolult munkát kell végezni (mennyi szoftver illegális másolatáról van szó, ezek pontosan milyen tartalmak és így tovább).



## 15 TERABÁJT LEFOGLALVA

ÚJABB LEBUKÁSOK HAZÁNKBAN

2004. november 24-én a miskolci rendőrkapitányság Budapesten és Miskolcon különféle rajtaütéseket végzett. Olyan FTP szervereket kerestek, melyeken bizonyíthatóan illegális tartalmak tömkelege halmozódott fel. Az akció oly sikeres volt, hogy nemzetközi szinten is az elmúlt évek legnagyobb fogásának számít. Nem kevesebb, mint 8 gépet foglaltak le, az ezeken fellelhető illegális tartalom akár 15 terabájtot is kitehet. Mindezek között filmek, felhasználói szoftverek, zenék, különféle sorozatok és egyéb tartalmak voltak. Az üzemeltetők a fájlokat havi előfizetési díj ellenében árulták, a rendőrség elmondása szerint feltehetően már elég régóta. A miskolci rendőrség ezen akciója után már három nagyobb kalóz FTP – Insane, Dakota, Myfusion – lefűlélésével dicsekedhet. Lapunk leadásának pillanatáig a hatóság ismeretlen tettes ellen nyomozott, akit, ha elkaptak és elítélnek, akár nyolc évig terjedő szabadságvesztéssel is büntethető. Enyhébb esetben két évet, illetve komolyabb pénzbüntetést kaphat. A rendőrség jelentéséből ugyan nem derül ki, hogy az ezekre a szerverekre előfizető, illetve onnan letöltő felhasználók után is kutatnak e majd, de bizony már erre is volt példa korábban.





## VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

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.

### 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Frissítés	Connect 3D Ati Radeon 9600 XT	86%	31 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	Inno 3D Tornado GeForce FX5700 U	82%	32 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	HIS Radeon 9550	82%	25 000 Ft	2004. 09.
Ártipp	HIS Radeon 9550	82%	25 000 Ft	2004. 09.

### 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Frissítés	HIS Excalibur X800 XT	84%	108 000 Ft	2004. 11.
Frissítés	HIS Excalibur X800 Pro	84%	85 000 Ft	2004. 11.
Frissítés	Sapphire Toxic X800 Pro	82%	94 000 Ft	2004. 11.
Ártipp	Inno3D 6800 GT 256 MB	82%	79 200 Ft	2004. 12.

### Intel alaplap (Socket 478)

Frissítés	MSI 848P Neo-V	83%	17 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	Abit IS7-V2	82%	16 000 Ft	2004. 08.
Frissítés	EpoX 4PLAI	81%	15 000 Ft	2004. 08.
Ártipp	Abit IS7-V2	82%	14 900 Ft	2004. 08.

### AMD alaplap (Socket A)

Frissítés	Soltek SL-75FRN2-RL	89%	19 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	MSI K7N2G	89%	18 000 Ft	2003. 07.
Frissítés	Aopen AK79G Max	88%	20 000 Ft	2003. 07.
Ártipp	Chaintech 7VJL Deluxe	87%	17 000 Ft	2003. 07.

### Intel processzor (Socket 478)

Frissítés	P4 3.0 Ghz FSB800	-	33 000 Ft	2005. 01.
Frissítés	P4 2.4 Ghz FSB800	-	24 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Celeron 2.8 Ghz	-	16 000 Ft	2005. 01.
Ártipp	Celeron 2.0 Ghz	-	11 500 Ft	2005. 01.

### AMD processzor (Socket A)

Frissítés	AMD Athlon XP 3200+	-	28 900 Ft	Belső teszt
Frissítés	AMD Athlon XP 2800+	-	23 000 Ft	2005. 01.
Frissítés	AMD Athlon XP 2500+	-	15 500 Ft	2005. 01.
Ártipp	AMD Athlon XP 2300+	-	10 000 Ft	Belső teszt

### Intel processzor hűtő

Új	Thermaltake A1480	-	3 000 Ft	Belső teszt
Új	GlacialTech Igloo 4320	-	3 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	COOLINK Cool403	-	2 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire EasyStream III	-	2 000 Ft	Belső teszt

### AMD processzor hűtő

Új	GlacialTech Silent Breeze III	-	4 700 Ft	Belső teszt
Új	Cooler Master Vortex Dream 7	-	4 800 Ft	Belső teszt
Ártipp	Spire 5R057B3 Racksper II	-	2 500 Ft	Belső teszt
Ártipp	GLOBALWIN WBK68	-	1 500 Ft	Belső teszt

### Hangkártya

Ártipp	Sound Blaster Audigy 2 6.1	96%	30 000 Ft	2003. 03.
	TerraTec DMX 6Fire LT	93%	27 000 Ft	Belső teszt
	Sound Blaster Audigy Player	89%	9 900 Ft	2002. 08.
Ártipp	Philips Dynamic Edge 5.1	87%	8 500 Ft	Belső teszt

### Merevlemez

Frissítés	Maxtor 250 GB 7200 rpm	-	28 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 200 GB 7200 rpm	-	19 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Maxtor 120 GB 7200 rpm	-	13 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Western Digital 80 GB 7200 rpm	-	10 000 Ft	Belső teszt

### CD-író

Frissítés	Yamaha CRW-F1	94%	11 000 Ft	Belső teszt
Frissítés	Plextor PlexWriter W4012	93%	11 500 Ft	Belső teszt
Frissítés	Teac CD-W540E	91%	9 000 Ft	Belső teszt
Ártipp	Samsung 52/24/52	86%	6 500 Ft	Belső teszt

### DVD-író

Frissítés	Asus DRW-1604P	92%	17 000 Ft	2004. 11.
Frissítés	NEC 3500A	91%	16 500 Ft	2004. 11.
Frissítés	Samsung TS-H552B	86%	16 800 Ft	2004. 11.
Ártipp	NEC 3500A	91%	16 500 Ft	2004. 11.

### 17" monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 765MB	86%	31 000 Ft	2003. 12.
Frissítés	LG Flatron EZ T710PH	85%	27 000 Ft	2003. 12.
Ártipp	Philips 107T5	83%	28 900 Ft	2003. 12.
Ártipp	LG Flatron EZ T710PH	85%	27 000 Ft	2003. 12.

### DVD-olvasó

Ártipp	Toshiba SD-M1612	95%	5 500 Ft	2002. 09.
	Pioneer DVD A06s	91%	5 500 Ft	2002. 02.
	ASUS DVD E616	89%	6 000 Ft	2002. 02.
Ártipp	LG 16/48x	-	5 000 Ft	Belső teszt

### 15" TFT monitor

Frissítés	Samsung Syncmaster 152V	84%	63 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	IYAMA ProLite E380S	82%	61 000 Ft	2003. 09.
Frissítés	SONY SDM-HS53	81%	68 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	META 5002L	76%	60 000 Ft	2003. 09.

### 17" TFT monitor

Frissítés	EIZO Flexscan L550	5/5	113 000 Ft	2004. 06.
Frissítés	Samsung Syncmaster 173P	5/5	115 000 Ft	2004. 11.
	LG Flatron L1710B	86%	90 000 Ft	2003. 09.
Ártipp	Belinea 101741	84%	80 000 Ft	2003. 09.



## 5.1 hangfal

<b>Frissülés</b>	Jazz J9940	89%	39 900 Ft	2003. 06.
	Klipsch Promedia 5.1	88%	89 000 Ft	2003. 06.
	Philips A5.600	83%	31 000 Ft	2003. 06.
<b>Ártipp</b>	Hercules XPS 510	75%	14 000 Ft	2003. 06.

## 2.1 hangfal

<b>Frissülés</b>	Logitech X-220	88%	8 000,00 Ft	2004. 01.
<b>Frissülés</b>	Creative Inspire P380	85%	10 500 Ft	2004. 01.
<b>Frissülés</b>	Altec Lansing XA3021	84%	8 500,00 Ft	2004. 01.
<b>Ártipp</b>	Jazz Speakers JS 6936	78%	7 900,00 Ft	2004. 01.

## Egér

<b>Frissülés</b>	Logitech MX 1000	5/5	18 500 Ft	2004. 10.
	Logitech MX 510	89%	9 800 Ft	2004. 09.
	Genius Netscroll+ Traveller 400	85%	3 000 Ft	2004. 09.
<b>Ártipp</b>	A4Tech Optical Office 8K	80%	2 900 Ft	2004. 09.

## Billentyűzet

<b>Frissülés</b>	Canyon CN-RF1 Wireless Keyboard	4/5	4 200 Ft	2004. 11.
	Logitech Internet Keyboard Black	-	3 500 Ft	Belső teszt
	Genius KB21e Multimédia	-	3 500 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Samsung SWT PS	-	2 500 Ft	Belső teszt

## MP3 lejátszó

<b>Frissülés</b>	iRiver IFP-1090	88%	58 000 Ft	2004. 10.
	MPIO FL100	85%	29 000 Ft	2004. 10.
	laudio 4	83%	36 000 Ft	2004. 10.
<b>Ártipp</b>	Diva Gem Bluetooth	73%	25 000 Ft	2004. 10.

## Gamepad

<b>Frissülés</b>	Logitech Cordless Rumblepad 2	91%	9 500 Ft	2004. 11.
	Logitech Precision Gamepad	89%	3 000 Ft	2004. 11.
<b>Frissülés</b>	Trust Vibraforce Feedback 850F	83%	6 900 Ft	2004. 11.
<b>Ártipp</b>	Logitech Precision Gamepad	89%	3 000 Ft	2004. 11.

## Ház

<b>Frissülés</b>	Casetek CK-1018-2B	85%	11 500 Ft	2004. 03.
<b>Frissülés</b>	Lian Li PC-60	84%	20 000 Ft	2004. 03.
<b>Frissülés</b>	Cooler Master Wave Master	82%	22 500 Ft	2004. 03.
<b>Ártipp</b>	Aero Cool	67%	8 900 Ft	2004. 03.

## Táp

<b>Frissülés</b>	AeroCool AeroPower 550W	-	11 000 Ft	2004. 08.
<b>Frissülés</b>	Vantec Stealth 420W	93%	10 500 Ft	2004. 04.
<b>Frissülés</b>	Coolink 400W	91%	10 500 Ft	2004. 04.
<b>Ártipp</b>	IMBP-450 A 350W	88%	6 000 Ft	2004. 04.

# VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

A processzor árak januárban is igen kedvezően alakulnak, továbbra is érdemes megfontolni a 3.0 GHz-es P4-es megvásárlását. AMD oldalon ismét a 3200 pluszos XP beszerzését javasoljuk. Ha tehát nettó 30 000 Ft körüli árkategóriában gondolkozunk, akkor érdemes ezekből a modellekből választani. Ha valamivel kevesebb pénzt tudunk összerakni, akkor célszerű a 2.4 GHz körüli P4-esek közül a magos procik közül egyet. Ezek 20-25 000 forint körüli áron szerezhetők be, ár/teljesítmény viszonylatban tényleg jónak számítanak. Grafikusártya tekintetében közép- és csúcs kategóriában is történtek kisebb-nagyobb árváltozások. Aki nem

X800Pro/XT-re akar költeni, hanem közép árszintben keres megfelelő választást, annak ATI oldalon GeCube Radeon X700Pro-t érdemes megfontolnia. A körülbelül 40 000 Ft-os árával remek alternatíva lehet. NVIDIA pártiak továbbra is alacsony áron juthatnak hozzá az FX 5700 Ultra kártyához, illetve nekik ajánlanánk az 6600-as szériát. Memória árak körül komolyabb változások nem történtek, továbbra is kedvező 13-15 000 forintos áron juthatunk 512 MB-nyit márkás modulhoz. A memvlemezek árai szerencsére továbbra is mélypontra tartózkodnak, így manapság normálnak számító 120 GB-os Maxtor vinyó sem kerül többé, mint 13 000 Ft. A csúcs 200 GB-os példány is jöcskán 20 000 Ft alatt van.

## Aktuális box: TV-tuner

<b>Frissülés</b>	Leadtek TV2000 XP Deluxe	-	11 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissülés</b>	Pinnacle Studio PCTV Pro	-	15 000 Ft	Belső teszt
<b>Frissülés</b>	Grand Vision 2000Pro Külső	-	21 000 Ft	Belső teszt
<b>Ártipp</b>	Leadtek TV2000 XP Deluxe	-	11 000 Ft	Belső teszt

## JÓ HA TUDOD...

A hardvereszt összerakóban 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 ártért juthatsz az adott termékhez, mint amennyiért fel nálunk van tüntetve. Az árak a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

## BELÉPŐSZINT

## OPTIMÁLIS

KONFIG-AJÁNLÓ

	AMD	INTEL	AMD	INTEL
<b>Alaplap</b>	Chaintech 7VJL Deluxe 17 000 Ft	MSI 848P Neo-V 17 000 Ft	Soltek SL-75FRN2-RL 19 000 Ft	MSI 848P Neo-V 17 000 Ft
<b>Processzor</b>	AMD Athlon XP 2800+ 23 000 Ft	Celeron 2.8 Ghz 16 000 Ft	AMD Athlon XP 3200+ 28 900 Ft	P4 3.0 Ghz FSB800 33 000 Ft
<b>Hűtő</b>	COOLINK Cool-122 3 000 Ft	GlacialTech Igloo 4320 3 000 Ft	GlacialTech Diamond 2100 2 500 Ft	GlacialTech Igloo 4320 3 000 Ft
<b>Memória</b>	512 MB DDR 400 Mhz 16 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz 16 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 18 000 Ft	512 MB DDR 400 Mhz Kingston 18 000 Ft
<b>Videokártya</b>	HIS Radeon 9550 25 000 Ft	HIS Radeon 9550 25 000 Ft	Inno3D 6800 GT 256 MB 79 200 Ft	Inno3D 6800 GT 256 MB 79 200 Ft
<b>Hangkártya</b>	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft	Philips Dynamic Edge 5.1 8 500 Ft
<b>Merevlemez</b>	Maxtor 120GB 7200 rpm 13 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 13 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 13 000 Ft	Maxtor 120GB 7200 rpm 13 000 Ft
<b>Optikai meghajtó</b>	LG DVD olvasó 5 000 Ft	LG DVD olvasó 5 000 Ft	LG GSA-4082b DVD-író 13 000 Ft	LG GSA-4082b DVD-író 13 000 Ft
<b>FDD</b>	Toshiba 2 000 Ft	Toshiba 2 000 Ft	Samsung 2 000 Ft	Samsung 2 000 Ft
<b>Billentyűzet</b>	Samsung SWT PS 2 500 Ft	Samsung SWT PS 2 500 Ft	Logitech Internet Keyboard Black 3 000 Ft	Logitech Internet Keyboard Black 3 000 Ft
<b>Egér</b>	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft	Genius Netscroll+ Traveller 400 3 000 Ft
<b>Ház+táp</b>	Noname ATX + 400 W 9 000 Ft	Noname ATX + 400 W 9 000 Ft	Codegen ATX + 400 W 9 900 Ft	Codegen ATX + 400 W 9 900 Ft
<b>Összesen:</b>	<b>127 000 Ft</b>	<b>120 000 Ft</b>	<b>200 000 Ft</b>	<b>202 600 Ft</b>





# STARMUSIC

## Rhapsody

Symphony of Enchanted Lands II

A Dark Secret alcímet viselő epikus fantasy-power-metál szimfónia szerencsére második részéhez ért. Ahogy megszoktuk, sárkányok repkednek, kardok lengenek, hősök háborúznak, birodalmak tűnnek el: ahogy ez egy igazi high-fantasy mítól elvárható. A hangvétel ugyanaz: szimfonikusok, latinul éneklő hatalmas kórusok, barokk csembalófutatok, s mindez a megszokott lendületes metál pörgéssel. A fantasy világban sosincs béke, mindig dicső háború folyik, így mindig lehet új albumot készíteni...

Hősies-szimfonikus-pörgős **89%**  
Lassan tovább lehetne lépni

## Cradle of Filth

Nymphetamine

Szögezzünk le valamit: ez a muzsika minden, csak nem jószágos és könynyed. Bizony-bizony, ez zúzós és meglehetősen gonosz (főleg téma-választásában), ami nem csoda egy autentikus black metal bandánál, amelynek a dalai bizony halálról, vámpirokról, zombikról és hasonló rémségekről szólnak (fenntartják az egyensúlyt a Rhapsodyval). Bármennyire is tartalmaz ez a zene klasszikus metál elemeket (galoppoznak a fiúk jócskán), ennek ellenére az „ének” furcsa lehet annak, aki nem szokta meg.

Igen igényes black metal **86%**  
Az az „ének”

## D Sound

Balkan

Ennek a magyar progresszív rock csapatnak igen igényes zenéjét egy rossz dolog ellensúlyozza: nagyfokú ismeretlenségük. Pedig külföldi proggerek is felfedezték már a kiváló csapatot, amely legfőképp instrumentális muzsikát játszik, ezúttal igazi, közép-európai témát választva. A balkáni ízekkel fűszerezett, néha Pink Floydra, máskor Jarre-re, esetleg Oldfieldra emlékeztető, elektronikusán bőven ellátott progresszív rock muzsikájuk sokkal nagyobb ismertséget érdemelne.

Egyéni ízű progresszív muzsika **90%**  
Érdemtelen ismeretlenség

## Themes from The Lord of the Rings Trilogy

Sajnos ritkán jut alkalmam arra, hogy szimfonikus lemezről írhaszak, ebben az esetben viszont örömmel teszem: a londoni The Big Movie Orchestra három szvitben dolgozta fel a Gyűrűk Ura filmtrilógia három részének zenei kíséretét. Howard Shore eredeti zenéje egyébként is megállt önálló muzsikaként, azonban így „összegyűjtve” először jelenik meg. Ez a zenekar már készített hasonló műveket Harry Potterből, vagy a Csillagok háborújából is.

A Gyűrűk Ura zenéje csodás **82%**  
Zavart a szintis hangzás

## Uriah Heep

Rainbow Demon

Eddig ki nem adott élő és stúdiófelvételeket tartalmaz ez a két CD-s kiadvány, amely felvételek 1994 és 1998 között készültek. Ennek ellenére a Heep szinte minden klasszikusa meghallgatható rajta (Gipsy, Look at Yourself, Wizard, Easy Livin', Stealin'), csak a July Morning hiányzik nekem nagyon. A második korongon pedig kiadatlan stúdiófelvételek sorakoznak. Erről a zenekarról tudni kell, hogy a hard rock mindmáig létező emblematikus alakja, amelynek nevéhez nagyon sok CD fűződik.

Sok nagy nótá koncertfelvétele **88%**  
Hol a July Morning?

## Fugato

Neander variations

Egy újabb magyar társaság, még-hozzá 17-22 közötti hölgyek és urak, akik voltaképpen egy szimfonikus zenekart alkotnak, kiegészítve a klasszikus rockzenekar elemeivel (gitár, basszgitár, billentyűk, dob). Az egészből igazi, szimfonikus rockzene kerekedik, amely friss, fiatalos, lendületes és meglehetősen egyéni: ilyen nemigen hallottam még. Egyedüli bajom csak a felvétel minőségével támadt: kicsit szegényesen szól ez a nagyszerű anyag. Viszont a multimédia track nagyon ott van.

Komoly zenei értéket közvetít **89%**  
Szólhatna sokkal jobban...

## Janos Varga Project

Live

Varga János képességeit elég régóta ismeri a zenei közvélemény: az East gitárosaként és zeneszerzőjeként szép sikereket is aratott. Első koncert DVD-jén az East gyökereihez nyúl vissza, több olyan szerzemény is elhangzik az instrumentális koncerten, amely az East első, soha meg nem jelent korongján lett volna rajta. A koncert közbeni multimédia prezentáció és a rendezés is jó (lásd a szív-bemarkoló Mementót), csak a DVD extrái nem léteznek. Kár.

Vissza az EAST gyökereihez **86%**  
A DVD prezentációja...

## Pain of Salvation

Be

Ha lenne kategória arra, hogy az év lemeze... vagy talán arra, hogy az évtizedé... De sajnos nincs, pedig a Be albumnak ott lenne a helye. Ez már nem is progresszív rock vagy metál vagy pop: ez progresszív Művészet: a létezésről, Istenről, teremtésről, az életről szól ez a fantasztikus koncepció album, amely bár a Pink Floyd Falához hasonló hatású, nem mindenki számára élvezhető. Mind zeneileg, mind szövegében nehéz hallgatnivaló, de aki megérti, az sosem felejtí: beépül a létezésébe....

Ha lenne Évtized lemeze díj... **97%**  
Nem könnyű hallgatnivaló





# STARMOVIE

Robert DeNiro Ben Stiller Dustin Hoffman Barbra Streisand Rhyllie Danner Tim Pole

And you thought your parents were embarrassing.



Meet the Fockers  
December 2004

Eredeti plakát



## Vejedre ütök Meet the Fockers

Talán emlékeztek rá, Ben Stiller és Robert DeNiro egyszer már összeakasztották a bajuszt az Apádra Ütök című, elég gyorsan feledhető vígjátékban, azonban a nagy sikerre való tekintettel (?) elkészült a második rész is. Ezúttal a sztároktól hemzsegő filmbe újabb sztárok vegyülnek, hiszen Ben Stiller bemutatja saját szüleit, az egykori hippiket, akiket Dustin Hoffman és Barbra Streisand alakít. S a szülők még ma is elég „liberálisak”, míg talán emlékszünk DeNiro konzervatív apamodelljére az első részből. S mindez lehetne könnyesen kacagató is, ha nem lenne kissé lapos, uncsi és nem túl neveléses. A poénokat előre lehet tudni, a situációkat ki lehet számolni, a színészi játékra talán annyit mondhatnék: nem illik ezekhez a hatalmas és általam annyira tisztelt színészekhez. No persze mosolyogni azért így is lehet rajta, de szerintem, amikor kidobjuk a pattogatott kukoricás zacskit a film után, már sem mire sem fogunk emlékezni belőle. Maximum a kukoricára...

Sztárparádé Méltatlan a sztárokhöz **64%**

## Egytel nő a tét Ocean's Twelve

A kaszinós, Armani öltönyös, sármos, bankrablós George Clooney-s, Brad Pitt-es Tripla vagy semmi (Ocean's Eleven) után Steven Soderbergh úgy érezte, hogy muszáj valami folytatást összehoznia kedvenc sztárjaival. Így hát az előző rész kicsit poros, de azért összességében tűrhető forgatókönyve után egy olyan szinten nyakatekert és mesterkéltsztorit hozott össze a másodikhoz, hogy az ember már azt sem tudja, hogy azért mocorog egyfolytában a mozi székében, mert úgy érzi, hogy komplett hülyének nézik, vagy egyszerűen csak rettentően unja magát. Mivel a rendező érezte, hogy a klasszikus gyémántrablós filmekről már mindenkinek herója van, ezért a sztorin kívül egyéb eszközökkel is próbál polgárt pukkanasztani. Például az egyik jelenetben a képet kilencven fokban elfordítva láthatjuk jó sokáig, miközben leszáll egy repülő. Tök funkciótlan az egész, mindössze arról szól, hogy én vagyok Steven Soderbergh, a nagy avantgarde rendező. Gratulálunk hozzá.

Brad Pitt rutinosan jó Mesterkéltsztorió **65%**

## Halhatatlanok Immortel (Ad Vitam)

Na végre! Olyan, 3D-s animációkkal jócskán ellátott mozi, amely nem Hollywoodban vagy Japánban készült. Egy jugoszláv származású rendező francia filmje a Halhatatlanok, amely a gallok hazájában igen népszerű képregény-sorozatból készült. Igazi sci-fi ez (2095-ben játszódik New Yorkban), ahol a misztikum keveredik az okkultizmussal, a szürrealizmus pedig az alternatív múlttal, illetve jövővel. Ahogy azt sokan megjósolták, a jövő igazi hatalma a géneken, az egészségen múlik, így az orvosi diktatúra esete áll fent éppen. Azonban ahogy ilyenkor lenni szokott, mindig van egy lázadó, aki kiszabadul, és megjelennek az egykor eltűnt egyiptomi istenek is egy nagy, lebegő piramisban. Magyarán a film rengeteg kérdést (s sajnos több megoldatlant is) felvet. Ki honnan jött? Miért jött? Ki kicsoda? Micsoda? Szóval lesz min gondolkodni, megnézve ezt az eklektikus jövővizitót, amely akár meg is történhetne. A rendelés néha közepes, máskor nagyon jó.

Eklektikus, szürrealis Sok a nyitva maradt kérdés **86%**

## A tűzből nincs kiút Ladder 49

Azt, hogy a tűzoltók élete nem csupán játék és mese, azt eddig is sejtettük, ám A tűzből nincs kiút ezt a lehető leghitelesebben igyekszik bemutatni. Bár nem vagyok tűzoltó, de a bemutatott drámai situációk kellően reálisnak tünnek. A háttértörténet szódával elmegy: kicsit giccses, kicsit túl sok a pátosz, de azért az elviselhetőség határát nem lépi túl. Talán több akció is kevesebb, a főszereplők családi életét bemutató jelenet jót tett volna... A színészek viszont rutinosan játszanak: Travolta korrekt, mint mindig, az eléggé elhízott Joaquin Phoenix is teljesen hiteles, mint „jótűzoltóember”, bár engem speciálteretesen idegesített, de mondjuk én mindig is viszolyogtam Phoenixtól. Külön említést érdemel Robert Patrick (a Terminator 2 folyékony robotja), a kiegészítő, cinikus, öregedő tűzoltó szerepében. Akit nem zavar a kicsit egyszerű, néhol nyálas háttértörténet, és érdekli a tűzoltók munkája, annak érdemes beülni erre a filmre.

**Gyu, Bad Sector**

Jók a tűzoltós jelenetek A hétköznapi giccsesek **77%**



Eredeti plakát



Eredeti plakát



**ÍRJÁL**  
ha véleményed, vagy kérdésed van egy játékkal, az újsággal, vagy a készítőikkel kapcsolatban!  
[arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu)

## SZERKESZTŐI JEGYZET



El sem hiszem, de végre vége a 2004-es évnek, ami a GameStarnak sok jót hozott (nekünk meg rengeteg munkát, de legalább kamatostul megtérült), s szerencsére az egyre növekvő olvasótábor is elégedettebb, mint valaha. Gondolom a karácsonyfák alatt roskadásig megteltek a helyek, a rengeteg ajándék között remélhetőleg rengeteg 3,4-es PIV, vagy 3400+-os A64 mellett X800-ak is heverték tömegével. Ugye? Én mindenesetre szótlan a megfelelő helyeken egy-két szót az érdeketekben. Remélem, sikerült meggyőzőn néhány illetékest. S ahogy jönnek az új játékok és az új hardverek, a kérdések tömege sem csökken...

## A HÓNAP BUGSHOTJA

P.Péter barátunk a II. Világháború új aspektusát tárja fel számunkra. Kiderül, hogy a német hadak azért szenvedtek vereséget, mert úgy megjegyezték az amerikai offenzívától, hogy a szívükhöz kaptak és kővé váltak csodálkozó arckifejezéssel.



A leveleket eredeti helyesírással (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük. A hozzánk beérkezett leveleket külön kérés hiányában leközölhetőnek tekintjük. A szerkesztőségbe érkezett levelek direktben (nem újságon keresztül) történő megválaszolására garanciát nem tudunk vállalni.

## Agent Gabor

Az új nyelvtan

Csákó Gyu!  
Tudod mi jutott eszembe pár hete, amikor néztem az angol futball-össze-foglaló tizen akárhányadik fordulóját? Épp a Liverpool meccs ment, amikor kiejtette a nevet a kommentár: Xabi Alonso. Na mármost eszembe jutott, hogy a Barcában is játszik egy X-es csávó, igen, igen Xavi. Ugye ezeket mind CS-vel kell ejteni, tehát Csábi Alonzó, Csávi. Na. Ekkor jutottak eszembe más nevek. Ugyi a Half-Life nevezetű játékban van a Xen bolygó. Hát kérem alássan, ez Csen lett, tehát ez lett a csórók bolygója. Csen, elcsen csór. Érted? Oké. És ugye itt van az X-men, ami Cs-men. Ez a Counterstrike-rajongók csoportját fedi. Jó kis álnév mi? Aszitték majd, hogy mutánsoknak nézzük őket. Valamint itt figyel az Excalibur is a kezemben. Épp most húztam ki egy nagy sziklából, nem tom, mé' volt befalazva. Ez lett az eccsalibúr, na hogy ennek mi az értelme, aztatad nem tom, lécci fejtsd meg! Vagy akár azt is mondhatnám, hogy fejd meg! Na csá, akarom mondani Xá!

Xákó!

Érdekes dolog ez a nyelvekkel, ugyanis Xabi Alonso spanyol játékos. Spanyolul az X betűt „h”-nak ejtik (csak mi, ignoráns európaiak gondoljuk úgy, hogy Mexico az Mexikó – hiszen eredetiben Mehikó, vagy Texas az Tekszasz – pedig eredetiben Tehász), viszont ha katalán származású, akkor „cs”-nek. Ellenben a kedves riporter nem tudja, hogy a spanyol nyelvben a „b” kiejtése inkább „v”-re hasonlít, így is hívják a betűt: a „b” a nagy V, míg a „v” a kis V. Viszont ha ezt a logikát folytatjuk, és elfogadjuk, hogy a spanyol Barcelona kiejtése Barszelóna, akkor ezentúl a cica-mica szót is szisza-miszának kell mondani? Esetleg a pópec ezentúl pópesz lesz? Netán a cucc meg szussz? Vagy ha francia példával élünk, akkor a Peugeot kiejtése ugye Pözsó. Akkor a geotermikus kút ezentúl zsóermikus kút lesz? Maradjunk tehát annyiban, hogy jobb esetben csávi, rosszabb esetben hávi álonzóról van szó. Bár egy pillanatra elképzeltem magam, amint állok az út szélén, és taxira várva kiabálok: „Tacsi, tacsiiiiiiiiiiiii!”

## Raven

Anti-warez megmozdulás

Először is Üdv.  
Kezdenék is rögtön „in medias res”. Az készítetett e levél megírására, hogy mostanság egyre többet hallom az „énakkorakirályvagyokm ermegjelenéselőttmegvanezmegez” típusú emberkéktől hogy, neki megvan ez+az überkirály játék, és nem kell-e nekem (á la warez). És amikor azt mondom, hogy nem, mindjárt én vagyok a közellenség. Épp ez esett meg a Half-Life 2 kapcsán egy-két hete. Nos szerintem – és remélem, ezzel nem vagyok egyedül – egyes játékoknak kultúrája van, és boldogabban megyek be a boltba és fizetek ki érte 10 ezer forintot, minthogy megjelenés előtt egy héttel játsszak egy lefagyós, hibás, tört warezes verzióval. Egyrészt, mert érkezőre akkor tiszteletet egyes fejlesztők iránt, hogy kifizetem a játékukért a pénzt, aminek nagy részét ugyanis a kiadó zsebeli be. Másrészt istentelen jó érzés, amikor felpillantok a polcomra, és teszem azt Gordon Freeman mosolyog vissza a játék dobozáról. Úgyhogy ezen fent említett emberkékek ajánlom gondolkodni ezen, mert náluk még a crackerek is jobbak, mert ők legalább odairják valahova (szinte kivétel nélkül): HA TETSIK A JÁTÉK VEDD MEG!!!!!!

Üdv!

Megértem a problémádat, de ugyanakkor azt is tudom, hogy nagy vita lesz ezen a levélen. Igen, tisztában vagyok vele, hogy sokaknak nincs pénzük, hogy mindent megvegyenek, ami érdeklí őket. Azt is felfogom, hogy az elmúlt 20 évben a másolt programok használatának kultúrája alakult ki ebben az országban. Sőt, még azt is elfogadom, hogy sokan drágának tartják a játékokat (hiszen sajnos javarészt azok is). Viszont amivel nem tudok egyetérteni, és ami mélységesen felháborít, az az, hogy nagyon sokan meg sem kísérik megvenni ezeket. Nem tisztelik mások munkáját, nem érdekli őket, ki mit csinál, mennyit dolgozott és mennyire tud megélni abból, amit csinált. Pont valamelyik nap mondta valaki, hogy „nem éri kár a készítőket, ha lemásolja a programot, hiszen úgysem

venné meg, így nem esnek el bevételről”. Ez pont olyan, mintha bemennék a pékségbe, és levennem a kenyeret a polcra: „A pék már úgyis kiadta a pénzt az alapanyagra, úgyis megsütötte, és mivel este úgyis megmarad neki vagy 50 kiló kenyér, nem éri kár, ha elveszek egyet...” Akik készítettek ezeket a programokat, azok ugyanúgy fizetésért dolgoznak, mint más. Ha ingyen használjuk szellemi terméküket, akkor ingyen is dolgoztak, azt pedig senki sem akar (legalábbis ilyen emberrel még nem találkoztam). Arról pedig ne is beszéljünk, mennyi kiadó, mennyi fejlesztő bukott el már amiatt, mert sokan nem vették meg a játékaikat, hiszen le is másolhatták, így a fejlesztőnek nem éri meg ilyesmin dolgozni. S csak hab a tortán, hogy mennyi olyan projekt is létezik, amelyet PC-re nem készítenek el, mert ott kevesebbet tudnak eladni belőle, mint PS2-n vagy Xboxon. Pedig a világon sokkal-sokkal több PC van, mint konzol. Csak konzolon nagyobb a játékvásárlási hajlandóság, így több, sokkal több játék is van... Nem tervezem sem a levelet, sem a választ vitaindítónak: csak jó lenne egy picit elgondolkodni néha...

## milanp

!szörnyű eset!

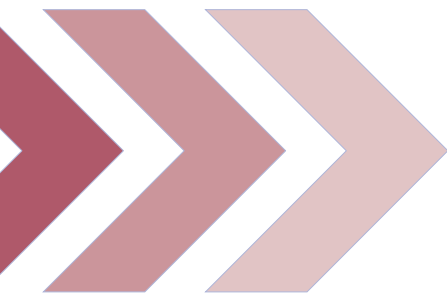
Hello Gyu!

Képzeld, tegnap történt egy elég rossz dolog. Mivel a tanulmányaim nem mennek a legjobban, és a PC az én szobámban van, szüleim úgy gondolták, hogy a kettőnek köze van egymáshoz. Én persze hevesen tiltakoztam (amúgy igazuk volt ☹). És képzeld, a gépet levitték a pincébe, az egyik szobába. Azóta ott kell fagyoskodni a tesómmal a pincében a szent számítógép előtt. „Vérbe fagyva” nyomjuk a Bloodrayne-t ☹! No meg az NFSU2-t. Majd következő hónapban megírom, hogy javultak-e a jegyeim ☹.

Hello!

Hardverfeltalálói zsenialitásom egyből megcsillant: feltaláltam a Pince PC-t. Lényege az, hogy a processzorhűtő és a VGA hűtője a meleg levegőt nem hátra, hanem ELŐRE, a felhasználóra fújja, így





### 133 Aréna hardver Hardveres problémák

GameStar egy részét teszi tönkre, és utána ledobja. A kidobáskor viszont a GameStar egy részét dobja ki. Ha érdekel egy kis fikázás, csak akkor olvasd el az alábbi sorokat. Na kezdem: Amikor megvettem a GS-t, akkor rögtön az Arénánál nyitottam ki, és nagy megdöbbenés, mert benne voltam. Örültem neki, viszont zavart éreztem az Erőben azzal kapcsolatban, hogy nem egészen ezt írtam neked, hanem egyes részek ki lettek hagyva, és így szerintem az üzenet vége már kissé hülyeség volt.

**Hello!**  
Érdekes az elméleted a zacsiról. Én őszinte leszek: megpróbáltam úgy olvasni az újságot, hogy nem vettem le a zacsit (nehogy ki kelljen dobni a lap egy részét is), kissé csorbította az élményt, hogy nem tudtam lapozni,



### 134 Aréna szoftver Játék kérdések-válaszok

**viszont az első és a hátsó borítót sokszor elolvastam! Az Aréna bal alsó sarkában van egy apró kis doboz, amelyben minden alkalommal leírjuk, hogy „bizonyos esetekben kivonatosan közöljük...” Valószínű, hogy a Te esetekben is ki kellett hagyni a levél egyes részeit, lehet, hogy túl hosszú volt. Egyébként ez bármikor, bármelyik levéllel megtörténhet.**

## Wraith Man

### Az első levél

Seva Gyu!  
1. Várható-e a következő játékok megjelenése? TOCA Race Driver 3, Sacred 2, Pokoli Szomszédok 3, Restaurant Empire 2, Age of Mythology 2?  
2. Randitippek! (sokat) +



### 135 Közérdekű információk Minden, ami érdekes

Ismerkedési tippeket! Van egy jó csaj a suliban, csak az a baj, hogy nem is ismer engem. Hogy ismerkedjek meg vele?

**1. Válaszom. Igen! De ha mégsem, akkor: Nem (a nem kívánt törlendő!)  
2. Van egy nagyon fontos tippem: Kelj fel, és járj! Mármint a géptől! Amíg ott ülsz, sacc/kb semmi esélyed sincs. Egyébként létezik egy ősi szanszkrit módszer: odamész, megállsz a lánynyal szemben, és azt mondod: „Helló, még nem ismerjük egymást, én Gipsz Jakab vagyok.” Egyből ismerni fogjátok egymást (...később persze a valódi nevedet is elárulhatod. Esetleg azt is mondhatod: „...de 2000 forintért megmondom a valódi nevedet!” Tuti tipp! -ender). De van egy jobb tanácsom, ha ezt nem mered.**

akiket a hideg pincébe számítástelek, nem fáznak többé. Na? Bár nem értem, abban mi a büntetés, hogy számítógépezni ugyanúgy lehet, csak ezentúl a pincébe kell lemennetek. Egy igazi büntetést úgy tudnék elképzelni, hogy mondjuk bezárják a PC-t, és a hideg pincében fagyott kukoricán kell térdepelni álló nap. Na az már valami! S amit most írok, azt nemcsak Neked, hanem mindenkinek másnak írom, akiknek rossz jegyeik vannak: **TESSÉK JOBBAN TANULNI!**

## ghost88

### egyéb

Hello!  
Gondolj bele, amikor az ember megveszi a GameStart, és fölrepegeti a védőzacsit, akkor tulajdonképpen a

# A HÓNAP LEVELE

## Reme Dee-12

### Végveszélyben...

Csá he!  
Komoly problémák adódtak a birodalmamban, amelynek neve: Birodalom. Mindenhol káosz. De kezdeném az elejéről, ha méltóztatik érdeklődni iránta: Egyszer volt, még most is van, a szobám ajtaja mögött egy kompúúter. Ezen a gépen nagyon fontos adatok tartózkodnak (a vírusok nem tartoznak ide). Na ezt a gépet az uralkodó (mí) szereti nagyon kihasználni szórakozás céljából. Néha nevezik zsarnoknak is. De! Valami történt... Zavar a BIOSférában... Nem szellőznek a WINDOW-k... Mindennek vége, felborult a rend! Mindez összeledőződött, amikor a megjelenési listák ideje beteljesedett. Sorra jöttek a Birodalomba az uralkodó szórakozását elősegítő játéknak nevezett alkalmazások (ugye a Mátrix). A világnak viszont nem volt ennyi öröme tervezve, és innen a probléma. Túl kevés idő, túl sok játék! Zavargások

törtek ki... A Szülőnek nevezett lakók folyamatos demonstrációval éltek. A játékok visszavágtak! Élen: (örök szerelmem) a Call of Duty, alhadnagy: CS: Source&Half Life2, parancsnokunk: NFS:Underground2, közlegény: Sims. És még csak most fogja munkájával a haderőt (önkéntes) segíteni GTA: San Andreas nevű kegyetlen katona. Már nem tudok mit tenni. Ez a vég.

**Csá hó!**  
**Komolyan mondom, magam is kétségbe vagyok esve ettől a rémes tragédiától. Ez pont olyan, mint az, hogy nagyon sajnálom azokat az embereket, akik mindig csak finomat ehetnek, csak szép nőkkel lehetnek együtt, csak jó kocsikat vezethetnek... Nagyon rossz lehet nekik. Ilyen ez a PC-s világ is, tiszta borzalom, hogy mennyi jó játék jön. Nem elég, hogy az ember nehezen gyűjti össze rájuk a pénzt, még azt sem tudja, mire költse, hát ez tényleg rémes...**

## SZERVÍZBOX

Legfontosabb e-mail címeink

**Aréna:** [arena@gamestar.hu](mailto:arena@gamestar.hu) (általános levelezés, észrevételek, kritikák stb.)  
**Hardversegység:** [kv@gamestar.hu](mailto:kv@gamestar.hu) (Mady válaszol hardvergondokkal kapcsolatban)  
**Játékkérdések:** [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) (Ha elakadsz egy játékban, vagy nem tudsz valamilyen kódot stb.)  
**Hírlevél:** [hirlevel@gamestar.hu](mailto:hirlevel@gamestar.hu) (itt lehet feliratkozni a hírlevélre, vagy lemondani azt)  
**Terjesztéssel kapcsolatos kérdések:** [terjesztes@idg.hu](mailto: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 mondanótok van bárki számára, ott lelitek a megfelelő címet.  
**FÓRUM!** Fórumunkon is kérdezhet, s ott nem csak mi, hanem más GS-olvasók is válaszolnak: <http://forum.gamestar.hu>  
**CHAT!** Ezentúl csetelhet, s velünk, címünk (<http://www.gamestar.hu/chat>)

## FORUM.GAMESTAR.HU

**Jaj, sajnos 2004 kicsit rosszul végződött egy-két felhasználó szempontjából: bármennyire is fáj, bizony a fórumszabályok megszegéséért ki kellett zárunk két fórumozót, egyiküket kétszer is, mert elsőre nem értette meg, hogy megbüntettük. Ezért is szeretnék mindenkit megkérni arra, hogy bár szinte végtelenül toleránsak vagyunk és tiszteletben tartjuk a véleménynyilvánítás szabadságát (még akkor is, ha ez fájdalmas néha számunkra), a fórum szabályaitól nem tudunk eltekinteni. Aki a GameStar Online fórumán írogat, az de facto elfogadta a szabályzatot, így kéretik ezt betartani. Előre is köszönjük! S persze 2005-ben is várunk mindenkit a fórumon. Ja, fontos dolog: kérlek Benneteket, ne nyitogassatok egy-egy kérdés miatt új topikokat. Keressétek meg a megfelelő téma topikjait, és ott kérdezzetek, sokkal hamarabb jön a válasz.**



# CSAK RÖVIDEN

Hello Gyu!

Milyen feltételekkel vennétek fel a GAMESTAR szerkesztőségébe?

(P. Aurél)

**Mindéz azon múlik, havonta mennyit fizetsz. Ha jó sokat, akkor jöhetsz dolgozni már holnap!**

Hi

Tudnál olyan programot, amellyel az NFSU2-be zenét lehetne tenni?

(B. Károly)

**Ja, úgy hívják, Hi-Fi torony. Tedd a hangszórót a monitor mellé, indíts el egy CD-t, és voilá! Máris bármilyen zene szólhat NFSU alatt.**

Csál!

A Legendákban lesznek régi játékok is, vagy csak újabbak? (Durot4n)

**A Legendák sorozatban csak elkövetkező legendák lesznek.**

GYUrunk vazzzzzeg? (N. Ramón)

**Nem, RAMÓNunk, bakker!**

Helló!

Szívesen olvasom a Hírleveleket. De minden alkalommal duplán külditek, mi lehet az oka? Hogy lehetne ezt megszüntetni? (K. István)

**Egyrészt, mert nagyon rendesek vagyunk (jobb kétszer, mint egyszer sem); másrészt szerintem kétszer vagy rajta a listán.**

Mit szoktatok együtt csinálni melón kívül? (Kopaszqtya)

**Néha értekezleteken is ülünk. Na az aztán az izgalom ☺.**

Hello

Azt szeretném kérdezni, hogy hol lehet a Tony Hawk's Underground 2-höz magyarosítást találni?

Előre is kösz! (Balázs)

**Elvileg itt: www.gamestar.hu/gmiki. Ha itt nincs, akkor sehol.**

Hellosztok

Azért írok, mert most olvastam egy régi GameStarban, hogy 2002-ben 5 hexabájt adat ment át a világon. Kíváncsi vagyok, hogy 2004-ben mennyi adat ment át. Remélem, hogy visszaírtok. Előre is köszönöm! (A. Dezső)

**Az a baj, hogy most, decemberben, amikor írom az Arénát, még jó néhány nap hátravan az óévből, így egyelőre nem lehet tudni, mekkora lesz az adatforgalom, de tuti sokkal nagyobb, mint 2002-ben.**

**Menj oda a lányhoz, és mondd neki azt, hogy: „Helló, képzeld, Gyu a GameStarból hallotta, hogy milyen csinos vagy, és szeretné, ha küldenél neki fotókat. Engem kért meg, hogy postázzam neki.” Ez borzalmas falmelléki duma, de ha bejön, akkor egyrészt összeismerkedtetek, másrészt még fotód is lesz róla. Na? Egye fene, elég ha beszkenneled, és úgy küldöd nekem ☺.**

## CJ

### Kérdések

Hello. Lenne egy pár kérdés.

1. Milyen végzettségeid vannak? Milyen fokú angol tudás?
  2. Hol tesztelitek a játékokat?
  3. Ti állítottátok össze a gépeteket?
  4. Ha valamilyen hardvert teszteltek, az a tiétek lesz, vagy vissza kell adni?
  5. Kaptok pénzt fejlesztésre, vagy benne van a fizetésben?
  6. Sokat vagy keveset kerestek havonta?
  7. Milyen végzettségek kellene, hogy valakiből a GameStarban tesztelő legyen?
- Előre is köszi, Splinter Cell-imádó CJ, aki egésznap a Half-Life 2-vel játszik.

**1. Rendszerszervező üzemmem-nők diplomám van. Felsőfokú angol tudással.**

**2. Általában otthon, mert az otthoni gépeink jobbak, mint a bentiek (nekem nem... -ender).**

**3. Van, aki saját maga, van, akinek meg mások, nekem a bátyám a „gépkezelő” mester.**

**4. Vissza kell adni.**

**5. Külön nem kapunk, mindenki azt csinál a fizetésével, amit akar, de szinte mind nagy PC-rajongók vagyunk, így költünk a gépünkre (én csak rajongok, de nem költök! -ender).**

**6. Többet, mint egy albán utcaseprő és kevesebbet, mint egy dél-afrikai gyémántmágnás (csak a magad nevében, Gyu, csak a magad nevében ☺ -ender).**

**7. Legfőképpen a Mázliipari akadémián kell szerezni egy vörösdiplomát. Egyébként a viccet félretéve, diploma nem árt, de inkább legyen az illető tehetséges és ismerje nagyon jól a játékvilágot. Az fontosabb bármilyen végzettségénél.**

## Scarabis

### Sztori+kérés

Hello Gyu!

Van egy jó kis történetem, ami velem esett meg. Azt hittem eddig, hogy

ennek semmi esélye egy olyan kis városban, mint Karcag, de megtörtént. Mégpedig a következő: dec. 10-én rögtön sulit után elindultam, hogy végre vegyek egy DVD-s Gamestart (azért végre, mert most kaptam új gépet, és a régiemben csak CD-olvasó volt). Mikor odaérek a kedvenc újságomhoz, látom, hogy hárman vannak előttem. Egy néni meg két srác. A néni vett valamilyen napilapot. Utána jött az egyik srác:

**„Azóta ott kell fagyoskodnunk a tesóimmal a pincében a szent számítógép előtt. „Vérbefagyva” nyomjuk a Bloodraynet ☺! (milanp)**

„Csókolom, kérnék egy DVD-s Gamestart!” Következett a másik: „Csókolom, én egy DVD-s Gamestart kérnék.” Következtem én, már szinte röhögve mondtam, hogy „Akkor csatlakoznék az előttem szólókhhoz!”, s az újságos néni meg széles vigyorral az arcán ideadta. De lehet, hogy inkább a fél perc alatti majdnem 6000 forintos bevételnek örült. Na ennyi lett volna. Na jó, lehet, hogy nem annyira jó, de nekem bejött. Más: Mivel most fogok pár hónap múlva érettségizni arra gondoltam, hogy nem lehetne megint az, ami régen volt? Hogy pár hónappal az érettségi előtt beleraktatok az újságba érettségi cuccokat. Nem muszáj az újságba, lehetne a CD/DVD-n. Nagy segítség lenne!

**Karcag a DVD-s GS-es sorbaállítás városa! Hurrá! Gratulálok! A baj csak az, hogy a történethez nincs videó, mert az lenne csak az igazi. Szinte a szemem elé úszik, amint a DDT Klub riportere kiszáll a helyszínre, és a Kókusz című tényfeltáró műsorban megszólal az újságárus: Riporter: Igaz, hogy a fiatalok Karcagon sorbaállnak a DVD-s GameStarért?**

**Újságos: Igen, tudja hogy van az, már szerdán ideállnak, és azt kérdezzétek, hogy mikor lesz már péntek. Próbálok én nekik eladni mindenfélét, például itt van a PC Buddha nevű újság, de ez nem kell nekik. Ők csak a DVD-s GameStart akarják. Pénteken reggel pedig, amint megjön a szállítmány, a napilapok vásárlói ide sem férnek: képzeld csak, aranyoskám, a Mai Rap, vagy a Sikk vásárlói már tüntetést terveznek, mert minden hónap második péntekjén sosem férnek oda kedvenc lapjukhoz a DVD-s GameStart vásárlók tömegeitől. Riporter. Akkor ez igazi hisztéria?**

**Újságos: Nem kérem, hanem újságosbódé, ki is van írva rá, nem látja?**

**Riporter: Akkor ezek szerint**

nincs is remittendája?

**Újságos: A nagymamámnak volt, isten nyugosztalja, bele is halt a sok remittendába szegény...**

**Riporter: Nem, nem arra gondolok, hanem arra, hogy marad-e árukészlet?**

**Újságos: Persze! A sok Sikk meg Mai Rap megmarad, legalább van hova pakolnom a bódében a DVD-s GameStar helyére. Mert az kb. 5 perc alatt elfogy itt,**

nálunk Karcagon.

**Riporter: Karcag, a gyors DVD-s GameStar fogyás városa. Vajon ez egy országos felvásárlás kezdete? Víz Elek, DDT klub, Karcag.**

**(az az MTI hír kimaradt, hogy „heves szóváltást követően, erősen italos állapotban DVD-s GameStarral szúrta agyon élet-társát B. Ödön 46 éves munkanélküli” -ender)**

## Achilleus 16

### CD hasznosítás!

Hi Gyu!

Már nagyon régóta veszem az újságokat, és mindig szerettem volna írni nektek valamit, de sosem tudtam. Most sikerült, így hát első levelemmel remélem meg is szerzem „A hónap levele” címet.

Az a gondom támadt hogy rengeteg CD-m volt (2001+2002-es Gamer és természetesen GameStar) és egyszerűen nincs szükség rájuk, ezért elajándékoztam a nagypapámnak, aki falun lakik és nincs számítógépe. Tudjátok miért? Elárulom, madárijesztőnek. Ugyanis ha felrakja a fára (persze madzagon), a seregélyek biztos nem mennek oda, mivel a visszatükröződő fény elzavarja őket. Hát nem nagyszerű????

**Frank Baum: Óz, a csodák csodája (Ferdítette: Gyu). Részlet: „Dorothy vígan dúdolván szaladt az úton, Toto csaholva követte. Mögöttük az oroszlán, a bádögember és egy nagy rakás kidobott CD-lemez jött az úton. Az oroszlán bátorságra, a bádögember szívre, míg a nagy rakás kidobott CD észre vágott. S mindnyájan tudták, hogy Óz, a nagy hatalmú varázsló teljesítheti kívánságukat: Dorothyt hazarepítheti Kansasbe, az oroszlánat bátorrá, a bádögembert szívessé, míg a nagy rakás kidobott CD-t okossá teheti, csak követni kell a sárga kövekkel kirakott utat...”**  
**Folytatás a 135. oldalon**





# ARÉNA HARDVER

## MADY VÁLASZOL A HARDVERES PROBLÉMÁIDRA



**Figyelem!** Tekintve, hogy havonta több száz levelet kapunk hardveres problémákkal 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 a Mélyvíz részlegben, a témának megfelelő altópikban.

## Tóth Balázs

### Vezeték nélküli hálózat

Egy nagyon fontos, számomra roppant égető problémával fordult hozzátok. Az ADSL árának csökkenése és a megduplázott sávszélesség miatt úgy döntöttem, hogy előfizetek az egyik nagyobb internetszolgáltatónál. Igen ám, de otthon két gépem is van. Értelemszerűen nem szeretnék kétszer fizetni, ezért szeretném megosztani a netet. Első idevágó kérdésem, hogy hogyan lehet biztonságosan megoldani egy vezeték nélküli belső hálót? Kell valami extra beállítás? Illetve még egy fontos kérdés, mit kell hozzá vennem? Ja, és kb. mennyibe kerülnek ezek az eszközök?

**A WLAN kiépítéséhez egy WLAN router szükségeltetik, mely az adott használati terület méretétől függ. Egy átlagos teljesítményű készülék nagyjából 15 ezer forint, ehhez pedig még hozzájön a PCI slotba szerelhető WLAN kártya ára, ami 5–10 ezer forint körül mozog. A lényeg, amire nagyon oda kell figyelni, hogy a kialakított hotspotnál állítsuk be a WLAN kártyák MAC Adressét, így csupán ezek az eszközök tudják majd igénybe venni az internetet. Így megakadályozhatjuk, hogy a szomszéd illetéktelenül szűrőzőzön a mi számlánkra (remélem, ezt a tippet az én szomszédom nem olvassa -ender).**

## Gsfan89

### HL2 + CS: Source

Csak azért írok, mert szeretném megvenni a Half-Life 2-t, meg akarok CSézni is, de nem tudom, hogy a gépem elviszi-e. A másik kérdésem, hogy nekem nincs internetelőfizetésem. Most akkor tudok vele játszani, ha megveszem eredetiben, vagy az mindenképpen kelleni fog? Ja, a gépem 1,6 GHz-es Athlon proci, 512 MB memória és GeForce 4 Ti 4800 128 MB DDR memória. Ui: Tudnál nekem ajánlani egy olcsó, de gyors VGA-t? Lehetőleg ATI-t, és ne legyen 30–40 ezernél több.

**Ez az a kérdés, amire mostanság a legtöbb e-mail érkezett. A HL2-höz szükség lesz netelésre. De a tévhittekek ellentétben nem elég a játék elindításához, ugyanis a Steam néha ellenőrzi a gépünkre telepített HL2-t. Tehát nem lehet úgy megoldani, hogy a játékot elindítjuk egy internetes gépen, és aztán hazavisszük vinyón. Különbözik a gép elég, ezzel már szépen el fog futni a CS is. A videokártya kérdésében azt mondom, hogy nincs olyan kártya, amely beleillene az „olcsó, de baromi gyors” kategóriába **\*\***(miért, a GeForce MX 200-am 120 FPS-el viszi a Quake 1-et software rendering módban -ender). Ezért a pénzért egy 9600 XT-t kapsz.**

## Tibi

### GPRS és PC

Egy számomra ismeretlen területről, a mobil kommunikáció területéről szeretnék néhány kérdést feltenni. Az első kérdésem, hogy elő szeretnék fizetni GPRS-re és össze szeretném kötni a PC-vel, de nem tudom, milyen kábelekkel lehet a mobilt rákötni a gépre. A másik kérdésem, hogy szeretitek megéri-e? Mennyire gyors megoldás ez? Valahol azt olvastam, hogy van egy extra kliens, ami 50 százalékkal megnöveli a net sebességét. Köszönöm a hozzáértők segítségét!

**Az az igazság, hogy a GPRS internetet csak azoknak ajánlanánk, akik valamilyen oknál fogva nem tudnak megfizetni egy olcsóbb ADSL-szolgáltatást. Mivel ezen a területen elég szépen megzuhantak az árak, meggondolandó, hogy 2000 forintért bevállaljuk-e a jelentős teljesítménykülönbséget. Akkor ajánlanánk elsősorban, ha a mobilitás a fő szempont, illetve, ha nem akarunk sok adatot letölteni. A szolgáltatók ugyanis elég szigorú letöltési korlátokat szabnak, pár száz megás adatforgalmat átlépvé több ezer forintot kell fizetnünk az alapdíjon kívül. Az említett gyorsítást egy speciális tömörítési eljárással éri el az erre**

**alkalmas program, bár csodát azért ettől sem szabad várni. Bluetooth vagy sima adatkábel segítségével tudod összekapcsolni a gépeddel.**

## Fluetter

### MP3-as gond

Vettem egy aiptek mp3-as lejátszót (MP3/WMA player S-3, 512 MB), viszont – én hülye – leformáztam, és így eltűntek a mappák, és azok nélkül nem működik. Azt írja ki, hogy DOS Error... Ezeknek a mappáknak a neveire lenne szükségem elég sürgősen, szóval ez ügyben kérem segítségedet! Előre is köszönöm!

**Az említett problémával nem vagy egyedül. Sajnos van néhány olyan gyártó, akinek a terméke nem hajlandó működni, ha megbontjuk, illetve töröljük az előre beállított könyvtárszerkezetet. Szerencsére azért gondoltak erre az mp3 player gyártói, így a többség weboldalán elvileg minden egyes modellnél megtekinthető a használati útmutató. Itt van egy rész, amely a pontos könyvtárszerkezetet tartalmazza. Ha így sem megy, akkor próbálj meg fórumokon kutakodni, hátha van másnak egy ugyanilyen lejátszója, és kérd meg, hogy küldje el a mappa szerkezetet.**

## R\_on

### Doom3

A Doom3-at félve vettem meg, mert azt írtátok, hogy milyen király gép kell hozzá. Felraktam, és csodálkozva vettem észre, hogy régebbi ATI VGA kártyámon is milyen jól fut a gáma. Még ha mindent felrakok, akkor sem olyan vészes. Most én nem állítottam be valamit, vagy mi van? Más kérdés: a CS: Source alatt, ha kilövöm az ablakot, akkor fehér rácsháló lesz belőle. Ez miért van? Különbözik jól fut ez is! Király az újság!

**Nos, érezd magad szerencsésnek, hogy milyen jó géped van ☺! Különbözik meg egy gyengébb és régebbi kártya nem fogja tudni azokat az effektákat produkálni, mint egy újabb generációt képviselő VGA-kártya. Tehát hiába állítod maxra a grafikát, az azért messze nem lesz olyan szép, mint mondjuk egy X800 XT-n. De a CS: Source problémád is azt mutatja, hogy nincs valami rendben a kártyával. Javasolom, frissítsd a meghajtó programot a [www.ati.com](http://www.ati.com) oldalról.**

## M. Tamás

### Leejtett okostelefon

Kicsit szokatlan problémával fordulok hozzátok, de nincs senki az ismerősök közül, aki segíteni tudna. Tehát az az én gondom, hogy leejtettem a Siemens smartphone-om, és a kijelző megsérült. Egész pontosan lett rajta néhány csúnya karc. Azért is kellemtelen az eset, mert nem az enyém a készülék, csak kölcsönbe kaptam. A második kérdésem, hogy a mobil rovatban tesztelt PDA-kba lehet tenni kamerát?

**Ez sajnos ismerős helyzet, én is sokszor ejtettem már kijelzőre a telefonom. Elvileg lehet kapni a neten különleges műanyag tartalmú „képernyőragasztót”. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a tubusból egy csöppet a problémás képernyőfelületre kell juttatni, és óvatosan elkenni rajta. Majd kis idő után a mellékelt speciális anyagból készült csiszolóval le kell törölni. A kamerás kérdésre válaszolva: a mai PDA-k, tehát az általunk bemutatott zsebtitkárok is képesek külső kamerát fogadni. Ehhez speciális SDIO szabványú eszközök fogadására alkalmas SD slottal kell rendelkeznie a kiszemelt gépnek. 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!

## Grady

MoH:PA

Szia Berkenye! Lécci küldjél e-mailben egy CD-kulcsot vagy CD-generátort, mégpedig a Medal of Honor: Pacific Assaulthoz! Sürgős lenne!  
Előre is köszi!

**Szácok és lányok! Sajnos ilyenmiben nem tudunk segíteni! Merthogy illegális... Ha elküldeném, másnap már viperával ütné a fejemet a Yard!**

## HellRider

Evil Genius

Már építettem vagy három hotelt, de nem akarnak benne dolgozni és a turisták sem jönnek.

## GYÍK

Néhány hasznos tudnivaló

**Ez a kis doboz a legégetőbb vagy leggyakrabban felmerült problémákhoz próbál segítséget nyújtani. Ha gondold, segíts Te is!**

- Need For Speed Underground 2: Amikor a városban kifogy a nitród, menj be egy kereskedésbe (mindegy milyen), és amikor kijössz, újra lesz töltődve. De más módon is újratöltheted, mondjuk egy kis póverkodással. Például: Hydraulicsszal ugráltasd a kocsidat, vagy menj közel a forgalomhoz. (Seres Milán)
- Half-Life 2: Ha a bolti változat van meg, ahhoz nem jár a Day of Defeat: Source. Ha steames bronz változatod van, akkor se, csak ha kifized az ezüst és a bronz különbözetét. (Ninja007)
- Ha csalásokra vágysz: [www.cheatcc.com/pc/index2.html](http://www.cheatcc.com/pc/index2.html)
- Ha magyarosítást vagy végigjátást keresel: [www.gamestar.hu/gmiki](http://www.gamestar.hu/gmiki)
- Ha jó vagy angolból és kéne még végigjátás: [www.gamefaqs.com/computer/doswin](http://www.gamefaqs.com/computer/doswin)

**Hali... A hotelek üzemeltetéséhez „valet” munkásokra van szükség. Ők üzemeltetik a hotel bútorait. A bejáratától legyen messze a hotel, és minél több valet üzemeltesse, ez a lényeg. Oda fognak menni a turisták (ha pedig még nem jelentek meg a szigeten, akkor örülj neki).**

## Imi

SH3

Meg szeretném kérdezni, nem tudjátok-e, hogy a Silent Hunter 3 mikor jelenik meg.

**De, tudjuk ☺. Na jó, lehet, hogy nem így lesz, de most úgy néz ki, hogy február-március környékén.**

## Molnár Tamás

Half-Life 2

Hali! Elakadtam a Half-Life 2-ben. Van egy pálya még az elején, a Route Canal (3.). Van egy olyan rész, ahol van egy terem a föld alatt, tele fölrobantatható hordókkal. A terem alatt víz, ahova létra vezet, a létra pedig még felvisz a terem tetejére, ahonnan rá kell ugrani a terem tetején lévő csőre.

## SEGÍTSÜNK EGYMÁSNAK

Olvasótól olvasónak

**Minden hónapban leközlünk egy levelet, melyet olvasó írt segítségnyújtási felindulásból. Küldj tippet Te is a [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu) e-mail címre!**

## Invincible

NFSU 2

Ha a Need for Speed Underground 2-ben még nem jársz 100 százaléknál, de már nincsen több verseny, akkor menj a garázsba és Worldmap. Itt még fogsz találni egy csomó teljesítményteljesítetlen versenyt, amelyeket az Explore módban nem kaptál meg mondjuk a szponzoroktól. Hozd vissza a kocsimat levél: ez egy bug, a megoldása igen egyszerű, vedd meg a játékot, patchelj és nem lesz ilyen probléma. Ha nagyon nem menne valamelyik versenytípus, akkor érdemes eljátszani a kézi tuninggal, csodákra képes. A váltáson múlik a verseny, próbálj inkább kézi váltót használni.



**ÍRJÁL** ha bármilyen gondod támad egy játékkal: [kavesznet@gamestar.hu](mailto:kavesznet@gamestar.hu)

## Kun Ádám

Doom 3

Hali. Lenne egy kis problémám. Elakadtam a Doom3-ban, delta labs level 2-n. Találtam egy tudóst, aki azt mondja: power up the teleporter (azt hiszem). Visszamegyek, négy ajtó, mindbe leirtok mindenkit, de mindig visszakérik az ajtókhöz. Már mindent megnéztem, de nem találok semmi hasznosat. Mit kellene csinálni?

**Szia! Fel kellene kapcsolni a generátort ☺! De most komolyan... A Doom 3-ban képtelenség elakadni! (A börtönben van egy server room nevű hely, onnan az egyik „oszlop”-ból vedd fel a plasma generátort vagy mit. Azt vidd vissza a tudóshoz, és hajrá! -ender)**

## Ganyu Attila

RTW

Hogy lehet a Rome: Total Warban, a kampány módban katonákat csinálni?

**Szia! Bent a városban valamilyen katonát mindig lehet toborozni. De ha nem engedi a program, akkor az azért van, mert kell egy kormányzó a városba. Vagy ki kell kapcsolni az „automanagement”-et a katonák képzését illetően.**

## Jocó

Madden NFL 2k5

Helló! Meg tudnád mondani, hogy melyik videokártya támogatja a Madden NFL 2005-öt? Mert nekem állítólag azért nem fut a gépemen.

**Szia! Ez csak akkor érvényes, ha mondjuk egy ősrégi egymegás S3 Trio videokártyával rendelkezel ☺. Ha 2-3 évnél nem régebbi a cucc, akkor támogatnia kell, azt nem számítva, hogy feltehetően nem fog röccenesmentesen futni. Bár a mai világban már minden elképzelhető, lehetséges, hogy szándékosan csak Riva TNT 2-n hajlandó bugzás nélkül futni, de az egy pötty durva lenne. Berkenye**



## UTAZUNK, UTAZGATUNK

Ahogy az lenni szokott, ismét keresztbe-kasul bejártuk a világot. Nem elég, hogy Sam barátunk megjött az Egyesült Államokból, többen is útra keltünk. Bad Sector egészen Hamburgig jutott, ahol személyesen Sid Meierrel volt egy kis randija: bemutatták a Pirates!-t, és volt móka, kacagás, interjú meg minden. Én magam Münchenbe repültem, ahol az ATI mutatta be legújabb fejlesztéseit, a jó kis X850-et, ráadásul még egy jó nagy buli is volt (össze is ütköztünk egy kis Bacardival. Na jó, nem is volt olyan kicsi...).

## Silver Raziel

### First meet

Hali Gyu!  
Ez az első levelem, amit neked (no meg a GS-teamnek ©) írok.  
Rögtön azzal kezdem, hogy nekem muszáj a GS-t minden hónapban megvenni, elolvasni, megnézni és kipróbálni a DVD-n található cuccokat. Ez szép és jó. Augusztus második péntekén elmentem az newságoshoz, és mit mond, nincs GS!!!!!! Borzalom!! Elmentem egy másik newságoshoz, és ott sincs GS!!!! BORZALOM!!!! Másnap is bementem, de az ősök (aka: szülők) úgy elhúzták az időt, hogy a newságos bezárt. De a pulton ott van a csoda, a GameStar, de nem tudom elvinni, mert bezárt!!!!!! ÉS ÉN EZT MEGÁLMODTAM!!!!!! Volt egy álmom, amelyben elmentem egy üzletbe venni valami fontosat, de akármire néztem, nem találtam, amit keresek. Aztán később visszamentem az üzletbe, és ott volt a cucc, de nem tudtam elvinni. Amíg meg nem kaptam a GS-t, minden este rémálom gyötört, és nem tudtam aludni. Szörnyű!! (Egyébként itt Egerben most már minden 2. pénteken nincs GS.) Remélem, mások nem fognak így járni!  
Ez volt az első levelem, but I shall return ©!

**Hali!**  
**Tisztelem a GS iránti rajongásodat, de hogy emiatt rémálmod legyen... Elképzellek, amint fekszel a pszichiáternél a pamtagon, és megkérdi tőled a doki, hogy: „És mi baja a kedves betegnek?” Erre te azt válaszolod: „Doktor úr, rémálmaim vannak, mert nem tudok GameStart venni.” Erre ő: „Igen, ez tényleg nagy probléma, az ismert Hamarus elfogyásis a GS szindróma. Nehéz gyógyítani,**

## SMS NYERTES

Gyertek, játszatok velünk!

Nagy István pécsi olvasónknak szívből gratulálunk. Előző SMS-játékunkon egy Inno 3D 6800 GT videokártyát nyert, amit a Télapó segítségével már postáztunk is karácsonyfája alá. Következő nyeremény-játékunkon egy AMD Athlon 64 processzort kaphat a szerencsés SMS-ező.

**bár vannak olyan sarlatánok, akik szerint az »idejében oda kell menni és meg kell venni« gyógymód a megfelelő, de én úgy gondolom, hogy az *Elofizetesis maximus* havi szedése meggyógyíthatja az ön betegségét.” Szerintem hallgass a dokira, tudja, mit beszél. Egyébként csókolgatom Egert, csodaszép város, fantasztikusak a borok és gyönyörűek a lányok. Mi más kellhetne még?**

## K. Zoltán

### Első Levél

Üdv Néktek!  
Történt vala 2004 októberének első harmadában, hogy jó szokásomhoz híven megvásároltam a mitoménmánhányadik DVD-s GameStart (hangsúlyozni szeretném: NEM ELŐFIZETTEM). Ahogy szoktam, kiéhezett dühöngő oroszlánként téptem szét róla a csomagolást, majd íziben bele is lapoztam, és meg is láttam a legjobb modnak kikiáltott PAYNE 2 THE MAX-ot. Na végre – gondoltam, ismét egy újabb szemszögből jól lebulettmezzük a sok gonosz rosszarcú takarító bácsit! Tálca ki... lemez be... total commander... F: meghajtó... modok... maxpayne2... de mi ez? Lemaradt volna? Vagy én lennék annyira sügér (értsd: süket egér /Mousicus Acusticus/), hogy nem találom? Ejnye no, mondtam is rögtön egy terem búráját.

**Üdv!**  
**Én kérek elnézést. Bizony 5 évente egyszer előfordul, hogy lemarad egy apró mod a CD-ről vagy a DVD-ről, de remélem ez a pici tévedés megbocsátható. Szerencsére a demók, a filmek és az eyebekek nem maradtak le.**

## Orange

### Newdonság

Halie!  
Nemrég kaptam a kezem közé a decemberi GameStart, és furcsa érdekességeket fedeztem fel. Aztán megnéztem a novemberit, és ott is benne volt, bár ott biztos átlapoztam.

## GSO – ÚJ SZERVEREN

A mi kedves oldalági leszármazottunk, az internet tengerén szilárd sziklán álló világitótorny (micsoda csodás képzavar), a GameStar Online új korzakhoz érkezett. Miután már átlépte a zillió letöltést és a multizillió GB adatkapacitást (ezek becsült adatok persze). Így kénytelen voltunk az oldalt új szerverparkra átköltöztetni (micsoda önfeláldozás!), ami mind nektek, mind nekünk SOKKAL jobb lesz így! S persze ezzel is jelezni szeretnénk, hogy a GameStar Online (www.gamestar.hu) ugyanolyan szerves része a lapnak, mint mondjuk az Aréna. Várunk titeket, gyertek, töltsétek és bontsátok!

Komolyodtok? Itt van ez a Jövőnéző dolog (Bár a gripenes cikk, hmm, nem volt csúcs, de ez a hidrogénes-autós nagyon állat – valamelyik nap villogtam is vele a suliban, amikor kémián az alternatív üzemyanyagokról volt szó. Kaptam is egy ötöst, GS Powal), meg a mindenféle Komolyság témák. Értelmesen használtatok ki a plusz 8 oldalt, mert hát persze kellene a gamek, de még sok egyéb érdekesség is van az életben (ezt mondja mindig anyám, amikor órák óta nyomom az UT2k4-et). Csak hát elsőre nehéz volt észrevenni ezeket, mert csak azt láttam, hogy nem játékcikkek, engem meg az érdekel a legjobban. De ígérem, jó lesznek, elolvasom a GameStart az elejétől a végéig, és tényleg örülök, hogy komolyabb témáitok is vannak végre! Ez eddig hiányzott. S most már a teljes játékaikat is üttösek! Csak így tovább!

**Hali!**  
**Sokat gondolkozunk, hogy lehetne a GameStart továbbfejleszteni. Rengeteg értekezletet „izgulunk” végig, amelynek eredményeképpen létrejönnek az ilyen változtatások (s ahol rengeteg ötlet megy veszendőbe). Úgy gondoltuk, hogy 5 év elteltével a GameStar már kinőtt a gyermekorból, komolyodnia kell picit, és néhány olyan, érdekes témát is fel kell vállalnia, amelyek érdekelhetnek Benneteket. Úgyis sokfelé panaszokodnak, hogy nem elég olvasott a mai magyar fiatalság. Mi most segítünk!**

## SleepyT

### Kábellopás

Hi Gyu&GsTeam!  
Nos a levelem témája egy kábellopás. Mit is értek ez alatt? Történt egyszer, hogy a hawerokkal elmentünk egy iskola LAN-partyjára, s amint véget ért értelemszerűen nekiálltunk csomagolni. Indulunk kifelé mindenkinek gép a kezében, s egyszer csak

utánunk ordít egy csávesz. Odajön, leordítja a hawer arcát, hogy le akarod nyúlni az UTP kábelt? Egy 30 méteres kábeltől van szó.  
Nos kb. egy 10 cm\*10 cm-es címke volt rajta, ami jelezte, hogy ez a sulió. Azt a csávó beidegesedett és letépte a címkét, majd azt mondta: „Nesz! Tudod mit, bazze, vid! Ha neked ez többet ér, mint a becsületed.”  
Nos csak arról feledkezett meg, hogy nekünk a bizonyos sulió már négy UTP kábelünket és egy 16-os HUB-unkat tette magáévá. Na mindegy.

**Hi!**  
**Nehéz kérdés ez, hiszen egy ilyen UTP kábel „fogyóeszköz”. Magam is vesztettem el már néhányat életemben, és találtam is már magamnál feleslegeseket. Itt mindig megy a cserebere, hiszen általában csak az a lényeg, hogy mennyiségre legyen a kábel, más nem számít. A 16-os HUB az más tézta, azért olyannal nem rohangászik mindenki naponta. Tanulság az, hogy nagyon kell vigyázni a saját értékekre minden egyes LAN-partin, fokozottan kell figyelni, hogy amit magaddal vittél, az fel legyen cédulázva, hogy a tiéd, és lehetőleg figyelemmel kell követni, hogy más véletlenül ne vigye haza. Más ugyanis nem lehet tenni.**

Végre sikerült a híres TV, a DDT Klub Kókusz című műsorába bejutnunk a Karcagi DVD-s eladásokkal. Régóta dolgoztunk ezen, de most ez is megvan! Közben mindenfelé terjedünk: könyvtárakban, pszichiátereinknél, sőt, még klasszikus mesékben is jelen vagyunk. Próbáltunk zacsin át GS-t olvasni, jártunk Egerben, és jót vitáztunk a kalózmásolatokról (amiről még rengeteget fogunk, mert ez egy nagyon komoly téma). Mivel már új év van, mindenkinek kívánok sokkal jobb 2005-öt, mint a 2004 volt, és maradok ez évben is 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

Amióta kijött a WoW bétája, Gyűt először látjuk az Anarchy Online helyett valami mással is folyamatosan MMORPG-zni, de ender és Malachit gépén is (az oprendszer után) ez a legtöbbet futtatott program ©. A World of Warcraft nemcsak „egyszerűen” döbbenetes népszerű, hanem az MMORPG-k iránti amúgy is heves érdeklődést a négyzetére emelte. Hogy mi a titka a hihetetlen sikereknek, azt a következő számunk tesztjéből megtudjátok, amelyben már a végleges változatot teszteljük, és Magyarországon először ecseteljük a WoW tulajdonságait!

# World of Warcraft

Forgotten Realms: Demon Stone



Persze vannak olyanok is, akik nem igazán szeretik az MMORPG-keket, mégis élnek-halnak a klasszikus fantasys játékokért. Nekünk ajánljuk a Demon Stone-t, amely R. A. Salvatore regénye alapján készült. És igen, találkozhatunk benne a jó öreg Drizzt Do'Urdenel!

GTR



A németeknél már kijött, ám angol nyelven még várat magára a GTR című ralis autóverseny. A GTR állítólag az eddig tesztelt legrealisztikusabb ralis program, amely valaha is PC-re megjelent. Hogy ez mennyire igaz, az hamarosan kiderül...

Playboy: The Mansion



Hugh Hefner mind a mai napig a világ egyik legirigyeltebb embere, hiszen álomszép nők kendőzetlen bájjait mutogathatta híres magazinjának hasábjain (illetve „első kézből” is megtapasztalhatta ☺), és ebből hihetetlenül meggazdagodott. Ha már mi magunk nem részesülhetünk ebben az örömben, akkor itt az alkalom, hogy kipróbáljuk egy Sims-elemeket tartalmazó menedzserjátékban.

# TELJES JÁTÉK: WANTED GUNS

**MEGJELENIK  
FEBRUÁR  
11-ÉN!**



Egy western témájú, 3D-s, izometrikus akciójátékkal szeretnénk meglepni Benneteket következő számunkban. A Wanted Guns főszereplője magányos desperado, Devlin, aki egykor pap volt, ám hite elhagyta, miután bosszút esküdött, mert régi társai kisémmizték és a házáig égették. A játék során Devlinnel a klasszikus westernfilmeket idéző sivatagi, sziklás katlanokban, poros, mexikói elhagyatott falvakban kell leszámolnunk a ránk támadó banditák tömegével. Külön meglepetés, hogy a Wanted Guns TELJESEN MAGYAR NYELVŰ játék, így a sztorit azok is tökéletesen fogják érteni, akik esetleg nem tudnak angolul.

KERESD A KÉK GAMESTART 3 CD-VEL 1646 FT-ÉRT,  
AZ EZÜST GAMESTART DUPLA DVD-VEL 1896 FT-ÉRT!



# MOBILMATRIX

A mobilvilág www.telefor.hu

ÍGY RENDELHETSZ POLIFÓNIKUS, VALÓDI CSENGŐHANGOT, SZÍNES HÁTTÉRKÉPET, JAVA JÁTEKOT: 1. Küldd el a kiválasztott tartalom kódját (Java játéknál egyszer vagy kétszer egymás után), SMS-ben a megadott számra. 2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a tartalmat. 3. Mentésd el a telefonodba! WAP-PUSH szolgáltatásod tesztelésére küldd el a GATESZT kulcszót a 06-20-9000-888-as alapdíjas SMS számról!

## HÍHETETLEN AKCIÓ!



TÖLTSD LE MOST A LEGOLCSÓBBAN.  
MINDÖSSZE **240 Ft-ÉRT!**

Küldd a **GSSZINES** szót a **1784-re!**  
(színes háttérkép)

**ROMEÓ ÉS JÚLIA**

Küldd a **GSMONO** szót SMS-ben a **1784-re!**  
(mono csengőhang)

Küldd a **GSPOLI** szót a **1784-re!**  
(polifónikus csengés)

AKCIÓS Mono csengőhang letöltésénél írd a GSMONO szó után készültéldek típusának betűjelét! PL GSMONO AL vagy GSMONO SIE.  
Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. A mono csengés minden Nokia készülékre, valamint a fenti készülékek közül azokra tölthető le, melyek dallamszerkeztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthető: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715)

## SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



GS665471 GS665464 GS665457 GS665081 GS660410 GS660302 GS660226

## SZEKI HÁTTÉRKÉPEK 06-90-629-888



GS668121 GS668118 GS668100 GS668092 GS668082 GS668047 GS668015  
GS665072 GS665067 GS660070 GS660069 GS660067 GS660066 GS660062

## TITKOS VÁGYAK SMS CHAT 06-90-624-034



1. Válaszd ki a hozzád illő lányt, akivel megismerkednél! 2. Küldd el a nevét és a név után a neki írt üzeneted a 06-90-624-034-es számra és Ó azonnal válaszol neked! (PL Gszita és az üzenet)  
3. A továbbiakban üzeneteidet mindig a kiválasztott lány nevével kezdődő SMS: 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS.

## POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK!

06-90-635-545

Mostantól féláron, 400 Ft-ért a Tiéd lehet!

TOP 15

- GS37425 50cent - P.I.M.P.
- GS37426 Benny Benassi - Satisfaction
- GS37444 Gáspár Laci - Hagyd meg nekem...
- GS37135 Hajmási Péter
- GS37284 JoJo - Leave
- GS37313 Mario - Csalogány
- GS37260 Matyi és a hegedűs - 50 pengő
- GS37953 Orion Úrhajó - filmzene
- GS37201 O-Zone - Despre tine
- GS37751 O-Zone - Dragostea Din tei
- GS37445 Oláh Ibolya - A lélek katonái
- GS37454 Sramli Kings - Ich liebe dich
- GS37035 TNT - Egyetlen szó
- GS37254 Tóth Veronika - Nem baj, hogy...
- GS37290 V-Tech - Semmi nem tart vissza

## IGAZI DALOK - VALÓDI CSENGŐHANGOKKÉNT! 06-90-629-888

- GS16000 Danzel - Pump it up
- GS16002 Hull a pelyhes fehér hó
- GS16003 Hungária - Csavard fel a szőnyeget!
- GS16004 Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály
- GS16005 Máté Péter - Zene nélkül mit érek én
- GS16006 Milk and Sugar - Love is in the air
- GS16001 O-Zone - Dragostea din tei
- GS16007 Szécsi Pál - Gedeon bácsi
- GS16008 Vivaldi - 4 évszázak
- GS16009 Zalatnay Sarolta - Nem vagyok én apáca

**KÉSZÜLÉKEK:** Polifónikus csengésekhez: Nokia 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, Panasonic GD67 és annál magasabb, Sony Ericsson T610, Sagem My X-6, Siemens S55 és annál magasabb Sharp GX10i és annál magasabb.  
Valódi csengésekhez: Nokia 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6630, 7600, 7610, 7650, 7700, 9210, 9210i, 9500, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson P800, P900, P910, Z200, Z1010, K700, Motorola C385, E398, V80, V300, V525, V600, Panasonic X70, Sagem myV-55, myV-65, myX-7, Samsung C100, C110, D100, D410, E310, E600, E700, E710, N620, P100, P400, P510, S100, S300, S300m, S500, T100, V200, V206, X100, X450, X600, Sharp GX10i és annál magasabb, Siemens SX1, LG 7050.

AKCIÓS tartalom 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. Java játékok, színes szexi háttérkép, valódi csengések 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. További csengőhangok, oplogók, képzárak a TV2 teletext 610. oldalán. Telefor Kft. Közösségszolgálat: 06 (20) 315-0620 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevitelével hozzájárulsz további -akcióinkról szóló- SMS fogadásához.

Készüléklista a játékokhoz:

- Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7260, N-Gage QD
- Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55
- Motorola V300, V400, V500, V525, V600
- Sony Ericsson T610, T630, Z600
- Sharp GX20, GX30

**A legJAVA!**  
06-90-629-888

Collision Course 2004 (2db sms) Kód: GSGAME 69085	Yeti Sports Part 1 (2db sms) Kód: GSGAME 59441	Yeti Sports Part 2 (2db sms) Kód: GSGAME 61889

SKI JUMP 2004 (2db sms) Kód: GSGAME 56019	RACING FEVER 2 (2db sms) Kód: GSGAME 31413	AA Flak 8.8 (2db sms) Kód: GSGAME 24105

Caveman Xmas Edition (2db sms) Kód: GSGAME 35389	LOTUS CHALLENGE (2db sms) Kód: GSGAME 32483 (Kivéve N-Gage QD)	Santa Stuffin Monkey (2db sms) Kód: GSGAME 34763

Hugo in the Xmas Snow (2db sms) Kód: GSGAME 34355 (Kivéve N-Gage QD)	Santas Rush Hour (2db sms) Kód: GSGAME 34627	Xmas Rescue (2db sms) Kód: GSGAME 35307

AMAJO FOOTBALL (2db sms) Kód: GSGAME 31939	Amajo Ice Hockey (2db sms) Kód: GSGAME 37485	Xmas Invasion (2db sms) Kód: GSGAME 35171



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  
 Csontó (játékteszt) – csonpet@freemail.hu  
 Dauby (játékteszt) – dauby@digialreality.hu  
 Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu  
 Feworkh (videovágás) – szistvan@earthquake.hu  
 Gonzales (játékteszt) – gonzales@chello.hu  
 Kecse (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) – iegr@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 cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt demó DVD/CD-k a GameStar terjesztésmentes 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 újságújságnál 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 268-0000-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

Lapunkat a MATESZ auditálja.

REVOLUTION



environment in real-time! GEO-MOD technology revolutionises first-person shooters by opening up a whole new level of strategy.



Don't fight the enemy... just destroy the bridge.

**YOUR ARSENAL**

Unleash 15 weapons of mass destruction.



Unparalleled multiplayer mode supporting up to 32 players on 24 unique maps. Wage war in deathmatch, team deathmatch and capture the flag. Plus create your own maps with the authentic developer level editor.



Use infra-red weapons to blast enemies through walls!

**MULTIPLAYER**

**THE VEHICLES**

Hitch a fully armed hand, sea and air vehicles.



www.redfaction.com



Windows XP/Service Pack 2 compatible computer system  
 Win DirectX 8  
 • minimum 64 MB RAM  
 • 3D Graphics Accelerator Card with 32MB dVRAM  
 • 64 MB RAM  
 • CD ROM  
 • 800 MHz or Free Hard-Disk Space  
 • DirectX compatible sound card  
 • DirectX compatible mouse and keyboard  
**Recommended System Requirements:**  
 • Pentium III or 462,500 MHz Processor  
 • 32 GB disk Accelerator Card with 32MB dVRAM  
 • 256 MB RAM  
 • DirectX compatible sound card  
**Support:**  
 • Internet or LAN multiplayer via TCP/IP  
**Red Faction - Game and Software © 2001 THQ**  
 Red Faction, Game and Software, THQ, Volition, Geo Mod, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.  
 © 2001 THQ. All rights reserved.  
 Published by THQ

PC CD-ROM



RED FACTION™





**discreet**  
training  
center

**autodesk**  
authorized training center

Illusztráció: ©2003 www.amazonsoul.com

**alapos  
hasznos  
gyors  
hivatalos**

3ds max  
alias maya  
softimage XSI  
character studio  
discreet combustion  
cinema 4D | lightwave  
dreamweaver | flash | golive  
photoshop | illustrator | indesign

**3D Animáció**  
3ds max mesterkurzus  
Maya | XSI  
Cinema 4D | Lightwave

**Digitális Film | Utómunka**  
Digitális Film & Utómunka mesterkurzus  
Digitális videoszerkesztés  
2D-3D Integráció

**DTP | Rajzfilm | Multimédia**  
Grafika | Tipográfia  
Webdesign  
Rajzfilm animáció

**Építészet | Design | CAD**  
Építész látványtervezés  
Lakberendezés

# 3d training

[www.3dtraining.hu](http://www.3dtraining.hu)

(1) 359-6410

**Studio21 Training Center  
már Nyugat-Magyarországon is!**

Jelentkezés és információ:

MKM Kft., 8360 Keszthely, Bessenyei u. 28. | Tel.: (83) 515-020 | [www.mkmcom.hu](http://www.mkmcom.hu)

Studio21, 1132 Budapest, Nyugati tér 4. | Telefon/Fax: (1) 359 6410 | [www.3dtraining.hu](http://www.3dtraining.hu)

**STUDIO21 TRAINING CENTER**  
DIGITAL MEDIA SCHOOL BUDAPEST  
ANIMATION · FILM · POST · NEW MEDIA · DESIGN

BUDAPEST, H-1132 NYUGATI TÉR 4. /14.  
TELEFON: 1 359 6410 WWW.3DTRAINING.HU





### AeroPower 350W ATX tápegység

Titánium bevonat  
2x Kék LED Ventilátor, Szuper Halk 22dBA  
Összes csatlakozó UV aktív  
Kék UV aktív kábelharisnya  
Túlfeszültség Védelem  
Túláram Védelem, Rövidzár Védelem  
AKTÍV PFC

7.450,-+áfa



### AeroEngine JR

ATX torony ház  
Méret: (H\*S\*M)=430X200X440mm  
Helyek: 4X5.25", 2X3.5" belső: 6X3.5"  
Dual USB2.0, IEEE 1394 Firewire,  
Audio&Speaker, Ventilátor vezérlő  
Egyéb: 1x 12cm 4B LED ventilátor az előlapon  
8cm 4kék LED-es ventilátor+T3 védőrács az oldallapon

12.700,-+áfa



### GateWatch

LCD kijelzős ventilátor fordulatszám szabályozó.

Erről a kijelzőről leolvasható 4db ventilátor aktuális fordulatszáma, 4db kihelyezett hőszensor által küldött értékek, és még sok érdekes adat. A nagy kijelzőre az adatok mellé még egy hangérzékelő equalizer is kiferült. Az LCD körül szimmetrikusan helyezték el az irányításhoz szükséges gombokat. Ezekkel szabályozhatjuk a ventilátorokat és a "Master" hangerőt is. Az LCD háttérvilágítása három szín (kék, piros és rózsaszín) közül választható ki.

7.930,-+áfa

### Hard Dock

HDD beépítő keret és hűtő.



Az AeroCool kiegészítője azokon segíthet, akik nem rendelkeznek gyárilag a merevlemezeket hűtő ventilátorokkal, és nem akarnak több zajos és megkérdőjelezhető hasznosságú hdd alá szerelhető hűtőkkel bajlódni. Az ötlet nagyon egyszerű: egy két 5.25"-os helyet elfoglaló keretbe két vagy három HDD-t szerelhetünk, hűtésüket pedig egy 80x15-ös ventilátor végzi 2000RPM-en.

2.970,-+áfa

### DDR Memóriák



400MHz-550MHz-ig  
DDR - DDR II memóriák  
10 év garancia  
Dual Channel Kit

256MB 400MHz Value  
9.000,-+áfa



### 533MHz

- PC4300 533MHz  
- CAS 4-4-4-12  
- 64x8 DDR2 FBGA chip  
- 240tűs, Non-ECC, Un-buffered DDR2 SDRAM DIMM  
- Alumínium hűtőborda  
- 6 rétegű ultra alacsony zajszintű árnyékolt PCB  
- Végfelhasználói csomagolás 2x512MB  
- 1.8 - 1.9 V tápellátás

GeIL

59.000,-+áfa

Stabilan  
a legjobb...

FLASH-POINT

www.flash.hu

### Super Flower Tápegység

Alacsony zajszint  
Tükröződő felületű fényezés  
Aranyozott csatlakozók  
Kimenő/bejövő feszültség védelem  
Energiatakarékos üzemmód: >=70%  
Elektronikus venti. szabályozó  
Aktív PFC



450W / 500W  
16.640 / 18.760,-+áfa



### Vmax 371 MP3 lejátszó

FM rögzítés (wav)  
Grafikus LCD kijelző, ID3 TAG  
Kék háttérvilágítás  
Digitális hangerőszabályozás  
USB 1.1/2.0

14.990,-+áfa

### GeCube 9550U VGA

ULTRA KIADÁS  
Mag frekvencia: 400MHz  
Memória frekvencia: 400MHz  
Memória méret: 128MB DDR  
Memória busz: 128bit



15.530,-+áfa

### PC6600 GT VGA kártya

Memória: 128MB DDR  
RAMDAC: 400MHz  
Mag frekvencia: 325MHz  
Memória busz: 256bit  
TV-kimenet: Igen  
DVI: Igen  
WINDVD Creator: Igen  
3D játékok: Duke Nukem: Manhattan Project



66.750,-+áfa

Partnerünk

- III. Flash Trade
- IV. Flash Data
- V. Magicsong
- VI. Macropolis Com.
- VII. www.apcsa.hu
- VIII. PC-Mel-Work-Hu
- XI. Europa Computer
- XI. Oopst Computer
- XI. QUALITY
- XII. AMP Computers Buda
- XIII. Digitalmind
- XIII. Seneq
- XV. GamePla-Net
- XIV. Várdozsalta
- XVI. Flash-Com
- XVIII. Unico 2000
- XX. Be-Va Chip
- Dobozos Dinamikon-Computer
- Dobozos Bombó-Ware-Számiték
- Dobozos Net. Számíték
- Egyéi Egri Áczok

Kiemelt Partnerünk

- Gyor DMS-CO
- Kapósvár Leonardo Team
- Nagykanizsa Ylet
- Szombathely Geo Számíték
- Szolnok Karakter Számíték

Importőr

FLASH-POINT

1165. Bp. Emma s. 2. sz. 407-1500  
point@flash.hu www.flash.hu